

08.2023

TACTICAL
CODEx
BRETONEN
WAR



TACTICAL WAR – BRETONEN

DAS FANTASY-STRATEGIESPIEL „TACTICAL WAR“ ERMÖGLICHT ES DIR, EINE STREITMACHT MÄCHTIGER KRIEGER IN DEN KAMPF ZU FÜHREN. MIT ARMEEN AUS MINIATUREN VERSUCHEN DIE SPIELER AUF TABLETOP-SCHLACHTFELDERN MIT TAKTIK, FINDIGKEIT UND JEDER MENGE WÜRFELGLÜCK DEN SIEG ZU ERRINGEN.

DAS SYSTEM IST GRÖSSTENTEILS KOMPATIBEL ZU „WARHAMMER FANTASY“ (5-8. EDITION). DABEI HANDELT ES SICH JEDOCH UM KEIN OFFIZIELLES GAMESWORKSHOP-PRODUKT, SONDERN VIELMEHR UM EINE VON FANS VERFASSTE AUFLAGE, WELCHE ES DIR ERMÖGLICHEN SOLL, DEINE MINIATUREN WIE GEWOHNT IN FANTASY-SCHLACHTEN, NACH ALTGEDIEGENER MANIER, ZU VERWENDEN.

ZIEL SOLL ES NICHT SEIN, GAMESWORKSHOP DIE STIRN ZU BIETEN UND EINE „KONKURRENZ“ AUFZUBAUEN. VIELMEHR WOLLEN WIR DIESE UNTERSTÜTZEN, INDEM WIR „ALTEN HASEN“, WELCHE SICH GEGEN NEUE EDITIONEN, WIE BEISPIELSWEISE AOS, ENTSCIEDEN HABEN, DIE MÖGLICHKEIT ZU BIETEN, IHRE ARMEEN AUCH WEITERHIN AUSZUBAUEN UND MIT NAHEZU ALTBEKANNTEN REGELN ZUR SCHLACHTBANK (ODER ZUM GLORREICHEN SIEG) ZU FÜHREN.

EIN SOLCHES PROJEKT IST SELBSTVERSTÄNDLICH NICHT OHNE HELFENDE HÄNDE UND ZAHLREICHE TESTSPIELER ZU REALISIEREN, WESHALB WIR UNS AN DIESER STELLE AUCH BEI DEN ZAHLREICHEN, FREIWILLIGEN HELFERN, DIE NICHT BESTANDTEIL UNSERES KERNTAMS SIND, BEDANKEN WOLLEN.

UNSER KERNTAM BESTEHT AUS: C. MÜLLER (ALIAS NINIEL), D. RIEBE (ALIAS SATANNES), K. GERSTENS (ALIAS MOE), L. GREID (ALIAS DURAS), M. GIESEKE (ALIAS GAURON) UND T. WOHLRING (ALIAS WOLLI).

AN DIESER STELLE WOLLEN WIR ALLE UNSER GEDENKEN AUCH AN K. KRETSCHMANN (ALIAS LUPINO) RICHTEN, DER SEINE CORONA-SYMPHOME LEIDER NICHT ÜBERLEBT HAT UND AM 23. JUNI 2021 AUF TRAGISCHE WEISE VERSTARB.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2	Ritter des Königs.....	21
GENERELLE SONDERREGELN	3	Questritter	22
SONDERREGELN.....	3	Gralsritter.....	23
RÜSTKAMMER	6	Pegasusritter.....	24
ARMEELISTE: BRETONISCHE GARDE.....	8	Balliste	25
Bretonische Feldherrn.....	9	Trebuchet	26
Herrinnen	11	BESTIARIUM	27
Prediger	12	MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	28
Ziviler Pöbel, Gesocks, Mob	13	MAGISCHE WAFFEN	28
Landknechte	14	MAGISCHE RÜSTUNGEN	29
Gralsreliquie	15	TALISMANE	30
Königliche Garde.....	16	VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	31
Knappenkarren	17	ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)	32
Berittene Knappen.....	18	MAGISCHE STANDARTEN	33
Teutonische Ritter	19	TUGENDEN.....	35
Fahrende Ritter	20		

GENERELLE SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben. Dasselbe gilt auch für spezifische Sonderregeln aus diesem Codex, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und im Einheitenbeitrag lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

Viele Bilder zeigen Modelle auf passgenauen Bases, versuche dennoch eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe zu verwenden!

VOLLBLÜTIGES SCHLACHTROSS

Seit Generationen wird das bretonische Schlachtross darauf gezüchtet, das Gewicht eines voll gepanzerten Ritters zu tragen. Daher erhalten bretonische Schlachtrosse auch keine Bewegungsabzüge für das Tragen eines Harnischs.

Der Einfachheit halber gilt diese Sonderregel für alle Schlachtrosse in einem bretonischen Heer, ungeachtet dessen, ob ihre Bezeichnung „einfaches“ Schlachtross oder Bretonisches Schlachtross lautet.

SONDERREGELN

DES BAUERN PFLICHT

Einheiten mit Des Bauern Pflicht verursachen, wenn sie fliehen, niemals Panik bei Verbündeten Einheiten, die nicht selbst den Regeln für Des Bauern Pflicht unterliegen.

Darüber hinaus bringen Einheitsstandarten von Einheiten mit Des Bauern Pflicht dem Gegner keine Siegespunkte (oder gewähren ihm andere Siegesbedingungen – dir jedoch schon!), denn sie gelten auf Grund ihres geringen Werts nie als erobert – für dich sind es jedoch vollwertige Standarten!

AUSHEBUNGEN

Modelle mit *Des Bauern Pflicht*, die du im Rahmen der Aushebung auf Grund des Gelübdes einer Rittereinheit rekrutierst, werden, mit Ausnahme vom zivilen Pöbel, mit je einen (1) Punkt pro Modell weniger gegen das Armeegrößenlimit angerechnet als normal. Effektiv bedeutet dies, dass die meisten Rittereinheiten die Gesamtkosten deiner Armee um einige Punkte reduziert, welche gegen das Punktelimit angerechnet werden.

Beachte, dass Besatzungsmitglieder von Kriegsmaschinen, die *Des Bauern Pflicht* unterliegen, ebenfalls gegen das Aushebungsminimum angerechnet werden, wodurch sich auch die Punktekosten von Kriegsmaschinen entsprechend reduzieren, da deren Besatzung bereits in den Grundkosten enthalten sind (zusätzliche Besatzungsmitglieder selbstverständlich noch nicht).

FÜR RUHM UND GLORIE

Diese Sonderregel hat unterschiedliche Effekte, die von der jeweiligen Einheitenkonstellation abhängig ist, wie nachfolgend beschrieben. Sofern nicht anders angegeben, profitieren alle Einheiten mit der Sonderregel *Für Ruhm und Glorie* von allen Effekten gleichermaßen.

Lanzenformation: Eine Rittereinheit, bei der alle Modelle der Einheit auf einem bretonischen Schlachtross ins Feld ziehen und bei der zudem alle Modelle der Einheit über die Sonderregel *Für Ruhm und Glorie* verfügen, bilden Glieder, die jeweils nur drei (3) Modelle breit sein müssen. Die Einheit erhält Gliederbonus für jedes komplette Glied aus drei (3) oder mehr Modellen (statt dem üblichen Minimum von fünf Modellen bei Kavallerie) hinter dem ersten und hat wie jede andere Einheit Flanken und Rücken.

Charaktermodelle müssen normal im ersten Glied platziert werden, soweit dies möglich ist, und verdrängen dabei andere Modelle, inkl. Einheitenchampions, Standartenträger und Musiker ins zweite (oder eventuell sogar dritte oder noch weiter hinten liegende) Glied, wenn notwendig.

Dabei werden Standartenträger und Musiker ganz normal behandelt, auch wenn sie sich nicht im ersten Glied befinden sollten.

Der Feind darf im Nahkampf nur Modelle in direktem Kontakt attackieren. Beachte, dass Ritter in Lanzenformation, die kämpfen dürfen, sich aber nicht in direktem Kontakt mit einem Gegner befinden, ihre Attacken nicht gegen bestimmte Gegner richten können, wenn sie sich nicht tatsächlich im Basekontakt mit dem Feind befinden.

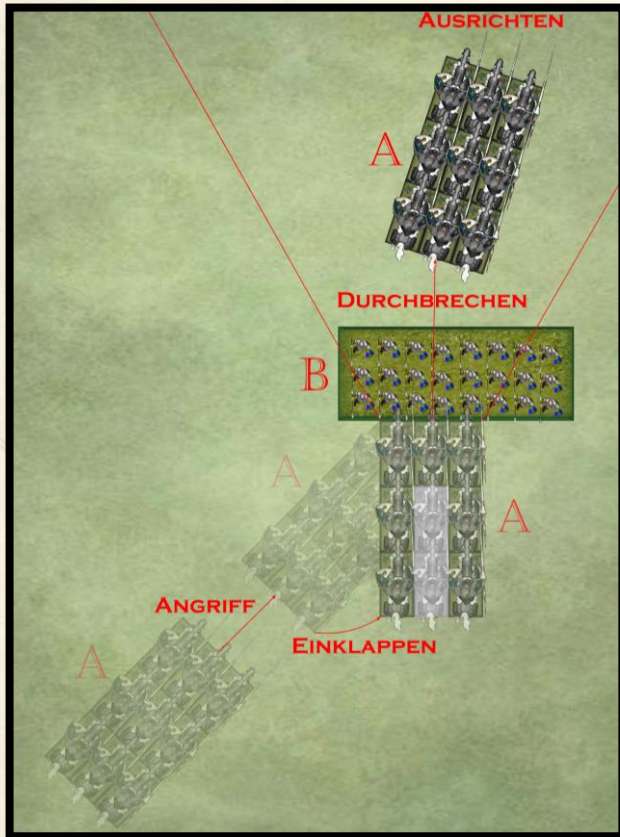
Das Entfernen von Verlusten aus der Lanzenformation beginnt immer mit Modellen aus der Mitte des letzten Gliedes (außer wenn das mittlere Modell ein Charaktermodell sein sollte). Danach werden die links und rechts davon entfernt. Nach dem Entfernen der Verluste werden Modelle eines unvollständigen Gliedes nicht automatisch in die Mitte ihres Gliedes gerückt, sondern dürfen an den Flanken bleiben (auf diese Weise können sie immer noch kämpfen, wenn die Lanze angreift). Damen, Maiden und andere, eindeutig weibliche Charaktermodelle hingegen dürfen immer in der Mitte der Einheit positioniert bleiben, um so die Chance zu minimieren, mit einem Feind in direkten Kontakt zu geraten, welche die Rittereinheit in die Flanke attackiert.

Der Lanzenangriff: In der Nahkampfphase, in der eine Rittereinheit in *Lanzenformation* als Angreifer gilt, profitiert sie von folgenden Bonuseffekten:

TACTICAL WAR – BRETONEN

Befindet sich die Rittereinheit in Lanzenformation, so kämpfen alle Modelle im ersten Glied normal. Zusätzlich darf auch jedes Rittermodell an den Flanken der Einheit normal kämpfen, solange es sich hinter einem Modell im ersten Glied befindet (egal, wie weit dahinter), dass an seiner Frontseite im Nahkampf steht. Andere Modelle in der Einheit (in der folgenden Grafik schattierter dargestellt) dürfen wie üblich Unterstützungsattacken nach den normalen Regeln durchführen, sofern ihnen dies möglich ist.

Befindet sich die Rittereinheit in Lanzenformation, erhält sie für ein weiteres, zusätzliches Glied einen Gliederbonus (maximal +4) auf das Kampfergebnis, statt des sonst üblichen (maximal +3).



Zum Angriff! In der Nahkampfphase, in der eine Rittereinheit mit der Sonderregel *Für Ruhm und Glorie* als Angreifer gilt, auch wenn sich die Einheit nicht in Lanzenformation befindet, darf jedes ihrer kämpfenden Rittermodelle (nicht jedoch ihre Reittiere) verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen. Zudem profitieren sie alle von der Sonderregel *Vernichtender Angriff*.

Durchbrechen: Am Ende der Nahkampfphase, in der eine berittene Rittereinheit mit der Sonderregel *Für Ruhm und Glorie*, auch wenn sich die Einheit nicht in Lanzenformation befindet, als Angreifer gilt, darf sie versuchen *durchzubrechen*. Zum Durchbrechen müssen jedoch folgende, zusätzliche Kriterien erfüllt sein:

1. Die Rittereinheit gilt als Angreifer.
2. Die Rittereinheit hat den Nahkampf gewonnen.
3. Die Rittereinheit hat ausreichend Platz auf der gegenüberliegenden Seite der angegriffenen Einheit, um dort neu platziert zu werden.

Wenn all diese Voraussetzungen erfüllt werden, darf sich die Rittereinheit am Ende dieser siegreichen Nahkampfphase entscheiden, ihren Angriff nicht im Nahkampf enden zu lassen und dort zu verharren (sollte es feindliche Überlebende geben, die nicht aufgegeben wurden oder fliehen), sondern durch die angegriffene Einheit *durchzubrechen*. Tut sie dies, platziere die Rittereinheit in vergleichbarer Ausrichtung und selbiger Formation, mit bis zu 2W6 Zoll Abstand (oder weniger) auf der dem Angriff gegenüberliegenden Seite der gegenwertig angegriffenen Feindeinheit, sofern ausreichend Platz vorhanden ist, um sie dort regelkonform zu platzieren (mindestens 1 Zoll Abstand zu unpassierbarem Gelände usw.). Das Durchbrechen bietet dir somit eine alternative Option zum Zurückhalten, Überrennen oder Verfolgen.

Wenn die Durchbrechen-Bewegung die Ritter jedoch in Kontakt mit einer anderen feindlichen Einheit bringen kann, dürfen sie diesen Gegner auch angreifen, ganz so, als wären sie in diese Einheit überannt – deine Entscheidung!

Wenn die durch die Durchbrechen-Bewegung angegriffene, feindliche Einheit bereits in einen Nahkampf verwickelt ist und dieser in der laufenden Nahkampfphase noch nicht abgehandelt wurde, darf die Rittereinheit eine weitere Nahkampfrunde austragen! Wenn sie den zweiten Nahkampf erneut gewinnt, darf sie aber nicht mehr durchbrechen oder überrennen, und wird automatisch zurückgehalten (und kann sich neuformieren!).

War die Einheit, die durch die Durchbrechen-Bewegung angegriffen wurde, zu Beginn der Nahkampfphase noch nicht in einen Nahkampf verwickelt oder war sie zwar verwickelt, doch dieser Nahkampf wurde in dieser Nahkampfphase schon abgehandelt, so wird keine weitere Nahkampfrunde ausgetragen. Dieser Nahkampf findet dann in der Nahkampfphase des folgenden Spielerzuges statt (zumeist der deiner Mitspieler).

In der Nahkampfphase des folgenden Spielerzuges werden diese durchbrechenden Ritter immer noch so behandelt als hätten sie angegriffen. Das kann dazu führen, dass im selben Nahkampf auf beiden Seiten angreifende Einheiten stehen. In diesem Fall erhalten die angreifenden Einheiten beider Seiten alle Boni für das Angreifen (z.B. verursachen sie Aufpralltreffer, erhalten einen Stärkebonus durch ihre Lanzen oder profitieren von anderen Angriffsboni). Außerdem erhalten beide Seiten den Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis, da sie als Angreifer zählen.

Bringt der Durchbrechen-Angriff die Rittereinheit hingegen in Kontakt mit einer feindlichen Einheit, die sich bereits auf der Flucht befindet, bewege die Ritter genauso mit ihr in Kontakt, wie es bei einem Angriff gegen eine fliehende Einheit beschrieben ist. Die fliehende Einheit zählt sofort als vernichtet und die Rittereinheit darf eine abschließende Neuformierung vornehmen.

Das Durchbrechen stellt dar, wie eine Rittereinheit einfach durch die Reihen ihre Feinde hindurchreitet und diese dabei niedertrampelt, zur Seite stößt, aufspießt oder einfach im Vorbeimarsch attackiert, sofern sie vom Feind nicht aufgehalten wird.

Beispiel: Siehe Abbildung weiter oben. Eine berittene Einheit, die Ritter des Königs (A.) mit der Sonderregel „Für Glanz und Glorie“, hat eine feindliche Einheit (B) angegriffen. In diesem Spielzug dürfen die sieben nicht schattierten Rittermodelle normal attackieren. Überdies erhält die Einheit noch ihren vollen Gliederbonus (in diesem Fall +2) auf das Kampfergebnis. Der Einfachheit halber gehen wir nun einfach davon aus, dass die Einheit (B) den

TACTICAL WAR – BRETONEN

Nahkampf verloren hat, einige Modelle überlebt haben und auf Grund wahnwitzigen Mutes nicht aufgegeben wurden. Daher darf die Ritterschicht durchbrechen und auf der gegenüberliegenden Seite, in bis zu 2W6 Zoll Abstand und in vergleichbarer Ausrichtung, wieder aufgestellt werden.

GELÜBDE

Ein bretonisches Gelübde ist ein feierlich abgelegtes Versprechen an die Herrin des Sees, sich an eine Regel zu halten oder einen Vorsatz (zum Beispiel eine Pilgerreise) zu erfüllen. Jene Einheiten werden fortan als Ritter bezeichnet, sobald sie ein solches Gelübde abgelegt hat.

Beachte, dass du für jedes Rittermodell in deiner Armee, eine gewisse Anzahl an Modellen mit *Des Bauern Pflicht* in die Schlacht führen musst, also beispielsweise Landknechte, berittene Knapen oder die Besatzung von Kriegsmaschinen. Dies stellt da, dass der Ritterschlag nur den bedeutendsten Einheiten zu Teil wird und nicht dem Standard eines bretonischen Heers entspricht.

RITTERGELÜBDE

Ritter mit dem Rittergelübde und die Einheit, der sie sich angeschlossen haben, sind *immun gegen Panik*. Sie dürfen darüber hinaus alle verpatzten Moralwerttests (also auch Angst- Entsetzen- oder Aufriebstests), jedoch keine Ungestümtests, wiederholen.

Einheiten mit diesem Gelübde dürfen sich nur Charaktermodelle mit dem Ritter-, Quest- oder Gralsgelübde, Maiden, Damen oder andere, eindeutig weibliche Charaktermodelle anschließen.

Inspiration: Befreundete Einheiten einer Armee des bretonischen Heers in 8 Zoll Umkreis dürfen den Moralwert von verbündeten Rittern mit diesem Gelübde verwenden, sollte ihr eigener Moralwert nicht ohnehin gleichhoch oder höher sein.

Aushebung: Für jedes Modell mit dem Rittergelübde musst du auch mindestens ein (1) Modell mit *Des Bauern Pflicht* für deine Armee rekrutieren (hierunter fallen auch etwaige Besatzungsmitglieder von Kriegsmaschinen).

QUESTGELÜBDE

Ritter mit dem Questgelübde und die Einheit, der sie sich angeschlossen haben, sind *unnachgiebig* und *immun gegen Panik*. Sie dürfen darüber hinaus alle verpatzten Moralwerttests (also auch Angst- Entsetzen- oder Aufriebstests), jedoch keine Ungestümtests, wiederholen.

Modelle mit dem Questgelübde dürfen keine Lanze (magische oder nichtmagische) benutzen. Sind sie mit einer Zweihandwaffe ausgerüstet, ignorieren sie die Waffensonderregel *Schlägt immer zuletzt zu* und profitieren wie normal vom Initiativebonus nach einem Angriff (+2 auf die Initiative bzw. *Schlägt immer zuerst zu*).

Einheiten mit diesem Gelübde dürfen sich nur Charaktermodelle mit dem Questgelübde, Maiden, Damen oder andere, eindeutig weibliche Charaktermodelle anschließen.

Beachte, dass Modelle mit dem Questgelübde nicht zwangsläufig Questritter sind. Diese sind ein eigenständiger Einheitentyp.

Inspiration: Befreundete Einheiten einer Armee des bretonischen Heers in 8 Zoll Umkreis dürfen den Moralwert von verbündeten Rittern mit diesem Gelübde verwenden, sollte ihr eigener Moralwert nicht ohnehin gleichhoch oder höher sein. Sie dürfen darüber hinaus alle verpatzten Panikttests wiederholen.

Aushebung: Für jedes Modell mit dem Questgelübde musst du auch mindestens zwei (2) Modelle mit *Des Bauern Pflicht* für deine Armee rekrutieren (hierunter fallen auch etwaige Besatzungsmitglieder von Kriegsmaschinen).

GRALSGELÜBDE

Ritter mit dem Gralsgelübde und die Einheit, der sie sich angeschlossen haben, sind *immun gegen Psychologie* und bestehen überdies automatisch jeden Moralwerttest (also auch Aufriebstests), jedoch keine Ungestümtests, als hätten sie eine Doppeleins (Schlangenaugen) gewürfelt. Dies gilt selbst dann, wenn sie aus irgendeinem Grund mehr als 2 Würfel für ihren Moralwerttest werfen müssten oder einer anderen Modifikation unterliegen.

Darüber hinaus gelten alle Nahkampftackten von Modellen mit dem Gralsgelübde, nicht jedoch die ihrer Reit- oder Zugtiere, als *magisch*.

Charaktermodelle mit dem Gralsgelübde verursachen *Angst* und erhalten außerdem +1 auf ihr Kampfgeschick und ihren Moralwert.

Einheiten mit diesem Gelübde dürfen sich nur Charaktermodelle mit dem Gralsgelübde, Maiden, Damen oder andere, eindeutig weibliche Charaktermodelle anschließen.

Beachte, dass Modelle mit dem Gralsgelübde nicht zwangsläufig Gralsritter sind. Diese sind ein eigenständiger Einheitentyp.

Inspiration: Befreundete Einheiten einer Armee des bretonischen Heers in 8 Zoll Umkreis dürfen den Moralwert von verbündeten Rittern mit diesem Gelübde verwenden, sollte ihr eigener Moralwert nicht ohnehin gleichhoch oder höher sein. Sie gelten darüber hinaus als *immun gegen Panik*.

Aushebung: Für jedes Modell mit dem Gralsgelübde musst du auch mindestens drei (3) Modelle mit *Des Bauern Pflicht* für deine Armee rekrutieren (hierunter fallen auch etwaige Besatzungsmitglieder von Kriegsmaschinen).

SEGEN DER HERRIN DES SEES

Ein Bretonenspieler darf vor dem Beginn der Schlacht, aber nachdem alle Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, um den Segen der Herrin des Sees beten. Der Gegner erhält dann automatisch den ersten Spielzug, als habe er den Wurf um diesen gewonnen, da die gesamte bretonische Armee zum Gebet

TACTICAL WAR – BRETONEN

niederkniet, bevor der Kampf beginnt. Es wird also nicht mehr um den Ersten Spielzug gewürfelt, wie dies in den meisten Szenarien vorgesehen ist. Daraufhin wird der Segen der Herrin des Sees automatisch erteilt.

Will der Bretonenspieler nicht um den Segen der Herrin des Sees beten, so bleibt ihm dieser verwehrt, dafür darf er jedoch mit seinem Gegenspieler um den Ersten Spielzug buhlen.

Der Segen betrifft alle Einheiten und Charaktermodelle, mit der Sonderregel *Segen der Herrin des Sees*, ebenso profitieren die Reittiere aller betroffenen Modelle von dem Segen, solange ihre Reiter ihn haben. Die Auswirkungen des Segens sind die folgenden:

- Betroffene Modelle erhalten einen *Rettungswurf* (+2; +3 im Falle von *Maiden, Damen oder anderen, eindeutig weiblichen Charaktermodellen*).

Einheiten, als auch Charaktermodelle, mit Ausnahme von *Maiden, Damen oder anderen, eindeutig weiblichen Charaktermodellen*, können den Segen aus nachfolgenden Gründen verlieren und ihn dann auf normalem Wege nicht wieder zurückerhalten. Du solltest dir also notieren oder auf andere Weise gut erkennbar machen, welche Einheiten den Segen verloren haben.

- Sie fliehen aus irgendeinem Grund (inklusive verpatzter Aufriebstests).
- Der Spieler weigert sich, eine Herausforderung anzunehmen, die ein Charaktermodell oder der Champion einer Einheit hätte akzeptieren können. Wenn sich mehr als eine Rittersinheit in diesem Kampf befindet, verlieren alle daran beteiligten Charaktermodelle und Einheiten den Segen.

GUNST DER HERRIN DES SEES

Solange der General eines bretonischen Heers den *Segen der Herrin des Sees* besitzt, erhält er im Nahkampf einen Bonus von +1 auf seine Treffer- und Verwundungswürfe.

TIRAILLEURE

Tirailleure sind, sich in aufgelöster Ordnung, fortbewegende Truppen, die sich erst während des Kampfes formieren. Daher behandle solche Einheiten als in *Manipularformation* befindlich.

RÜSTKAMMER

Diese Sektion beschreibt die von den Einheiten aus diesem Codex eingesetzte Ausrüstung, die sie in der Schlacht verwenden.

MANTEL DER ELENA

Erfolgreiche *Gifattacken* verwunden ein Modell mit dem Mantel der Elena nicht automatisch (in der Regel bei einem Trefferwurf von 6) und die Regeln für (*heldenhafte*) *Todesstöße* kommen gegen sie nicht zur Anwendung. Überdies dürfen Modelle mit einem Mantel der Elena alle misslungene Schutzwürfe von 1 wiederholen.

MEDLEY DER EHRE

Dieser Anglizismus, mit dem der Musiker ein Lied der Ehre und den Glauben an die Herrin des Sees aus mehreren Teilen verschiedener selbständiger Kompositionen zusammengesetzt hat, bei dem einzelne Ferse fließend ineinander übergehen, verleiht ihm und seiner Einheit einen besonderen Schutzeffekt, der Ihnen als weiterer Effekt durch den *Segen der Herrin des Sees* zuteilwird.

Alle Attacken gegen diese Rittersinheit (Beschuss und Nahkampf) erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der die Ritter zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf die Ritter abweichen, so gilt die Rittersinheit als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Stirbt der Musiker, der das Medley der Ehr ursprünglich erlernt hat, so vermacht er die Mitschriften dieses Anglizismus seinem Nachfolger, so dass die Einheit so lange von den Effekten profitiert, wie sie einen Musiker beinhaltet. Verliert die Einheit jedoch jemals den *Segen der Herrin des Sees*, so verliert sie auch sämtliche Vorteile aus dem Medley der Ehre.

PFÄHLE

Stell die Pfähle zu Beginn des Spiels zusammen mit der Einheit auf. Jedes Modell im ersten Glied hat eine Barrikadenbase direkt vor sich, also in Basekontakt mit der Einheit (die Barrikade muss ebenfalls in der Aufstellungszone deiner Armee stehen). Eine Pfahlbase hat dieselbe Breite wie die Base der Infanteriemodelle in der Einheit, gewährt (harte) Deckung, sofern die Sicht feindlicher Einheiten ausreichend eingeschränkt wird, behindert die zu schützende Einheit jedoch nicht bei der Ermittlung ihrer eigenen Sichtlinie. Pfähle haben dabei stets eine Tiefe von 20 mm und eine Größenkategorie von Mittel (3). Bei Kriegsmaschinen dürfen sogar drei „Seiten“ und nicht nur die „Front“ befestigt werden (also U-förmig), sofern man bei Rundbases, wie für Kriegsmaschinen üblich, von Seiten sprechen kann. Denk dir einfach, diese sei Quadratisch, mit einer Kantenlänge entsprechend dem Durchmesser der eigentlichen Rundbase. Vielleicht nutzt du sogar ein paar eigens dafür gefertigte Objekte, um dies optisch darzustellen.

TACTICAL WAR – BRETONEN

Wenn die Einheit zu irgendeiner Zeit im Spiel eine Bewegung durchführt (inklusive Neuformierung, Schwenks, Drehungen oder Flucht), werden die Pfähle für den Rest des Spiels entfernt. Kriegsmaschinen und plänkelnde Modelle hinter Pfählen dürfen ausgerichtet werden, der Mittelpunkt ihrer Base darf sich dabei jedoch nicht vom ursprünglichen Aufstellungsort wegbewegen. Andernfalls werden auch ihre Pfähle aus dem Spiel entfernt.

Gegnerische Einheiten, welche eine so geschützte Einheit an der Seite angreifen, an der sich die Pfähle befinden, messen die Distanz zur Vorderseite der Pfähle anstatt zu den Schützen bzw. zur Kriegsmaschine selbst – zu allen anderen Zeiten wird die Distanz zu den Schützen bzw. zur Kriegsmaschine gemessen. Modelle dürfen durch Pfahlbases kämpfen (ein Modell darf jedes Modell angreifen, welches die Pfahlbase vor ihm berührt – es sind also keine Unterstützungsangriffe aus hinteren Gliedern der Einheit möglich).

Keine Einheit erhält einen Angriffsbonus, wenn sie ein Schützenregiment bzw. Kriegsmaschine an der Seite angreift, an der sich die Pfähle befinden. Zum Beispiel erhalten Lanzen nicht ihren +2 Stärkebonus, Zweihandwaffen schlagen zuletzt zu, Streitwagen verursachen keine Aufpralltreffer und so weiter. Besondere Angriffe, bei denen die Einheit angreifen muss, damit der besondere Effekt eintritt (wie der unaufhaltsame Angriff eines Skelettriesen) können ihre Sonderregeln nicht verwenden. Außerdem gilt die angreifende Einheit nicht als Angreifer, wenn es darum geht, wer zuerst zuschlägt – dies wird stattdessen durch den Initiativwert bestimmt. Charaktermodelle dürfen sich einer Einheit im Schutz der Pfähle anschließen und verlassen – addiere oder entferne eine Pfahlbase, wenn nötig.

VERZAUBERTE WAFFE

Nahkampfangriffe mit verzauberten Waffen sind *magische Angriffe* und werden mit +1 Stärke (zuzüglich normaler Boni wie beispielsweise den +2 für Zweihandwaffen oder Lanzen im Angriff) abgehandelt. Ansonsten zählen diese als normale, magische Waffen ihres Typs. Diese Boni gelten im Falle von berittenen Modellen nur für die Bewaffnung der Reiter, jedoch nicht für ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen (oder gar den Streitwagen selbst). Fernkampfangriffe mit verzauberten Waffen gelten zwar als *magische Angriffe*, erhalten jedoch keinen Stärkemodifikator.

Der Bonus der Verzauberten Waffen wird ignoriert, wenn das Modell eine andere magische Waffe (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet, die nicht eindeutig auch als „Verzauberte Waffe“ gekennzeichnet ist.

ARMEELISTE: BRETONISCHE GARDE

Armeen der Bretonen gehören den Mächten der Ordnung an und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner angeworben werden, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss jedoch stets aus der folgenden Armeeliste stammen.

KOMMANDANTEN (CHARAKTERMODELLE)

Herzog

Damen ²

HELDEN (CHARAKTERMODELLE)

Paladin

Maiden ²

Prediger ²

KERNEINHEITEN

Ziviler Pöbel, Gesocks, Mob ³

Landknecht

Königliche Garde

Berittene Knappen

Teutonische Ritter

Fahrende Ritter

Ritter des Königs (1+)

ELITEEINHEITEN

Gralsreliquie ⁴

Knappenkarren

Questritter

Pegasusritter

SELTENE EINHEITEN

Gralsritter

Balliste

Trebuchet

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ *Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.*

² *Darf nicht der General deiner Armee sein.*

³ *Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.*

⁴ *Du darfst je Gralsrittereinheit in deiner Armee nur eine Gralsreliquie erhalten.*

BRETONISCHE FELDHERRN

Herzöge von Bretonia herrschen als Lehensmänner des bretonischen Königs über eines der Herzogtümer, aus denen Bretonia besteht. Ihnen unterstehen ihrerseits die Barone, niederrangigen Adligen und Ritter des Königs ihres Herzogtums, die ihrem Herzog die Lehnstreue schulden. Wohingegen Paladine in ganz Bretonia für ihre Ritterlichkeit und großen Taten berühmt sind. Viele von ihnen sind vom hohen Adel und tragen Titel wie Graf oder Baron, während andere hochrangige und erfahrene Ritter sind, die oftmals auch als Armeestandartenträger auserwählt werden, um die Armeestandarte der Bretonen in die Schlacht zu tragen.

Ihnen allen ist gemein, dass sie mächtige Kämpfer und fähige Anführer für die Armeen des Königs abgeben.

Kommandant Held

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Paladin	4	6	4	4	4	2	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	80 Pkt.
Herzog	4	7	4	4	4	3	6	4	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	120 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Befehlshaber (nur Herzog)
- Für Ruhm und Glorie
- Segen der Herrin des Sees
- Stolz des Adels (nur Herzog)

OPTIONEN:

Paladine müssen eine (1) Tugend erhalten. Herzöge dürfen sogar bis zu zwei (2) Tugenden erhalten, mindestens jedoch eine (1).

Muss eines (1) der folgenden Gelübde ablegen:

- Rittergelübde (kostenlos)
- Questgelübde (20 Pkt.)
- Gralsgelübde (40 Pkt.)

Darf einen (1) Mantel der Elena (20 Pkt.) erhalten.

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Ein bretonischer Feldherr mit dem Grals- oder Rittergelübde darf einen Morgenstern (2 Pkt.) oder eine Lanze (4 Pkt.) erhalten.

Ein bretonischer Feldherr mit dem Questgelübde darf einen Morgenstern (2 Pkt.) oder eine Zweihandwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Darf seine Bewaffnung zu verzauberten Waffen (15 Pkt.) aufwerten.

Ein Paladin darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. und ein Herzog im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

Ein (1), auf einem bretonischen Schlachtross reitender Herzog deiner Armee, darf zum *Grünen Ritter* (200 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein (1) Paladin deiner Armee darf kostenlos zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Bretonisches Schlachtross (12 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Pegasus (50 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Urgreif (240 Pkt.; nur für Herzog)
 - Harnisch (5 Pkt.)

Befehlshaber: Für jeden Herzog in deiner Armee, darf eine Einheit Ritter des Königs, eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten, anstelle von 25 Punkten erhalten.

Stolz des Adels: Ein Modell mit dieser Sonderregel darf sich keiner Einheit mit *Des Bauern Pflicht* anschließen. Ebenso wenig kann es sich einer Einheit anschließen, der sich bereits ein anderes Charaktermodell mit *Des Bauern Pflicht* angeschlossen hat.

TACTICAL WAR – BRETONEN

Grüner Ritter: Der Grüne Ritter ist *körperlos, unerschütterlich*, verursacht *Entsetzen* und gilt als *Geländeerfahrener* („natürliches“ Gelände).

Der Grüne Ritter wird nicht mit dem Rest der Armee aufgestellt. In der Unterphase „Restliche Bewegungen“ einer beliebigen deiner Bewegungsphasen darfst du versuchen, den Grünen Ritter zu erwecken. Wirf einen Würfel - bei einem Wurfresultat von 2 oder höher erwacht er. Falls er in diesem Zug nicht erwacht, dann darfst du es im folgenden Spielzug erneut versuchen, und so weiter. Sobald der Grüne Ritter erweckt wurde, darfst du ihn innerhalb jedes „natürlichen- Geländestücks“ (dazu zählen beispielsweise Wälder, Flüsse, Sümpfe, felsiges Gelände, aber keine konstruierten Dinge wie Gebäude, etc.) und mehr als 1 Zoll von anderen Einheiten entfernt aufstellen. Welches Gelände als „natürlich“ zählt, sollte vor Spielbeginn mit deinen Mitspielern geklärt werden, und zumindest ein (1) passendes Stück, je Bündnis, sollten auf dem Spielfeld platziert werden (nicht als zusätzliches Geländestück, sondern als Ersatz). Da der Grüne Ritter in der „Restliche Bewegungen“ erscheint, darf er in jenem Spielzug normal bewegt werden, jedoch nicht mehr angreifen.

Während des Spiels darf der Grüne Ritter verschwinden und an einer völlig anderen Stelle wieder auftauchen. Wenn der Grüne Ritter sich während der Unterphase „Restliche Bewegungen“ deiner Bewegungsphase innerhalb eines „natürlichen- Geländestücks“ befindet (oder hineinbewegt wird), darf er vom Spielfeld entfernt und an beliebiger Stelle auf dem Spielfeld, mit beliebiger Ausrichtung, innerhalb eines anderen, „natürlichen- Geländestücks“ und mehr als 1 Zoll von anderen Einheiten entfernt wieder aufgestellt werden. Danach darf er sich jedoch, in jenem Zug, nicht mehr weiterbewegen. Beachte, dass er seinen Zug trotzdem nicht in unpassierbarem Gelände beenden darf.

Als Wesen mit übernatürlichen Kräften kann der Grüne Ritter niemals wirklich erschlagen werden. Wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert, löst er sich in grünlichem Nebel auf und verschwindet wieder so spurlos, wie er erschienen ist. In der Unterphase „Restliche Bewegungen“ deiner folgenden Bewegungsphase darfst du nun versuchen, den Grünen Ritter erneut zu erwecken, indem du dieselben Regeln verwendest wie oben beschrieben. Allerdings erhält der Grüne Ritter für jedes Mal, wenn er ausgeschaltet wurde, einen Malus von -1 auf den nächsten Wurf, der durchgeführt wird, um ihn zu erwecken (Nachdem er also das erste Mal ausgeschaltet wurde, erscheint er im folgenden Zug erst bei 3+, statt bei 2+. Nach dem zweiten Mal benötigt er eine 4+, usw.). Falls er nicht erwacht, darf der Versuch in jeder folgenden Unterphase „Restliche Bewegungen“ deiner folgenden Bewegungsphasen wiederholt werden.

Bei der Berechnung der Siegespunkte erhält der Gegner nur dann Siegespunkte für den Grünen Ritter, wenn er bei Spielende nicht mehr am Leben ist. Selbst ein angeschlagener Grüner Ritter gewährt keine Siegespunkte.

Der Grüne Ritter erhält außerdem für jedes Mal, wenn er stirbt und wieder auftaucht, einen kumulativen Bonus von +1 auf seinen Rettungswurf, welchen er durch den Segen der Herrin des Sees verliehen bekommt und kann den Segen nie verlieren. Beachte, dass eine geworfene 1 immer ein gescheiterter Rettungswurf ist, egal, wie gut dieser sein mag.

Überdies kann der Grüne Ritter seine Waffen auf eine von zwei Arten einsetzen. Entweder darf er sie benutzen, um +W6 Zusatzattacken zu erhalten oder um +2 auf seine Stärke zu addieren (zuzüglich zu anderen Boni wie beispielsweise +2 für Lanzen im Angriff). Der Grüne Ritter darf zu Beginn jeder Nahkampfphase neu entscheiden, auf welche Weise er seine Waffen einsetzt, wenn er dies wünscht.

Ferner darf er nicht der General deiner Armee sein und sich weder Einheiten noch anderen Charaktermodellen anschließen oder umgekehrt.

TACTICAL WAR – BRETONEN

HERRINNEN

Der Adel in Bretonia untersteht einem der 12 Herzöge, diese wiederum stehen in Lebensbeziehung zum König. Ebenfalls zum Adel gehören die Damen und Maiden der Herrin des Sees, die jede bretonische Armee in der Schlacht durch ihre Magie unterstützen, oder den Herrschern am Hof beratend zur Seite stehen. Wobei man sagen muss, dass die Maiden, bzw. die Da-men der Herrin des Sees nicht direkt zum Adel gehören, da sie überall willkommen sind und sich ihren Rang nicht erkämpfen müssen.

Kommandant Held

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Maiden	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	90 Pkt.
Damen	4	3	3	3	3	3	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	180 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE: MAGIE:

1

Maiden sind Zauberinnen der Stufe 1 und Damen der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre der Bestien, des Lichts, des Lebens oder des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf für 20 Pkt. zur *Meisterin der Lehre (Lehre der Bestien, des Lichts oder Lebens)* aufgewertet werden.

Darf einen (1) Mantel der Elena (20 Pkt.) erhalten.

SONDERREGELN:

- Aura der Herrin
- Für Ruhm und Glorie
- Segen der Herrin des Sees
- Stolz des Adels
- Unter bretonischem Schutz
- Zart besaitet

Eine Maid darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. und eine Dame im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Bretonisches Schlachtross (12 Pkt.)
- Pegasus (50 Pkt.)

Aura der Herrin: Herrinnen stehen unter dem göttlichen Schutz der Herrin des Sees. Durch ihn erhalten sie *Magieresistenz (Maiden 1 und Damen 2)*.

Begünstigte der Herrin des Sees: Herrinnen kanalisieren Bannwürfel bereits bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6.

Stolz des Adels: Ein Modell mit dieser Sonderregel darf sich keiner Einheit mit *Des Bauern Pflicht* anschließen. Ebenso wenig kann es sich einer Einheit anschließen, der sich bereits ein anderes Charaktermodell mit *Des Bauern Pflicht* angeschlossen hat.

Unter bretonischem Schutz: Herrinnen dürfen in der Mitte des zweiten Gliedes platziert werden, da sich die Ritter schützend um sie herum gruppieren. Sie gelten auch weiterhin als normal im Spiel befindlich, auch wenn sie sich nicht im ersten Glied befinden (die Einheit darf also ihren Moralwert benutzen, sie darf zaubern, usw.). Wenn sich eine zweite Maid oder Dame der Einheit anschließt, darf sie ebenfalls im zweiten oder sogar in der Mitte des dritten Gliedes platziert werden, und so weiter. Eine Maid oder Dame, die sich nicht im ersten Glied befindet, hat eine Sichtlinie, als stünde sie an selbiger Position, jedoch im ersten Glied der Einheit. Dies ist besonders beim Zaubern von Relevanz, da sie auch die Reichweite ihrer Zaubersprüche von dort aus ermittelt und so weiterhin Geschosszauber und andere Sprüche wirken kann. Darüber hinaus profitieren sie immer von „*Achtung Sir!*“, bis auch der letzte Ritter der Einheit, welcher sie sich angeschlossen haben, ausgeschaltet wurde.

Zart besaitet: Herrinnen dürfen keine magische Waffe oder Rüstung erhalten und können weder Herausforderungen aussprechen noch eine solche annehmen (dies gilt nicht als „eine Herausforderung verweigert“!).

TACTICAL WAR – BRETONEN

PREDIGER

Ein Prediger ist ein fanatischer Verkünder des Wortes der Herrin des Sees. Kohelec ist ein dem König Sotros zugeschriebenes Buch, das bei den Lehrbüchern unter dem Titel „Der Prediger Sotros“ steht. Dies ist die heilige „Bibel“ der Prediger.

Held

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Prediger	4	3	3	3	3	2	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	35 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dauerpredigt
- Des Bauern Pflicht
- Fanatismus
- Redner, kein Krieger
- Segen der Herrin des Sees
- Starker Glaube
- Vorhut (nur wenn beritten)

OPTIONEN:

Darf magische Gegenstände (auch arkane) im Wert von bis zu 35 Pkt. auswählen.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schlachtross (10 Pkt.)
- Knappenkarren (50 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)

Dauerpredigt: Solange der Prediger sich auf dem Spielfeld befindet und nicht flieht, generiert er in jeder feindlichen Magiephase einen (1) Bannwürfel und darf versuchen, wie ein Zauberer, einen weiteren Würfel, zu kanalisieren.

Fanatismus: Auf Grund ihres extremen Fanatismus und vor allem ihrer enormen Redekunst, sind Prediger und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, *immun gegen Panik* und dürfen darüber hinaus alle misslungene Moralwerttests wiederholen.

Befreudete Einheiten einer Armee der Bretonen in 8 Zoll Umkreis dürfen den Moralwert von Predigern verwenden, sollte ihr eigener Moralwert nicht ohnehin gleichhoch oder höher sein.

Redner, kein Krieger: Prediger müssen nicht wie andere Charaktermodelle im ersten Glied einer Einheit aufgestellt werden, sondern dürfen eine beliebige Position innerhalb einer Einheit mit Des Bauern Pflicht einnehmen. In der Nahkampfphase kann er dann jedoch lediglich Unterstützungsattacken durchführen, wenn er eine entsprechende Position in der Einheit eingenommen hat, aus welcher Unterstützungsattacken zulässig sind.

Überdies können Prediger Herausforderungen ausschlagen, ohne dabei ihre Ehre zu verlieren (im Kampf beteiligte bretonische Einheiten verlieren dadurch auch nicht den *Segen der Herrin des Sees*). Wenn sie dies tun, werden sie nicht zwangsläufig, wie üblich, im hintersten Glied platziert, es sei denn, du wünschst dies. Außerdem profitiert die Einheit noch immer von ihrem Moralwert, selbst dann, wenn sie (bewusst) in das letzte Glied gestellt wurden.

Starker Glaube: Prediger sind dermaßen stark in Ihrem Glauben, dass sie davon überzeugt sind, dass die Herrin des Sees sie vor allen Gefahren schützen wird, dass sie *magische* Waffe und Rüstung minutiös verwehren und daher auch nicht erhalten dürfen.

ZIVILER PÖBEL, GESOCKS, MOB

Der ungebildete, unkultivierte, in der Masse gewaltbereite Pulk an Menschen aus der gesellschaftlichen Unterschicht wird als Pöbel, das Gesocks oder auch als Mob bezeichnet. Sie werden keineswegs ausgewählt, um ein Lehen zu verteidigen, doch in Zeiten größter Not, bewaffnen auch sie sich mit Knüppeln, Mistgabeln und allem, was sonst noch effektiv erscheint.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Zivilist	5	2	2	3	3	1	4	1	4	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	2 Pkt./Modell
Gemeindesprecher	5	2	2	3	3	1	4	2	5	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

20+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Des Bauern Pflicht
- In die Enge getrieben
- Unterschicht
- Zweckmäßig

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgende Ausrüstung erhalten:

- Speer (½ Pkt./Modell)
- Kurzbogen (1 Pkt./Modell)
- Schild (½ Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf kostenlos zu Plänklern (½ Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Du darfst ein Modell für 1 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Gemeindesprecher aufwerten.

In die Enge getrieben: Ein verzweifelter Mob kann gefährlich werden. Sollte eine Einheit des zivilen Pöbels aufgerieben werden oder aus anderen Gründen die Flucht ergreifen, erleiden alle mit ihm im Nahkampf gebundenen Einheiten (Freund wie Feind) sofort W6 Treffer der Stärke 3, die wie Beschuss verteilt werden. Diesen Treffern wird jeweils ein weiterer W6 für jedes vollständige Pöbelglied nach dem ersten hinzugefügt.

Unterschicht: Kein Charaktermodell, mit Ausnahme von Predigern, darf sich dem zivilen Pöbel anschließen.

Zweckmäßig: Ogleich Modelle des Pöbels gegen das Minimum an Modellen mit Des Bauern Pflicht angerechnet werden (siehe Aushebung), hat die Punktekostenreduzierung durch die Aushebungspflicht der ritterlichen Gelübde jedoch keinen Einfluss auf solche Modelle. Somit werden ihre Punktekosten für sie nicht entsprechend der Aushebungssonderregel weiter reduziert.

TACTICAL WAR – BRETONEN

LANDKNECHTE

Landsknechte sind bretonische Gemeine, die von den Rittern ausgewählt wurden, um ihr Lehen zu verteidigen. Sie tragen in der Regel eine grobe Livree in den Farben Ihres Herrn, die sie von Ihrem Sold ebenso bezahlen müssen, wie ihre sonstige Ausrüstung, Verpflegung und Unterbringung. Manche geizigen Ritter berechnen ihren Landsknechten sogar die Beerdigungskosten!

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Landknecht	4	3	3	3	3	1	3	1	6	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	5 Pkt./Modell
Korporal	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE: OPTIONEN:

10+

Die gesamte Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

- Hellebarden und Leichte Rüstungen (kostenlos)
- Leichte Rüstungen und Schilde (kostenlos)
- Zusätzliche Handwaffen und Leichte Rüstungen (kostenlos)
- Speere, Leichte Rüstungen und Schilde (1 Pkt./Modell)
- Armbrüste und Pfähle (3 Pkt./Modell)
- Langbögen und Pfähle (3 Pkt./Modell)
- Langbögen und die Sonderregel *Tirailleure* (3 Pkt./Modell)
- Bögen, die Sonderregeln *Tirailleure* und *Kundschafter* (3 Pkt./Modell)

SONDERREGELN:

- Des Bauern Pflicht

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf das magische Banner der Pflicht erhalten (siehe magische Standarten).

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Korporal aufwerten.

GRALSRELIQUIE

Sie werden von den fanatischen Gralspilgern in Bretonia aus unbrauchbaren Waffen, Schilden, Kleidungsstücken und generell allem zusammengefügt, was ein Gralsritter fallenlässt, ablegt oder wegwirft. Diese bizarre Reliquiensammlung verehren die verzweifelten und verrückten Gemeinen und schleppen sie mit sich, während sie den angebeteten Gralsrittern durch das ganze Königreich folgen und mit ihrem Fanatismus gefährliche Unruhe verbreiten. Das kostbarste Besitztum dieser religiösen Lumpensammler stellt dabei das Skelett eines längst toten Gralsritters auf seinem Pferd dar, die Gralsreliquie. In manchen Fällen können die Gralsreliquien auch primitiv zusammengeschusterte Karren sein, die dann hochtrabend Reliquienwagen genannt werden. Für einen Gralsritter kann der Eifer der nach Reliquien verlangenden Gralspilger sogar lebensgefährlich werden: Schon mehr als ein Ritter, der zwar schwer und lebensbedrohlich verletzt aber noch keineswegs tot war, wurde in der Vergangenheit von einer rasenden Masse an Reliquienjägern irrtümlich zu Tode gequetscht.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Gralspilgerer	4	3	3	3	3	1	3	1	6	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Gralsreliquie	4	3	3	3	3	6	3	4	6	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x60 mm	85 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

Speziell (1 Gralsreliquie, 4 die Reliquie tragende Gralspilgerer und 6 weitere Gralspilgerer)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Des Bauern Pflicht
- Eigenwillig
- Gralsreliquie
- Hass (alle Feinde)
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Darf weitere Gralspilgerer (7 Pkt./Modell) erhalten.

Eigenwillig: Kein Charaktermodell, mit Ausnahme von Predigern, darf sich der Einheit anschließen.

Gralsreliquie: Dieser heilige Schrein wird in der Mitte des ersten Gliedes platziert, genau wie ein Standartenträger oder Musiker. Wenn sich die Einheit dreht, wird die Reliquie wie ein Standartenträger oder Musiker wieder in das erste Glied bewegt.

Die Gralsreliquie hat einen Rüstungswurf (+2). Im Nahkampf wird dieser auf +3 verbessert. Die Gralsreliquie zählt sowohl als Standartenträger, als auch als Musiker.

Solange es noch „normale“ Gralspilger in der Einheit gibt, werden bei Lebenspunktverlusten der Reliquie normale Modelle aus der Einheit entfernt (andere Gralspilger springen einfach nach vorne und halten die Reliquie, falls ein Träger ausgeschaltet wird). Nur wenn alle Gralspilger in der Einheit ausgeschaltet wurden, erleidet die Reliquie selbst Lebenspunktverluste. Daher gilt sie, nicht jedoch die anderen Modelle der Einheit als *immun gegen Todesstoß* und als *immun gegen multiple Lebenspunktverluste*. Selbst die Sonderregel *Zielsicher* oder vergleichbare Regeln haben keinen Einfluss auf sie.

Darüber hinaus ist die gesamte Einheit vom Segen der Herrin des Sees betroffen und ihr Dogmatismus macht sie *immun gegen Psychologie*. Sofern sich die Gralsreliquie selbst (nicht die Einheit) im Umkreis von 8 Zoll um wenigstens ein Modell mit dem Gralsgelübde befindet, gilt die gesamte Einheit der Gralspilgerer sogar als *Unerschütterlich*.

Die Gralsreliquie selbst hat eine Einheitenstärke von 4, zuzüglich der Anzahl der sie tragender Pilgerer. Die Gesamteinheitenstärke entspricht somit 4 + Anzahl aller Gralspilgerer (und Prediger) innerhalb der Einheit.

Wird die Anzahl der Gralspilgerer auf 3 oder weniger reduziert, kann sich die Einheit nicht mehr bewegen, da die Reliquie zu schwer ist, als dass sie von so wenig Pilgerern getragen werden kann. Jedoch weigern sich die verbliebenen Pilgerer, die Reliquie zurückzulassen und gelten daher fortan als *Unerschütterlich*.

KÖNIGLICHE GARDE

Der Kern der bretonischen Infanterie besteht aus der königlichen Garde, die dem Ruf des Herrschers von Bretonia, bzw. ihres Lehnsherrn und Herzogs, „zu den Waffen“ folgen. Kampferprobte Männer und Frauen aus geringeren Adelshäusern, die sich durch besondere Taten von ihresgleichen abheben, werden vom König in diesen Stand erhoben, dessen Mitglieder die zahlreichsten, militärisch gut geschulten Infanteristen des Landes sind.

Kern Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Königlicher Gardist	4	4	4	3	3	1	4	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	8 Pkt./Modell
Adjutant	4	4	4	3	3	1	4	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Für Ruhm und Glorie
- Geringer Adel
- Segen der Herrin des Sees

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

- Darf für 35 Pkt. das Medley der Ehre erlernen, sofern die Einheit das Questgelübde abgelegt hat.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten, bzw. 50 Pkt., wenn die Einheit das Questgelübde abgelegt hat.

Du musst ein Modell kostenlos zum Adjutant aufwerten.

- Ein Adjutant mit dem Questgelübde darf eine (1) Tugend erhalten.

WEITERE OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss eine (1) der folgenden Gelübde abgelegt haben:

- Rittergelübde (kostenlos)
- Questgelübde (2 Pkt./Modell), gilt dann jedoch als Elite-, anstelle als Kernausswahl

Eine Einheit der königlichen Garde mit dem Rittergelübde muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Hellebarden und Schwere Rüstungen (kostenlos)
- Schwere Rüstungen und Schilde (kostenlos)
- Zusätzliche Handwaffe und Schwere Rüstungen (kostenlos)
- Morgenstern, Schwere Rüstungen und Schilde (1 Pkt./Modell)
- Speere, Schwere Rüstungen und Schilde (1 Pkt./Modell)
- Armbrüste, leichte Rüstungen, Schilde und Pfähle (2 Pkt./Modell)

Eine Einheit der königlichen Garde mit dem Questgelübde muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Hellebarden und Schwere Rüstungen (kostenlos)
- Schwere Rüstungen und Schilde (kostenlos)
- Zusätzliche Handwaffe und Schwere Rüstungen (kostenlos)
- Morgenstern, Schwere Rüstungen und Schilde (kostenlos)
- Zweihandwaffen, schwere Rüstungen und Schilde (1 Pkt./Modell)

Geringer Adel: Modelle von geringem Adel führen keine Scharen von Gefolgsleuten mit sich in die Schlacht, weshalb du für diese die Gelübde-Sonderregel *Aushebung* ignorierst. Dies bedeutet, dass du für diese Ritter keine zusätzlichen Modelle mit *Des Bauern Pflicht* rekrutierst. Für Modelle mit dieser Sonderregel, die das Questgelübde abgelegt haben, musst du jedoch mindestens ein (1) Modell mit *Des Bauern Pflicht* für deine Armee rekrutieren (hierunter fallen auch etwaige Besatzungsmitglieder von Kriegsmaschinen).

TACTICAL WAR – BRETONEN

KNAPPENKARREN

Knappen sind der höchste Rang, den Gemeine in Bretonia erreichen können. Nur Landsknechte, die sich auf dem Schlachtfeld bewährt haben, werden von ihren Rittern zu Knappen befördert, die dann so begehrte Posten wie den des obersten Gefängniswärters oder des Milizanführers im Lehen ihres Herrn erhalten können. Die Position eines Knappen ist für die bretonischen Bauern nicht zu Letzt deshalb so erstrebenswert, weil es zahlreiche Geschichten von Knappen gibt, die für besondere und außergewöhnliche Heldentaten in den Ritterstand erhoben wurden. Tatsächlich gibt es aber kaum einen nachweisbaren Fall, dass das tatsächlich ein-mal geschehen wäre, da die adligen Bretonen absolut kein Interesse daran haben, ihren Stand durch die Aufnahme von Gemeinen zu "besudeln".

Während es allen Gemeinen strikt verboten ist, ein bretonisches Schlachtross zu besteigen, wird einigen Knappen jedoch erlaubt, auf Karren mit Zugpferden in die Schlacht zu traben. Mit einem Knappenkarren können sie die Flanke der feindlichen Armee umgehen und so ihre Kameraden unterstützen, indem sie Nachschub in die hinterste Reihe des Schlachtgemenges tragen.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Karren	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	55 Pkt./Modell
Knappe	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-3 (je 1 Karren, 2 Knappen und 2 Schlachtrosse)

SONDERREGELN:

- Des Bauern Pflicht
- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+2)

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Bögen (3 Pkt./Modell) erhalten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Beachte, dass jeder Knappe auf dem Karren für sich gegen das Aushebungsminimum auf Grund von Rittergelübden angerechnet wird. Demzufolge wird ein Karren auch mit zwei (2) Punkten weniger als normal, gegen das Armeepunktelimit angerechnet, wenn du ihn im Rahmen der Aushebung rekrutierst.

Charaktermodelle deiner Armee, die auf einem Karren fahren, dürfen sich Knappenkarren-Einheiten anschließen. Sie können jedoch nicht in der Einheit bleiben, wenn sie ihr Gefährt, den Karren, eingebüßt haben, sondern gelten in diesem Fall sofort als eigenständige Einheit (bzw. Charaktermodell).

TACTICAL WAR – BRETONEN

BERITTENE KNAPPEN

Knappen sind der höchste Rang, den Gemeine in Bretonia erreichen können. Nur Landsknechte, die sich auf dem Schlachtfeld bewährt haben, werden von ihren Rittern zu Knappen befördert, die dann so begehrte Posten wie den des obersten Gefängniswärters oder des Milizanführers im Lehen ihres Herrn erhalten können. Die Position eines Knappen ist für die bretonischen Bauern nicht zu Letzt deshalb so erstrebenswert, weil es zahlreiche Geschichten von Knappen gibt, die für besondere und außergewöhnliche Heldentaten in den Ritterstand erhoben wurden. Tatsächlich gibt es aber kaum einen nachweisbaren Fall, dass das tatsächlich ein-mal geschehen wäre, da die adligen Bretonen absolut kein Interesse daran haben, ihren Stand durch die Aufnahme von Gemeinen zu "besudeln".

Während es allen Gemeinen strikt verboten ist, ein bretonisches Schlachtross zu besteigen, wird den Knappen vielfach erlaubt, auf Zugpferden oder Ackergäulen in die Schlacht zu reiten. Als berittene Knappen können sie die Flanke der feindlichen Armee umgehen.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Knappe	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	13 Pkt./Modell
Sergeant	4	3	3	3	3	1	3	2	8	-	-	-	-
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Des Bauern Pflicht
- Leichte Kavallerie
- Vorhut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss mindestens eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Speer (1 Pkt./Modell)
- Bogen (2 Pkt./Modell)
- Schild (1 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Sergeant aufwerten.

TEUTONISCHE RITTER

Der teutonische Ritterorden rekrutierte seine Mitglieder zumeist aus dem niederen Adel verschiedenster Kulturen, nicht nur aus Bretonia selbst. Er ist durch ein ordensähnliches Gemeinschaftsleben, der Gehorsamkeit und Keuschheit gekennzeichnet, welches verknüpft ist mit caritativen Aufgaben, bewaffnetem Pilgerschutz und militärischem Einsatz gegen äußere und gelegentlich auch innere Feinde der Herrin des Sees.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Teutonische Ritter	-	4	4	3	3	1	4	1	8	-	-	-	16 Pkt./Modell
Major	-	4	4	3	3	1	4	2	8	-	-	-	-
Bretonisches Schlachtross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Für Ruhm und Glorie
- Geringer Adel
- Leichte Kavallerie
- Rittergelübde
- Segen der Herrin des Sees

OPTIONEN:

Alle Ritter der Einheit dürfen ihre leichten, gegen schwere Rüstungen tauschen und für ihre Schlachtrosse Harnische erhalten (2 Pkt./Modell), gelten dann jedoch nicht mehr als Leichte Kavallerie.

Die gesamte Einheit darf der folgenden Optionen wählen:

- Speer (1 Pkt./Modell)
- Bogen (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du musst ein Modell kostenlos zum Major aufwerten.

Geringer Adel: Modelle von geringem Adel führen keine Scharen von Gefolgsleuten mit sich in die Schlacht, weshalb du für diese die Gelübde-Sonderregel *Aushebung* ignorierst. Dies bedeutet, dass du für diese Ritter keine zusätzlichen Modelle mit *Des Bauern Pflicht* rekrutierst.

TACTICAL WAR – BRETONEN

FAHRENDE RITTER

Fahrende Ritter, der niedrigste und erste Ritterstand, in Bretonia sind junge Adlige, die nach dem Ritterschlag im Gefolge eines Adligen dienen bis sie auf Abenteuer ausziehen um noble Taten zu vollbringen oder sich in der Schlacht zu bewähren, vielleicht die Dame ihres Herzens zu finden und letztlich Ritter des Königs zu werden, die ein Lehen erhalten.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Fahrender Ritter	-	4	4	3	3	1	3	1	8	-	-	-	22 Pkt./Modell
Heißsporn	-	4	4	3	3	1	3	2	8	-	-	-	-
Bretonisches Schlachtross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Schwere Rüstung
- Schild
- Harnisch

SONDERREGELN:

- Für Ruhm und Glorie
- Rittergelübde
- Ritterlicher Eifer (nur Standartenträger)
- Segen der Herrin des Sees
- Ungestüm

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf für 10 Pkt. ein Banner der Fahrenden Ritter erhalten.
- Du musst ein Modell kostenlos zum Heißsporn aufwerten.
- Darf für 20 Pkt. zum Gralsritter aufgewertet werden (siehe Gralsritter). Dieser darf eine (1) Tugend erhalten.

Ritterlicher Eifer: Jeder Standartenträger einer Einheit Fahrender Ritter darf das Banner der Fahrenden Ritter erhalten (auch mehrfach in einer Armee).

BANNER DER FAHRENDEN RITTER

10 Punkte; magische Standarte

Alle Fahrenden Ritter in der Einheit, inkl. jedes Charaktermodells, das sich einer Einheit mit diesem Banner angeschlossen hat, erhalten in dem Spielzug, in dem sie angegriffen haben, einen Stärkebonus von +1 (kein Effekt bei Reittieren).

Ungestüm: Ungestüme Einheiten müssen, wenn sich eine feindliche Einheit in regulärer Angriffsreichweite befindet, zu Beginn der Bewegungsphase, noch vor dem Ansagen von Angriffen, einen Moralwerttest ablegen, den sogenannten Ungestümtest. Verpatzt sie den Test, unterliegt die gesamte Einheit, inkl. jedes Charaktermodells, das sich ihr angeschlossen hat, für den Rest des Spielzuges der Sonderregel für *Raserei* (nicht jedoch ihre Reittiere). Bestehen sie ihn, darf sie sich normal bewegen. Die Einheit erleidet folgende, kumulative Abzüge auf ihren Moralwert, wenn sie ihren Ungestüm-Test ablegt:

- -1 wenn ein oder mehrere Angstverursachende Gegner in Angriffsreichweite sind.
- -1 wenn ein oder mehrere Entsetzenverursachende Gegner in Angriffsreichweite sind.
- -1 wenn ein oder mehrere monströse Einheiten in Angriffsreichweite sind.
- -1 wenn ein oder mehrere Monster in Angriffsreichweite sind.
- -1 wenn eine oder mehrere gegnerische Einheiten mit einer höheren Einheitenstärke in Angriffsreichweite sind.
- -1 wenn eine oder mehrere befreundete Einheiten sich im Umkreis von 8 Zoll im Nahkampf befinden.
- -2 wenn der Einheitenstandartenträger das Banner der Fahrenden Ritter (siehe weiter oben) mit sich führt.
- -2 wenn eine oder mehrere Maiden, Damen oder andere, eindeutig weibliche Charaktermodelle sich im Umkreis von 8 Zoll befinden.

Darüber hinaus müssen Fahrende Ritter immer verfolgen und addieren dabei einen zusätzlichen W6 zu ihrer Verfolgungsbewegung.

Beachte, dass sollte die Einheit aus irgendeinem Grund *immun gegen Psychologie* (oder vergleichbares) sein, dies keinen Einfluss auf den Ungestümtest und dessen Auswirkungen hat.

TACTICAL WAR – BRETONEN

RITTER DES KÖNIGS

Der Kern der bretonischen Armee besteht aus Rittern des Königs, die dem Ruf des Herrschers von Bretonia, bzw. ihres Lehnsherrn und Herzogs, „zu den Waffen“ folgen. Jeder Fahrende Ritter, der sich im Kampfe bewährt hat, wird vom König in diesen Stand er-hoben, dessen Mitglieder die zahlreichsten Ritter des Landes sind. Er erhält sein Lehen - für gewöhnlich eine Burg mit einem Dorf voll Gemeine - was ihn zum Grundherrn macht, und trägt von diesem Zeitpunkt an die Verantwortung über die ihm Untergebenen.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Ritter des Königs	-	5	4	3	3	1	4	1	8	-	-	-	24 Pkt./Modell
Verteidiger der Krone	-	5	4	3	3	1	4	2	8	-	-	-	-
Bretonisches Schlachtross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Schwere Rüstung
- Schild
- Harnisch

SONDERREGELN:

- Für Ruhm und Glorie
- Rittergelübde
- Segen der Herrin des Sees

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Musiker aufwerten.

- Darf für 35 Pkt. das Medley der Ehre erlernen.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du musst ein Modell kostenlos zum Verteidiger der Krone aufwerten.

- Darf für 20 Pkt. zum Gralsritter aufgewertet werden (siehe Gralsritter). Dieser darf eine (1) Tugend erhalten.

TACTICAL WAR – BRETONEN

QUESTRITTER

Als Questritter werden Bretonische Ritter bezeichnet, die sich auf einer Queste befinden, mit dem Ziel, den Gral zu finden und zu Gralsrittern zu werden. Traditionell übergeben Ritter des Königs ihre Besitztümer in die Hände eines vertrauenswürdigen Verwalters und tauschen ihre Lanze gegen die Waffen der Queste - große, beidhändig geführte Schwerter - wenn sie eine entsprechende Vision hatten, und sich auf die Gralssuche begaben. Mit diesen erschlagen sie gefährliche Monster wie Drachen, Lindwürmer, Man-ticoren, Chimären und so weiter, ziehen in jede sich bietende Schlacht und lehnen keine Herausforderung ab. Viele Questritter scheitern bzw. bekommen den Gral in ihrem ganzen Leben nicht zu Gesicht...

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Questritter	-	6	4	3	3	1	4	1	8	-	-	-	28 Pkt./Modell
Eremit	-	6	4	3	3	1	4	2	8	-	-	-	-
Bretonisches Schlachtross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung
- Schild
- Harnisch

SONDERREGELN:

- Für Ruhm und Glorie
- Questgelübde
- Segen der Herrin des Sees

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (4 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Musiker aufwerten.

- Darf für 35 Pkt. das Medley der Ehre erlernen.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du musst ein Modell kostenlos zum Eremit aufwerten.

- Darf eine (1) Tugend erhalten.

TACTICAL WAR – BRETONEN

GRALSITTER

Gralsritter sind in Bretonia hoch geachtet und gefürchtet, da sie durch den Trunk nicht nur wesentlich langlebiger als andere Menschen, viel stärker und nur schwer zu töten, sondern tatsächlich vom Geist der Herrin des Sees erfüllt sind.

Den Questrittern wird zur Aufgabe gegeben, ein Zeichen der Herrin des Sees - den heiligen Gral - zu suchen. Jenen, die den Gral gefunden haben, werden von der Herrin des Sees einer aller Letzen Prüfung unterzogen. Sie fordert den Questritter bestimmend auf, aus dem Gral zu trinken, trinken sie nun daraus, überleben sie es nicht. Lehnt der Questritter allerdings diese Anforderung ab, hat er endgültig bewiesen, dass seine Reinheit und seine Ehre außer Frage stehen. Nun wird er von der Herrin des Sees mit einem Lächeln „gebeten“ von dem Gral zu trinken, daraufhin werden sie zu Gralsrittern und der Gral kehrt in sein Versteck zurück, welches ein Gralsritter nie verraten würde.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Gralsritter	-	7	4	4	4	1	5	2	9	-	-	-	40 Pkt./Modell
Bretonisches Schlachtross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Schwere Rüstung
- Schild
- Harnisch

SONDERREGELN:

- Angst
- Für Ruhm und Glorie
- Gralsgelübde
- Lebende Legende
- Segen der Herrin des Sees
- Ewiger Vasall (nur Erster Ritter)

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

Die gesamte Einheit darf Mäntel der Elena (5 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Musiker aufwerten.

- Darf für 35 Pkt. das Medley der Ehre erlernen.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du musst ein Modell kostenlos zum Ersten Ritter aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. und eine (1) Tugend erhalten.

Ewiger Vasall: Stirbt der Erste Ritter, kannst du einen (1) anderen Gralsritter seiner Einheit zum neuen Ersten Ritter erheben. Dabei musst du zunächst ein gewöhnliches Gralsrittermodell zum Ersten Ritter erheben. Sollte es keine gewöhnlichen Gralsritter mehr in der Einheit geben, obliegt es dir, ob du einen Musiker oder Standartenträger zum neuen Ersten Ritter ernennst oder ob die Einheit fortan ohne einen solchen auskommen muss. Bestimmst du jedoch den Musiker oder Standartenträger zum neuen Ersten Ritter, gelten diese nicht länger als Musiker bzw. Standartenträger und verlieren somit auch alle vorherigen Optionen, welche mit ihrer ehemaligen Position verbunden waren.

Wird ein Modell zum neuen Ersten Ritter erhoben, überträgt der vorherige Erste Ritter all seine Optionen, inkl. Tugenden und magischen Gegenstände, auf dieses Modell. Stirbt auch der neue Erste Ritter, kann auch er einen Nachfolger, wie zuvor beschrieben, bestimmen.

Lebende Legende: Jeder Gralsritter, nicht nur der Erste Ritter, ist ein Einheitenchampion und kann Herausforderungen aussprechen und annehmen. Der Erste Ritter unterscheidet sich von seinen Kammeraden lediglich darin, dass er eine vererbte Tugend als auch magische Gegenstände erhalten darf.

TACTICAL WAR – BRETONEN

PEGASUSRITTER

Pegasusritter besteht komplett aus Rittern des Königs, die auf Pegasi reiten. Viele Generäle setzen sie mittlerweile ein, zählen sie doch zu den besten Fliegern überhaupt. Es sind sogar Armeen anzutreffen, die fast nur aus Pegasusrittern bestehen. Diese findet man meistens im Herzogtum Parravon, dem Ursprung der bretonischen Pegasi, deren Nester hoch oben, im Grauen Gebirge liegen und für deren Eier die Herzöge und Ritter wagemutigen Gemeinen enorme Summen zahlen. Allerdings werden auch Bretonische Flotten zuweilen von ganzen Schwadronen von Pegasusrittern begleitet, die den Galeonen, Korsaren und Bukaniern aus der Luft Unterstützung geben, in dem sie den Bretonen die Lufthoheit sichern.

Elite Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Pegasusritter	-	4	3	3	3	2	3	1	8	-	-	-	55 Pkt./Modell
Verteidiger der Krone	-	4	3	3	3	2	3	2	8	-	-	-	-
Pegasus	8	4	-	4	-	-	4	2	-	Kavallerie	Mittel (4)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Schwere Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegende Kavallerie
- Für Ruhm und Glorie
- Leichte Kavallerie
- Segen der Herrin des Sees
- Sturzflugangriff
- Tirailleure

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss eine (1) der folgenden Gelübde abgelegt haben:

- Rittergelübde (kostenlos)
- Questgelübde (10 Pkt./Modell), gilt dann jedoch als Seltene-, anstelle als Eliteauswahl

Eine Einheit Pegasusritter mit dem Questgelübde muss ihre Lanzen gegen Zweihandwaffen (kostenlos) tauschen.

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

- Darf für 35 Pkt. das Medley der Ehre erlernen.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten

Du musst ein Modell kostenlos zum Verteidiger der Krone aufwerten.

- Ein Verteidiger der Krone mit dem Questgelübde darf eine (1) Tugend erhalten.

Beachte, dass die Rückzugsbewegung nach einem Sturzflugangriff keine Flucht im eigentlichen Sinne ist und daher auch nicht zum Verlust des Segens der Herrin des Sees führt!

BALLISTE

Die Bretonische Balliste ist ein Werk mechanischen Genies, von dem es heißt, es sei von den Zwergen erlernt worden, und nur Bretonia setzt solche Kriegsmaschinen ein. Die Bretonische Balliste kann automatisch nachladen und mehrere Bolzen in derselben Zeit verschießen, in der die meisten Belagerungsmaschinen nur einen abfeuern, was sie zu einer der tödlichsten Waffen im Arsenal der Streitkräfte von Bretonia macht. Diese Balliste sieht aus, als sei sie aus Holz und Metall stabil gebaut und mit einigen Dornen und Nieten besetzt. Ihr wichtigster Bestandteil ist eine große Armbrust mit Griffen zum Spannen, die von einer Rahmenkonstruktion getragen wird. Die Besatzung bilden drei Krieger von aus der königlichen Garde - ein Lader, ein Schütze und ein Hauptmann - ein jeder gehüllt in die schwere Rüstung.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Besatzungsmitglied	4	3	3	3	3	1	3	1	6	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Korporal	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Balliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 75 mm	50 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Balliste +
3 Besatzungsmitglieder)

SONDERREGELN:

- Balliste
- Des Bauern Pflicht

OPTIONEN:

Darf bis zu zwei (2) weitere Besatzungsmitglieder (5 Pkt./Modell) erhalten.

Besteht die Einheit aus 5 Besatzungsmitgliedern, darf eines (1) davon für 3 Pkt. zum Korporal aufgewertet werden.

Die Balliste darf zum Repetierer (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Die Balliste darf für 10 Pkt. Pfähle erhalten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Beachte, dass jedes Besatzungsmitglied der Balliste für sich gegen das Aushebungsminimum auf Grund von Rittergelübden angerechnet wird. Demzufolge wird eine Balliste auch mit drei (3) oder mehr Punkten, solltest du weitere Besatzungsmitglieder anheuern, weniger als normal, gegen das Armeepunktlimit angerechnet, wenn du sie im Rahmen der Aushebung rekrutierst.

Balliste: Ballisten sind Speerschleudern, wie sie im Grundregelbuch beschrieben sind. Eine Balliste kann jedoch im gesamten Spiel niemals bewegt werden, darf sich aber normal auf der Stelle drehen, um einen Feind anzuvisieren. Wird diese Einheit jedoch auf Grund einer Szenariensonderregel zurückgehalten und somit erst zu einem späteren Zeitpunkt aufgestellt, darf sie sich in der Runde, in der sie erscheint, normal bewegen, jedoch nicht marschieren und erst ab dem darauffolgenden Spielzug nicht mehr bewegt werden. Sie gilt dann jedoch als bewegt und kann daher in der Runde, in der sie platziert wird, nicht mehr schießen.

Repetierer: Werden Ballisten zu Repetierern aufgewertet, können sie auf zwei Arten schießen. Sie können in jeder Schussphase entweder wie normal einen Einzelschuss (siehe Speerschleuder im Grundregelwerk) oder eine Salve abschießen.

Art	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Einzelschuss	48 Zoll	6	Multiple Lebenspunktverluste (W3), Ignoriert Rüstungswürfe
Salve	48 Zoll	4	Rüstungsbrechend, Salve

Salve: Wenn sie die Salvenoption verwendet, schießt der Repetierer 1W6+1 Bolzen ab. Diese Schüsse können entgegen dem Einzelschuss keine Glieder durchschlagen und verursachen nur je einen (1) Schadenspunkt statt der üblichen W3. Alle Bolzen müssen auf die gleiche Einheit abgeschossen werden.

Beachte, dass Repetierer ein Werk mechanischen Genies sind und daher nicht der Beschussmodifikation von -1 auf den Trefferwurf für Waffen mit *Mehrfachen Schüssen* unterliegen.

TACTICAL WAR – BRETONEN

TREBUCHET

Bei Belagerungen setzen auch Truppen anderer Völker Katapulte ein, und zwar sowohl auf seitens der Angreifer, wie auch auf der der Verteidiger. Doch diese Sonderform, bekannt als Trebuchet, ist größer und verheerender als das klassische Katapult anderer Völker und nur unter der bretonischen Garde zu finden.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Besatzungsmitglied	4	3	3	3	3	1	3	1	6	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Korporal	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Trebuchet	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	Ø 120 mm	140 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Trebuchet +
4 Besatzungsmitglieder)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Das Trebuchet erklimmen
- Des Bauern Pflicht
- Trebuchet

OPTIONEN:

Darf bis zu drei (3) weitere Besatzungsmitglieder (5 Pkt./Modell) erhalten.

Besteht die Einheit aus 5 oder mehr Besatzungsmitgliedern, darf eines (1) davon für 3 Pkt. zum Korporal aufgewertet werden.

Das Trebuchet darf einen Feuerkessel (10 Pkt.) erhalten.

Das Trebuchet darf für 10 Pkt. Pfähle erhalten.

Beachte, dass jedes Besatzungsmitglied des Trebuchet für sich gegen das Aushebungsminimum auf Grund von Rittergelübden angerechnet wird. Demzufolge wird ein Trebuchet auch mit vier (4) oder mehr Punkten, solltest du weitere Besatzungsmitglieder anheuern, weniger als normal, gegen das Armeepunktelimit angerechnet, wenn du es im Rahmen der Aushebung rekrutierst.

Das Trebuchet erklimmen: Eines der Besatzungsmitglieder kann das Trebuchet erklimmen, um so seine Sicht auf das Schlachtfeld zu verbessern und seinen Kammeraden Instruktionen für die Ausrichtung des Trebuchets zu erteilen. Um dies darzustellen, darfst du, solange das Trebuchet über 3 oder mehr Besatzungsmitglieder verfügt, zur Bestimmung der Sichtlinie, die Größenkategorie des Trebuchets und nicht die seiner Besatzung verwenden.

Feuerkessel: Wenn das Trebuchet mit einem Feuerkessel ausgestattet ist, darf der das Trebuchet kontrollierende Spieler sich jedes mal entscheiden, mit dem Trebuchet, normal zu schießen oder die Munition zuvor in Brand zu setzen, wodurch der Beschuss des Trebuchets die Sonderregel *Flammenattacke* erhält.

Trebuchet: Das Trebuchet unterliegt allen Regeln für Steinschleudern, mit folgenden Ausnahmen:

Das Trebuchet verwendet die 5-Zoll-Schablone und seine Stärke beträgt 4 (8). Zusätzlich kann es im gesamten Spiel niemals bewegt werden, darf sich aber normal auf der Stelle drehen, um einen Feind anzuvisieren. Wird diese Einheit jedoch auf Grund einer Szenariensonderregel zurückgehalten und somit erst zu einem späteren Zeitpunkt aufgestellt, darf es sich in der Runde, in der es erscheint, normal bewegen, jedoch nicht marschieren und erst ab dem darauffolgenden Spielzug nicht mehr bewegt werden. Es gilt dann jedoch als bewegt und kann daher in der Runde, in der es platziert wird, nicht mehr schießen.

BESTIARIUM

Viele Kreaturen sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Drachen. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Reiters über.

Einheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base
(Bretonisches) Schlachtross	8	3	-	3	3*	1*	3	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Pegasus	8	4	-	4	3	2	4	2	6	Bestie	Mittel (4)	40x40 mm
Greif	7	5	-	5	5	5	5	5	8	Monster	Groß (5)	70x105 mm
Urgreif	7	6	-	6	6	6	4	6	8	Monster	Riesig (6)	92x120 mm

PEGASUS

SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegen (Fliegende Kavallerie, wenn beritten)
- Sturzflugangriff

GREIF

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Rüstungswurf (+2)
- Sturzflugangriff
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

URGREIF

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Erhabener Schutz
- Fliegen
- Rüstungswurf (+3)
- Sturzflugangriff
- Unerschütterlich
- Vernichtender Angriff

Erhabener Schutz: Ein Urgreif addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Codex verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den „Tactical War“-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

DIE GESEGNETE SILBERLANZE

80 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Die Stärke des Trägers wird um +4 erhöht, wenn das Modell im selben Spielzug angegriffen hat, anstelle um +2 wie für Lanzen üblich. Hat das Modell den *Segen der Herrin des Sees*, so treffen alle seine Attacken mit der Gesegneten Silberlanze automatisch und es darf alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

DAS SCHWERT DER QUESTE

45 Punkte

Nur für Modelle mit dem Questgelöbnis

Hand-/Zweihandwaffe

Darf als Hand- oder als Zweihandwaffe benutzt werden (muss wie üblich zu Beginn des Nahkampfes angesagt werden). Gegen das Schwert der Queste sind keine Rüstungswürfe zulässig. Zudem ist es dem Ziel nicht möglich, Verwundungen (Lebenspunktverluste) durch das Schwert auf andere Modelle zu übertragen, sofern es über entsprechende Optionen verfügt.

DAS HELDENSCHWERT

40 Punkte

Handwaffe

Verzauberte Waffe

Das Schwer gilt als *rüstungsbrechend* und verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

DIE LANZE VON ARTOIS

40 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Ein Modell mit der Lanze von Artois hat die Sonderregel *Heldenhafter Todesstoß* und verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*, aber beides nur dann, wenn es im selben Spielzug auch angegriffen hat.

DAS SCHWERT DES CHAMPIONS

40 Punkte

Handwaffe

Die Stärke des Trägers gilt immer als um 1 höher als der Widerstand des Gegners, es sei denn, seine Stärke wäre ohnehin bereits höher als dieser. Im Prinzip verwundet er seine Gegner dadurch immer auf zumindest 3+. Die so modifizierte Stärke wird auch zum Berechnen des gegnerischen Rüstungswurfes und aller anderen etwaigen Effekte verwendet.

DIE KERNHOLZLANZE

35 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Verzauberte Waffe

Die Kernholzlanze erlaubt es ihrem Träger, alle verpatzten Verwundungswürfe mit ihr zu wiederholen.

TACTICAL WAR – BRETONEN

SCHICKSALSKLINGE

35 Punkte

Handwaffe

Bestimme zu Beginn der Schlacht heimlich ein feindliches Modell (inkl. dessen Reittier, Streitwagen, etc.). Schreib am besten verdeckt auf, welches Modell du gewählt hast. Das Schwert gilt als *magische* Waffe ohne bestimmte Boni gegen jeden anderen Gegner, aber Attacken, die gegen das nominierte Ziel gerichtet werden, treffen und verwunden es stets bei 2+ und verursachen *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

DAS SCHWERT VON COURONNE

30 Punkte

Handwaffe

Verzauberte Waffe

Gegner in direktem Kontakt müssen zu Beginn jeder Nahkampfphase einen Moralwerttest ablegen. Wenn dieser Fehlschlägt, darf das entsprechende Modell in dieser Runde nicht attackieren und wird automatisch vom Träger des Schwertes getroffen. Gegen Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, hat dieser Effekt keine Wirkung.

GEBURTSSCHWERT VON CARCASSONNE

30 Punkte

Handwaffe

Verzauberte Waffe

Das Schwert erhöht das Kampfgeschick des Trägers um +1. Von dem Schwert verwundete Gegner müssen alle erfolgreichen *Rettungswürfe* wiederholen.

MORGENSTERN VON FRACASSE

25 Punkte

Morgenstern

Verzauberte Waffe

Wirf für jeden Treffer in der ersten Nahkampfphase einen W6. Hat das gegnerische Zielmodell magische Gegenstände bei sich, so werden all diese bei einer (1) 4+ entzaubert und zu normalen Gegenständen ihres Typs.

WYRMTÖTER

25 Punkte

Handwaffe

Treffer mit diesem Schwert verwunden einen Gegner immer auf 3+ (sofern die Stärke des Trägers nicht ohnehin einen besseren Wert ergibt). Rüstungswürfe werden normal durch die Profilstärke des Trägers modifiziert, doch verlieren die Opfer ihren Rüstungswurf durch Schuppenhaut gegen Treffer mit dieser Waffe. Monster erleiden darüber hinaus *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

DIE FEUERLANZE

20 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Der Träger darf in jeder Beschussphase einmal von der Spitze der Lanze aus eine Atemattacke mit Stärke 4 durchführen, vorausgesetzt, er befindet sich nicht im Nahkampf. Außerdem gelten alle Attacken der Feuerlanze (inkl. der Atemattacke) als *Flammenattacken*.

GESEGNETES SCHWERT

15 Punkte

Handwaffe

Der Träger trifft seinen Gegner immer auf 2+, unabhängig der Kampfgeschicke beider Kontrahenten. Dies kann auf keine Weise modifiziert werden.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

GÜLDENER KÜRASS

50 Punkte

Schwere Rüstung

Diese Rüstung verleiht ihrem Träger einen *Rüstungswurf (+3)*, anstelle von *Rüstungswurf (+2)*, wie für schwere Rüstungen üblich. Zusätzlich erhält der Träger *Regeneration (+3)*.

TACTICAL WAR – BRETONEN

DER GRALSSCHILD

45 Punkte

Nur für Modelle mit dem Gralsgelöbnis

Schild

Der Träger des Schildes darf alle misslungenen *Rüstungswürfe* als auch *Rettungswürfe*, welche er durch den *Segen der Herrin des Sees* erhält, wiederholen.

DER LÖWENSCHILD

30 Punkte

Schild

Der Schild verleiht seinem Träger und der Einheit, der er sich anschließt, *Magieresistenz*, welche immer der Anzahl der Würfel entspricht, die für den jeweiligen (gebundenen) Zauberspruch verwendet wurden. Wenn also beispielsweise ein Feuerball mit vier (4) Würfeln gezaubert und auf den Träger oder die Einheit, der er sich angeschlossen hat, geschleudert wird, so hat der Träger des Löwenschildes *Magieresistenz (4)*, um dem Zauber entgegenzuwirken.

RÜSTUNG DES AGILULF

35 Punkte

Schwere Rüstung

Keine Attacke verwundet einen Träger der Rüstung des Agilulf jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung zu verwunden.

RÜSTUNG DER MITTSOMMERSONNE

25 Punkte

Schwere Rüstung

Gegen den Träger und sein Reittier erleiden Gegner einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe bei all ihren Nah- und Fernkampfangriffen.

TALISMANE

DER GOLDENE GÜRTEL

100 Punkte

Der Gürtel verleiht seinem Träger einen *Rüstungswurf (+1)*, *Rettungswurf (+4)* und macht ihn *immun gegen Todesstoß* und *multiple Lebenspunktverluste*.

TALISMAN DER ISOLDE

65 Punkte

Nur für Herrinnen

Wann immer ein feindlicher Zauberer innerhalb von 18 Zoll um die Trägerin des Talismans einen (gebundenen) Zauberspruch wirkt, erleidet dieser eine Anzahl Treffer der Stärke 5, die der Anzahl der verwendeten Energiewürfel entsprechen, wogegen keine *Rüstungswürfe* erlaubt sind.

HEILIGE RELIQUIE

45 Punkte

Die Heilige Reliquie verleiht dem Träger *Regeneration (+3)*.

SIRIENNES MEDAILLON

45 Punkte

Nur für bretonische Herzöge

Ein Herzog mit Siriennes Medaillon kann pro Phase nie mehr als einen (1) Lebenspunkt verlieren — selbst Waffen, die mehr als einen Schadenspunkt verursachen (inklusive Kriegsmaschinen), können ihn nur maximal einen Lebenspunkt je Phase kosten. Nachdem er in einer Phase einmal einen Lebenspunkt verloren hat, ignoriert der Träger sämtliche nachfolgenden Verwundungen in dieser Phase. Der Ritter kann allerdings immer noch normal von verfolgenden Feinden niedergemacht oder von *Todesstößen* ausgeschaltet werden. Dagegen ist er nicht gefreit, zumindest nicht durch Siriennes Medaillon.

QUESTINSIGNIEN

45 Punkte

Nur für Modelle mit dem Questgelöbnis

Wenn der Träger jemals auf 1 Lebenspunkt reduziert wird, erhält er sofort einen *Rettungswurf (+5)*, welcher bis zum Ende der Schlacht anhält. Sollte der Ritter von *multiplen Lebenspunktverlusten* betroffen werden, die ihn ausschalten würden, bevor er den *Rettungswurf* nutzen konnte (d.h., wenn er noch mehr als einen Lebenspunkt übrig hatte und beispielsweise von einer Kanonenkugel getroffen würde), so wird er auf 1 Lebenspunkt reduziert und darf dann

TACTICAL WAR – BRETONEN

versuchen, mit seinem neuen *Rettungswurf* (+5) alle übrigen durch denselben Treffer verursachten Lebenspunktverluste zu verhindern. Der Ritter kann allerdings immer noch normal von verfolgenden Feinden niedergemacht oder von *Todesstößen* ausgeschaltet werden. Dagegen ist er nicht gefreit, zumindest nicht durch die Questinsignien.

JADEAMULETT

30 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Modell darf den ersten es selbst verwundenden Treffer ignorieren, welcher Lebenspunktverluste zur Folge hat (so auch *multiple Lebenspunktverluste*).

DIE GUNST DER MAID

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Modell hat einen *Rettungswurf* (+5) gegen den ersten es selbst verwundenden Treffer, den es erleidet (nach Rüstungswürfen).

DER ZOPF VON BORDELEAUX

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Der Zopf darf zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs benutzt werden. Bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs wird der Moralwert des Trägers um +1 erhöht. Zusätzlich erhalten der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, nach der Nutzung des Zopfes, bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs die Sonderregel *Geländeerfahren (natürliches Gelände)*, und befinden sich in diesem Zeitraum auch zumindest in leichter Deckung, solange sie sich in derartigem Gelände aufhalten.

PERLE DER SEE

15 Punkte

Der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, gelten als *immun gegen Flammenattacken*.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

DIE KRONE VON BRETONIA

55 Punkte

Der Träger der Krone und die Einheit, welcher er sich angeschlossen hat, sind *unerschütterlich* und dürfen misslungene Profilwerttests wiederholen. Beachte, das spezifische Würfe wie beispielsweise Trefferwürfe, keine Profilwerttests darstellen, auch wenn sie auf einem Profilwert basieren.

DER RUBINKELCH

50 Punkte

Dieser magische Gegenstand entfaltet am Ende der ersten Phase, in der sein Träger oder dessen Einheit wenigstens einen Lebenspunkt verloren hat, automatisch seine Kraft. Von diesem Moment an verwundet keine Attacke den Träger oder die Einheit, der er sich angeschlossen hat, jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, zu verwunden.

DER FEHDEHANDSCHUH

40 Punkte

Nur für bretonische Feldherren

Der Träger des Fehdehandschuhs darf bestimmen, welches gegnerische Modell eine von ihm ausgesprochene Herausforderung annehmen muss, darf dabei jedoch nur Modelle bestimmen, welche auch in stande sind, seine Herausforderung anzunehmen – im Normalfall Charaktermodelle oder Einheitenchampions. Diese spezielle Art der Herausforderung kann nicht abgelehnt werden.

DIE MÄHNE DES VOLLBLUTS

25 Punkte

Nur für Modelle auf einem bretonischen Schlachtross

Nur eine Anwendung

Die Mähne erhöht die Stärke der bretonischen Schlachtrosse des Trägers und einer ihn begleitenden Einheit, in dem Spielzug, in dem sie zum ersten Mal angegriffen haben, um +2.

TACTICAL WAR – BRETONEN

FALKENHORN DES FREDEMUND

20 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Horn darf zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs geblasen werden. Bis zum Beginn deines nächsten eigenen Spielzugs darf keine Einheit (Freund und Feind) fliegen — sie müssen stattdessen ihre Bodenbewegung oder eine andere Bewegungsform benutzen, um sich fortzubewegen. Beachte, dass dies auch ihre Angriffs-, Flucht- und Verfolgungreichweite beeinflussen kann.

LOCKE DER ISOLDE

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Benenne zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase ein feindliches Modell. Der Träger trifft jenes Modell in dieser Nahkampfphase automatisch und darf misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

TROPHÄEN DER GROSSEN JAGD

10 Punkte

Der Ritter und die Einheit, in der er sich befindet, dürfen beim Verfolgen einen zusätzlichen Würfel werfen und den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis ignorieren.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

DER SILBERSPIEGEL

60 Punkte

Nur eine Anwendung

Darf mit demselben Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle verwendet werden. Zusätzlich erleidet das gegnerische Modell, welches den (gebundenen) Spruch gewirkt hat, für jeden beim Wirken verwendeten Energiewürfel, einen automatischen Treffer der Stärke 7, wogegen keine *Rettungswürfe* erlaubt sind. Wurde der Spruch von einer Einheit gewirkt, so erleidet diese entsprechend viele Treffer, die wie Beschuss verteilt werden.

HOSTIEN DER HERRIN DES SEES

50 Punkte

Nur für Herrinnen

Die Trägerin darf die Hostien zu Beginn jeder beliebigen Magiephase benutzen. Die Herrin generiert in dieser Magiephase die doppelte Menge ihrer normalen Energie- bzw. Bannwürfel, je nachdem, ob sie die Hostien in ihrer eigenen oder der gegnerischen Magiephase zu sich genommen hat. Wirf jedes Mal, wenn die Hostien benutzt werden, einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 gehen die Oblaten aus und die Herrin darf nach diesem Spielzug bis zum Ende des Spiels keine weiteren Hostien mehr verwenden.

SPRUCHBRECHER

35 Punkte

Nur eine Anwendung

Darf mit demselben Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle verwendet werden, selbst dann, wenn der Zauber, den es zu bannen gilt, mit totaler Energie gewirkt wurde — er wird gebannt!

KRISTALLKUGEL

25 Punkte

Nur für Herrinnen

Der Gegner muss immer sämtliche „Geheimnisse“ all seiner Einheiten innerhalb von 18 Zoll um den Träger enthüllen. Dies beinhaltet, wer welche magischen Gegenstände trägt, die Anwesenheit von getarnten, versteckten oder anderweitig „unsichtbaren“ Modellen und alles andere, was der Spieler seinem Gegner normalerweise nicht im Voraus enthüllen muss.

IKONE VON QUENELLES

15 Punkte bei Herrinnen; 35 Punkte bei Predigern

Nur eine Anwendung

Die Ikone kann zu jeder beliebigen Zeit verwendet werden. Das Modell und die Einheit, in der es sich befindet, erhalten auf der Stelle den *Segen der Herrin des Sees*. Auf diese Weise kann auch eine Einheit, welche den Segen zuvor verloren oder nie besessen hat, ihn (zurück)erhalten.

TACTICAL WAR – BRETONEN

DAS HERZ DES LEBENS

10 Punkte

Die Trägerin addiert beim Wirken von Zaubersprüchen aus der Lehre des Lebens +1 zu jedem geworfenen Energiewürfel (+1 auf jeden einzelnen Energiewürfel, nicht nur auf das Gesamtergebnis).

GESEGNETER TRANK

10 Punkte

Nur eine Anwendung

Nachdem das Modell einen Komplexitäts- oder Bannwurf abgelegt hat, darf es den Gesegneten Trank einnehmen und so +W6 auf das Ergebnis dieses Wurfs addieren. Dieser zusätzliche Würfel gilt nicht als Energiewürfel und wird daher nicht gegen das Energiewürfellimit angerechnet. Zudem kann er keine Totale Energie oder Zauberputzer verursachen.

KELCH VON MALFLEUR

10 Punkte

Nur eine Anwendung

Während einer beliebigen, gegnerischen Magiephase darf das Modell aus dem Kelch trinken. Wirf einen W6, wenn es dies tut. Bei einer 1 verliert es einen Lebenspunkt, wogegen keinerlei Rüstungswürfe gestattet sind. Bei einem Wurf von 2 oder mehr wird dein Bannpool jedoch um eine Anzahl Würfel erhöht, die dem soeben ermittelten Würfelergebnis entspricht.

MAGISCHE STANDARTEN

DAS DRACHENKLAUENBANNER

175 Punkte

Der Bannerträger und die Einheit, der er angehört, dürfen alle misslungenen *Rüstungswürfe* als auch *Rettungswürfe*, welchen sie durch den *Segen der Herrin des Sees* erhalten, wiederholen. Zusätzlich gelten sie als *immun gegen Flammenattacken*. Gegner hingegen müssen alle erfolgreichen *Rüstungswürfe* als auch *Rettungswürfe* gegen Angriffe durch die Einheit mit dem Banner wiederholen.

BANNER DER WUNDHEILUNG

75 Punkte

Solange die Einheit den *Segen der Herrin des Sees* hat, besitzen alle Modelle eines Regiments mit dieser Standarte die Sonderregel *Regeneration (+3)*. Geht der Segen verloren, verliert auch das Banner seine regenerativen Fähigkeiten, bis die Einheit den Segen zurückerlangt (sofern möglich).

DÄMONENTÖTERSTANDARTE

50 Punkte

Nur für berittene Modelle

Der Standartenträger und alle Modelle in seiner Einheit verursachen *Entsetzen*. Zudem wird der *Rettungswurf* von Dämonen innerhalb von 12 Zoll um den Träger (sofern vorhanden) um 1 reduziert.

DAS BANNER DER ISOLDE

50 Punkte

Nur Zaubersprüche mit einem Stärkewert können den Träger dieses Banners und Einheiten, denen er sich angeschlossen hat, schädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) — alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen).

BANNER DER GEISTERPFADE

40 Punkte

Während ihrer Bewegung gilt die Einheit mit dem Banner der Geisterpfade als *körperlos*.

STANDARTE DER HERRIN DES SEES

40 Punkte

Feindliche Einheiten erhalten in einem Nahkampf, an dem der Träger der Standarte der Herrin des Sees beteiligt ist, niemals einen Bonus auf das Kampfergebnis für zahlenmäßige Überlegenheit, zusätzliche Glieder, Angriff in die Flanke oder Rücken. Der Träger der Standarte und die Einheit, in der er sich befindet, werden aber immer noch entsprechend der normalen Regeln automatisch fliehen, wenn sie von einem zahlenmäßig überlegenen, Angst verursachenden Gegner besiegt werden und keine Doppeleins (Schlangenaugen) bei ihrem Aufriebstest ablegen.

TACTICAL WAR – BRETONEN

BANNER DER ENTSCHLOSSENHEIT

30 Punkte

Die Einheit ist *immun gegen Psychologie*

BANNER DES TRUCHSESS

25 Punkte

Behandle eine Einheit mit dieser Standarte bei der Berechnung des Kampfergebnisses so, als habe sie das Doppelte ihrer tatsächlichen Einheitenstärke.

GOBELIN DER HELDENTATEN

25 Punkte

Jede durch die Einheit mit dem Gobelin der Heldentaten eroberte feindliche Standarte ist doppelt so viele Siegespunkte wert wie üblich. Erobert eine feindliche Einheit den Gobelin, erhält diese stattdessen doppelt so viel Punkte für diese Standarte.

STANDARTE DES ARKANEN SCHUTZES

25 Punkte

Diese Standarte verleiht dem Träger und seiner Einheit *Magieresistenz (Gliederbonus der eigenen Einheit; max. 3)*.

DAS GRÜNE BANNER

20 Punkte

Der Träger des Banners und seine Einheit gilt als *Geländeerfahren* („natürliches“ Gelände; dazu zählen beispielsweise Wälder, Flüsse, Sümpfe, felsiges Gelände, aber keine konstruierten Dinge wie Gebäude, etc.). Welches Gelände als „natürlich“ zählt, sollte vor Spielbeginn mit deinen Mitspielern geklärt werden, und zumindest ein (1) passendes Stück, je Bündnis, sollten auf dem Spielfeld platziert werden (nicht als zusätzliches Geländestück, sondern als Ersatz).

STANDARTE DES HELDENMUTES

20 Punkte

Der Träger der Standarte und seine Einheit wirft einen zusätzlichen Würfel für alle Tests auf ihren Moralwert (inklusive Aufriebstests) und ignoriert den Würfel mit dem höchsten Wurf Ergebnis.

BANNER DER SEE

15 Punkte

Der Träger des Banners und seine Einheit gilt als *immun gegen Flammenangriffe*.

BANNER VON CHÄLONS

10 Punkte

Der Feind kann gegen die Einheit mit dem Banner immer nur den „Angriff annehmen“, niemals jedoch „Stehen & schießen“ oder „Flucht“ als Angriffsreaktion wählen.

BANNER DER PFLICHT

10 Punkte

Nur für Modelle mit „Des Bauern Pflicht“

Der Träger des Banners und seine Einheit können alle misslungenen Tests auf ihren Moralwert (inklusive Aufriebstests), jedoch keine Ungestümtests, wiederholen.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Standartenträger dieses Banner besitzen.

TUGENDEN

Die Tugendhaftigkeit der bretonischen Ritter ist allseits bekannt. Um dies darzustellen, erhalten einige von ihnen sogar regeltechnisch relevante Tugenden.

- **Hohe Tugenden** dürfen nur von Herzogen und Paladinen ausgewählt werden. Zudem sind sie einzigartig und dürfen daher nicht von mehr als einem Ritter in einem Heer der Bretonen gewählt werden.
- Normale **Tugenden** dürfen nur von Herzogen und Paladinen ausgewählt werden. Sie sind jedoch nicht einzigartig und dürfen daher von mehr als einem Ritter gewählt werden.
- **Niedere Tugenden** dürfen von allen Ritten ausgewählt werden, welche eine Tugend erhalten dürfen. Sie sind nicht einzigartig und dürfen daher von mehr als einem Ritter gewählt werden.

Um allerdings die generelle Seltenheit einer jeden Tugend darzustellen, werden die Punktekosten jeder identischen Tugend mit der Anzahl der Modelle multipliziert, welche diese erhalten haben. Erhält also beispielsweise ein zweites Modell eines Heers der Bretonen dieselbe Tugend, muss jedes der beiden Modelle bereits zweimal so viele Punkte dafür bezahlen, wie normal. Bei drei Modellen mit derselben Tugend würden sich die Kosten bereits verdreifachen usw.

Prinzipiell gilt, kein Ritter darf dieselbe Tugend mehr als einmal erhalten und keine Tugend ist mit sich selbst kumulativ, was jedoch nur dann relevant wird, sollten mehrere Ritter mit derselben Tugend sich derselben Einheit anschließen. Die Effekte unterschiedlicher Tugenden, mit identischen Auswirkungen, sind selbstverständlich miteinander kumulativ.

Alle Tugenden eines Ritters gehen verloren, wenn er den *Segen der Herrin des Sees* verliert. Überdies müssen Tugenden, ebenso wie magische Gegenstände, dem Gegner erst offenbart werden, wenn sie zum Einsatz kommen.

HOHE TUGEND DER MAKELLOSIGKEIT

80 Punkte

Nur Zaubersprüche mit einem Stärkewert können Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, schädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) — alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen).

Darüber hinaus werden alle magischen Gegenstände von Rittern mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, als auch aller anderen Einheiten, die sich mit ihr in Basekontakt befinden (Freund und Feind), als gewöhnliche Gegenstände ihres Typs behandelt. Eine Magische Handwaffe würde beispielsweise zu einer gewöhnlichen Handwaffe.

HOHE TUGEND DER ENTSAGUNG

70 Punkte

Darf nicht vom General gewählt werden

Der Ritter erhält einen (nicht mit weiteren Tugenden oder magischen Gegenständen) kumulativen Bonus von +1 auf seinen *Rettungswurf*, welchen er durch den Segen der Herrin des Sees bekommt. Überdies kann er den Segen nie verlieren.

Wenn der Ritter kämpft, erhalten seine Nahkampfattacken, auch die seiner *magischen* Waffen, die Fähigkeit, *heldenhafter Todesstoß*. Dieser gelingt bereits bei einem Wurfergebnis von 5+, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundung verursachen würde.

Jedoch darf sich der Ritter keiner Einheiten anschließen oder umgekehrt.

HOHE TUGEND DES SELBSTVERTRAUENS

60 Punkte

Ritter mit dieser Tugend müssen immer Herausforderungen aussprechen und werden sie immer annehmen, sofern möglich. In Herausforderungen erhalten sie +4 Initiative, +3 Kampfgeschick, +2 Attacken, +1 Stärke und sie dürfen alle verpatzten Treffer- und Verwundungswürfe von 1 während der Herausforderung wiederholen.

HOHE TUGEND DER VERACHTUNG

45 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, hegen *hassen* gegen alle Feinde, die Zauber wirken können (inkl. gebundener Zaubersprüche) oder Schusswaffen benutzen, einschließlich Besatzungsmitgliedern von schussfähigen Kriegsmaschinen. Außerdem legen Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben als auch verbündete, bretonische Einheiten innerhalb von 8 Zoll Umkreis, keine Paniktests für massive Verluste ab, die nicht im Nahkampf erfolgen.

HOHE TUGEND DER INTEGRITÄT

35 Punkte

Keine Attacke verwundet Ritter mit dieser Tugend jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um Ritter mit dieser Tugend zu verwunden.

TACTICAL WAR – BRETONEN

HOHE TUGEND DER MÄSSIGUNG

35 Punkte

Ritter mit dieser Tugend können jedes Modell in Einheiten in direktem Kontakt dazu zwingen, eine (1) Attacke weniger durchzuführen, diese jedoch nie auf weniger als eine (1) Attacke herabsetzen. Diesbezüglich werden Reittier und Reiter als eigenständige Modelle betrachtet. Bei Modellen mit unterschiedlichen Attacken entscheidet der Träger der Tugend, welche Attacke verloren geht.

Besondere Attacken (wie die eines Riesen, Aufpralltreffer und alle, die nicht mit einem Attackenwert angegeben werden) sind nicht betroffen.

HOHE TUGEND DER TJOSTE

35 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, dürfen sich zu Beginn deiner Bewegungsphase einmal (1) frei Neuformieren (auch wenn sie sich im Nahkampf befinden). Dies muss vor dem Ansagen von Angriffen geschehen, so dass die Einheit nach dem Neuformieren noch Angriffe ansagen und durchführen kann, sofern sie nicht im Nahkampf gebunden ist.

HOHE TUGEND DER MILDTÄTIGKEIT

30 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, dürfen niemals verfolgen. Dafür fliehen von ihnen aufgeriebene Einheiten doppelt so weit (verdoppelt das Wurfresultat für die Fluchtbewegung) und müssen bei ihrem ersten Sammeltest, nach der Flucht, einen zusätzlichen Würfel werfen und den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl ignorieren.

TUGEND DER REINHEIT

100 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, erhalten einen (nicht mit weiteren Tugenden oder magischen Gegenständen) kumulativen Bonus von +1 auf ihre Rettungswürfe, welche sie durch den *Segen der Herrin des Sees* erhalten. Überdies können sie den Segen nie verlieren, solange wenigstens ein Ritter der Einheit über diese Tugend verfügt. Ein bereits verlorener *Segen der Herrin des Sees* kann auch dann nicht zurückerlangt werden, indem sich der Einheit zu einem späteren Zeitpunkt ein Ritter mit dieser Tugend anschließt.

TUGEND DES GLAUBENS

85 Punkte

Ritter mit dieser Tugend erhalten die folgenden Boni auf ihre Profilwerte: +4 Initiative, +3 Kampfgeschick, +2 Attacken und +1 Stärke. Die Boni gelten nicht für etwaige Reit- oder Zugtiere.

TUGEND DER HOFFNUNG

60 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, erhalten *Regeneration (+2)*. Geht der *Segen der Herrin des Sees* verloren, verliert auch die Tugend ihre regenerativen Fähigkeiten, bis der Ritter den Segen zurückerlangt (sofern möglich).

TUGEND DER TAPFERKEIT

55 Punkte

Wenn ein Ritter mit dieser Tugend kämpft, erhalten seine Nahkampfattacken, auch die seiner *magischen* Waffen, die Fähigkeit, *heldenhafter Todesstoß*. Dieser gelingt bereits bei einem Wurfresultat von 5+, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundungen verursachen würde.

TUGEND DER ERNEUERUNG

50 Punkte

Erfolgreiche Treffer- und Verwundungswürfe gegen Ritter mit dieser Tugend müssen wiederholt werden.

TUGEND DER PFLICHT

50 Punkte

Darf nicht vom General gewählt werden

Solange der General am Leben ist, addieren Ritter mit dieser Tugend +W3 auf das Kampfresultat jedes Nahkampfes, an dem sie beteiligt sind.

TACTICAL WAR – BRETONEN

TUGEND DER VOLLKOMMENHEIT

45 Punkte

Treffer gegen Ritter mit dieser Tugend werden immer so zu behandelt, als wäre deren Stärke um eins (1) niedriger als der Widerstand des Ritters mit dieser Tugend, sofern die Stärke nicht ohnehin niedriger ist, bis zu einem minimalen Stärkewert von 1. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner ihn erst auf eine 5 oder mehr verwunden. Auch Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet. Diese besondere Fähigkeit geht verloren, wenn der Ritter den *Segen der Herrin des Sees* verliert. Zudem heben sich diese Tugend und vergleichbare Effekte, die eine Verwundung abhängig zum Widerstand des Ziels verursachen, wie dies beispielsweise bei Slayerzwerger der Fall ist, gegenseitig auf. In diesen Situationen werden die Treffer mit der regulären Stärke des attackierenden Modells durchgeführt.

TUGEND DER DEMUT

40 Punkte

Ritter mit dieser Tugend erhalten in der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes einen +1 Bonus auf folgende Profilwerte: Kampfgeschick, Initiative, Stärke und Attacken. Diese Boni gelten jedoch nicht für etwaige Reit- oder Zugtiere.

TUGEND DER DISZIPLIN

40 Punkte

Der Gegner erhält in einem Nahkampf, an dem ein Ritter mit dieser Tugend beteiligt ist, niemals einen Bonus auf sein Kampfergebnis für zahlenmäßige Überlegenheit, zusätzliche Glieder, Angriff in die Flanke oder den Rücken. Ein Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen er sich angeschlossen hat, werden aber immer noch entsprechend den normalen Regeln automatisch fliehen, wenn sie von einem zahlenmäßig überlegenen, *Angst* verursachenden Gegner besiegt werden und keine Doppel eins (Schlangenaugen) bei ihrem Aufriebstest ablegen.

TUGEND DES HELDENMUTS

25 Punkte

Ritter mit dieser Tugend dürfen misslungene Treffer- und Verwundungswürfe gegen feindliche Modelle wiederholen, deren Größenkategorie Groß (5) oder größer ist.

NIEDERE TUGEND DER KEUSCHHEIT

45 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, erhalten *Magieresistenz* (3). Ihnen dürfen sich jedoch keine Damen, Maiden oder andere Modelle von eindeutig weiblichem Geschlecht anschließen.

NIEDERE TUGEND DER GELASSENHEIT

35 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, addieren +W6 Zoll auf jede Angriffsbewegung, die sie durchführen (würfle erst nach dem Ansagen des Angriffs). Wird der Angriff verpatzt, werden die zusätzlichen W6 Zoll nicht auf die Bewegung addiert.

NIEDERE TUGEND DER EHRFURCHT

25 Punkte

Ritter mit dieser Tugend addieren +1 auf das Kampfergebnis jedes Nahkampfes, an dem sie beteiligt sind.

NIEDERE TUGEND DER EXALTATION

20 Punkte

Für jede Attacke, mit welcher Ritter mit dieser Tugend beim Angriff verwunden (vor Rüstungswürfen etc.), dürfen sie eine zusätzliche Attacke ausführen. Wenn beispielsweise ein Paladin mit dieser Tugend zweimal trifft und verwundet, darf er sofort zwei weitere Attacken ausführen. Diese zusätzlichen Attacken können jedoch zu keinen weiteren Attacken durch diese Tugend führen.

NIEDERE TUGEND DES WOHLWOLLENS

15 Punkte

Der Gegner muss immer sämtliche "Geheimnisse" all seiner Einheiten innerhalb von 12 Zoll um Ritter mit dieser Tugend enthüllen. Dies beinhaltet, wer welche magischen Gegenstände trägt, die Anwesenheit von getarnten, versteckten oder anderweitig verborgenen Modellen und alles andere, was der Spieler seinem Gegner normalerweise nicht direkt enthüllen muss.

TACTICAL WAR – BRETONEN

NIEDERE TUGEND DER STARRSINNS

10 Punkte

Ritter mit dieser Tugend und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, dürfen immer marschieren, selbst wenn sich Feinde in ihrer unmittelbaren Umgebung aufhalten.

NIEDERE TUGEND DER BARMHERZIGKEIT

10 Punkte

Ritter mit dieser Tugend gewähren befreundeten Einheiten in 12 Zoll Umkreis ihre Inspiration, statt der üblichen 8 Zoll, wie für ihr Gelübde üblich.