

TAWA
unitcards

11.05.2024



Bretonen

Der grüne Ritter

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 350 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Schattenross und dem grünen Ritter

Ausrüstung: Verzaubertes Schwert (Handwaffe), verzauberte Lanze, verzauberte Rüstung und verzauberter Schild

Sonderfähigkeiten

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Verzaubertes Schwert (Handwaffe)	Nah	4+	4	6	-3	1
•	Verzauberte Lanze	Nah	4+	4	8	-5	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Verzauberte Rüstung	Es handelt sich um eine verzauberte schwere Rüstung. Diese verbessert den Rüstungswurf um 3.					
•	Verzauberter Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 2.					

#	Fähigkeit	Effekt
•	Erlesener der Herrin	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. Wurf einen Würfel – bei einem Wurfresultat von 2 oder höher erwacht er. Falls er in diesem Zug nicht erwacht, 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“ von anderen Einheiten entfernt aufstellen. Welches Gelände als „natürlich“ zählt, sollte vor Spielbeginn mit deinen Mitspielern geklärt werden, und zumindest ein passendes Stück, je Bündnis, sollten auf dem Spielfeld platziert werden (nicht als zusätzliches Geländestück, sondern als Ersatz für ein „unnatürliches Geländestück“). Der Grüne Ritter darf in dem Spielzug, in dem er erscheint, normal bewegt werden, jedoch nicht mehr angreifen. 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 allerdings versuchen, den Grünen Ritter erneut zu erwecken, indem du dieselben Regeln verwendest, wie zuvor beschrieben. Allerdings erhält der Grüne Ritter für jedes Mal, wo 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+, danach bei 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.
•	Waffenverbindung	Der Grüne Ritter darf zu Beginn jeder Nahkampfphase entscheiden, auf welche der beiden folgenden Arten er sein verzaubertes Schwert einsetzt. Entweder darf er es nutzen, um +W6 Attacken zu erhalten oder um +2 auf seine Stärke zu addieren (zuzüglich zu dem Bonus von +1 für die verzauberte Waffe).

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schattenross	-	4	-	4	-	-	4	2	-
<i>Bestie, Vollblütiges Schlachtross</i>									
#	Waffe	Reichweite		Treffer		A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah		4+		2	4	-1	1
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.							

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Körperlos, Einzelgänger, Erlesener der Herrin, Entsetzen, Geländeerfahren („natürliches“ Gelände), Immun gegen Gift, Immun gegen Magie, Magieresistenz (2), Rittergelübde, Schnelle Bewegung, Unerschütterlich, Waffenverbindung, Zäh (5+)



Tafelberg

Fürst

Bretonias



B 4"	KG 7	BF 4	S 5	W 4	RS 5+	LP 4	I 5	A 5	MW 9
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 190 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung

Optionen

Muss eines der folgenden Gelübde ablegen:

- Questgelübde (kostenlos)
- Gralsgelübde (15 Pkt.)

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

Ein Herzog mit dem Questgelübde darf eine Zweihandwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Darf zwei Tugenden erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Bretonisches Schlachtross
- Pegasus
- Königspegasus
- Hippogryph

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Morgenstern <i>*S+1 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	5	5*	-2*	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	7	-4	1
○	Lanze <i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>	Nah	4+	5	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Befehlshaber	Für jeden Fürst in deiner Armee, darf eine Einheit Ritter des Königs eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten, anstelle von 25 Punkten erhalten.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Befehlshaber, Gelübde



Tafva

Herzog

Bretonias



B 4"	KG 6	BF 4	S 4	W 4	RS 5+	LP 3	I 4	A 4	MW 9
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 125 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung

Optionen

Muss eines der folgenden Gelübde ablegen:

- Questgelübde (kostenlos)
- Gralsgelübde (15 Pkt.)

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

Ein Herzog mit dem Questgelübde darf eine Zweihandwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Darf eine Tugend erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Bretonisches Schlachtross
- Pegasus
- Königspegasus

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Morgenstern <i>*S+1 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	4	4*	-1*	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	6	-3	1
○	Lanze <i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>	Nah	4+	4	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Befehlshaber, Gelübde



Talwa

Paladin

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 70 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung

Optionen

Muss eines (1) der folgenden Gelübde ablegen:

- Rittergelübde (kostenlos)
- Questgelübde (15 Pkt.)
- Gralsgelübde (30 Pkt.)

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

Ein Paladin mit dem Questgelübde darf eine Zweihandwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Darf eine Tugend erhalten.

Ein Paladin oder Sergeant deiner Armee darf kostenlos zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Bretonisches Schlachtross
- Pegasus

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Morgenstern <i>*S+1 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	3	4*	-1*	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	6	-3	1
○	Lanze <i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>	Nah	4+	3	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Bretonen, Infanterie, Gelübde



Talwa

Sergeant

Bretonias



B 4"	KG 4	BF 4	S 4	W 3	RS 6	LP 2	I 4	A 3	MW 7
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 45 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung

Optionen

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (2 Pkt.)
- Speer (2 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe
- Langbogen (4 Pkt.)

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Ein Paladin oder Sergeant deiner Armee darf kostenlos zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Schlachtross; dies darf für 5 Pkt. einen Harnisch erhalten
- Karren

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Handwaffenpaar	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	5	-2	1
○	Speer <i>Modell zu Fuß: Tiefgestaffelter Kampf (1); *berittenes Modell: S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	3	4*	-1*	1
○	Langbogen <i>Salvenfeuer</i>	30"	3+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Befehlsgewalt	Verliert ein Sergeant und die Einheit, welcher er sich angeschlossen hat, einen Nahkampf und versagt beim Aufriebstest, muss sich die Einheit zurückziehen. Dies wird, wie eine normale Flucht behandelt, außer dass sich die Einheit am Ende der Rückzugsbewegung automatisch sammelt, ungeachtet der verbliebenden Einheitenstärke. Hat der Feind die Einheit jedoch verfolgt und eingeholt, wird sie wie üblich aufgerieben und als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Befehlsgewalt, Des Bauern Pflicht



Talwa

Zofe der Herrin

Bretonias



B
4"

KG
3

BF
3

S
3

W
3

RS
-

LP
4

I
3

A
1

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 200 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre der Bestien, des Lichts, des Lebens oder des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Bretonisches Schlachtross
- Einhorn
- Pegasus
- Königspegasus

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Aura der Herrin	Zofen stehen unter einem besonderen Schutz der Herrin des Sees. Durch ihn erhalten sie Magieresistenz (2). Die Anwesenheit einer oder mehrerer nicht fliehender Zofen auf dem Schlachtfeld, bringt dir zudem einen Bonus von +1 auf deine Bannversuche.
•	Begünstigte der Herrin	Zofen kanalisieren Bannwürfel bei einem Wurfresultat von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6.
•	Zart besaitet	Zofen dürfen keine magische Waffe oder Rüstung erhalten.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Aura der Herrin, Begünstigte der Herrin, Im Schutz der Einheit, Lanzenformation, Segen der Herrin des Sees, Stolz des Adels, Zart besaitet, *Zauberin* (4)



Talwa

Dame

Bretonias



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 150 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre der Bestien, des Lichts, des Lebens oder des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Bretonisches Schlachtross
- Einhorn
- Pegasus

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Begünstigte der Herrin	Damen kanalisieren Bannwürfel bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6.
•	Zart besaitet	Damen dürfen keine magische Waffe oder Rüstung erhalten.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Begünstigte der Herrin, Im Schutz der Einheit, Lanzenformation, Segen der Herrin des Sees, Stolz des Adels, Zart besaitet, *Zauberin* (3)



Talwa

Maid

Bretonias



B
4"

KG
3

BF
3

S
3

W
3

RS
-

LP
2

I
3

A
1

MW
7

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 75 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre der Bestien, des Lichts, des Lebens oder des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Bretonisches Schlachtross
- Pegasus

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Begünstigte der Herrin	Maiden kanalisieren Bannwürfel bei einem Wurfergebnis von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6.
•	Zart besaitet	Maiden dürfen keine magische Waffe oder Rüstung erhalten.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Begünstigte der Herrin, Im Schutz der Einheit, Lanzenformation, Segen der Herrin des Sees, Zart besaitet, *Zauberin (1)*



TaWa

Prediger

Bretonias



B 4"	KG 3	BF 3	S 3	W 3	RS -	LP 2	I 3	A 1	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 30 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf magische Gegenstände (auch arkane) im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Schlachtross
- Karren

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Dauerpredigt	Solange der Prediger sich auf dem Spielfeld befindet und nicht flieht, generiert er in jeder feindlichen Magiephase einen 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 Psychologietests wiederholen.
•	Inspirierend	Befreundete Einheiten einer bretonischen Armee in 8" Umkreis um einen Prediger dürfen dessen Moralwert verwenden, sollte ihr eigener Moralwert nicht ohnehin gleichhoch oder höher sein.
•	Redner	Prediger sind Redner, keine Krieger – Sie dürfen keine magische Waffe oder Rüstung erhalten.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Dauerpredigt, Des Bauern Pflicht, Fanatismus, Im Schutz der Einheit, Inspirierend, Redner, Segen der Herrin des Sees



TaWa

Ziviler Pöbel, Gesocks, Mob

Bretonias



B 4"	KG 2	BF 2	S 3	W 3	RS -	LP 1	I 3	A 1	MW 5
---------	---------	---------	--------	--------	---------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 40 Pkt. für 20 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 2 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (1 Pkt./Modell)
- Speere (1 Pkt./Modell)
- Kurzbögen (1 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes, Zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	3*	.*	1
○	Speer <i>Tiefgestaffelter Kampf (1)</i>	Nah	4+	1	3	-	1
○	Kurzbogen <i>Salvenfeuer</i>	18"	5+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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. Diesen Treffern wird jeweils ein weiterer Treffer für jedes vollständige Pöbelglied nach dem ersten hinzugefügt.
•	Unterschicht	Kein Charaktermodell, mit Ausnahme von Predigern, darf sich dem zivilen Pöbel anschließen.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Des Bauern Pflicht, In die Enge getrieben, Unterschicht, *Verlangsamt*



Tafva

Landknechte

Bretonias



B 4"	KG 2	BF 2	S 3	W 3	RS 6	LP 1	I 3	A 1	MW 6
---------	---------	---------	--------	--------	---------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 45 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 4 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarden (kostenlos)
- Speere und Schilde (1 Pkt./Modell)

Darf das Banner der Pflicht erhalten (10 Pkt.; siehe magische Gegenstände).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	4	-1	1
○	Speer <i>Tiefgestaffelter Kampf (1)</i>	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Des Bauern Pflicht



TaWa

Knappen

Bretonias



B
4"

KG
2

BF
3

S
3

W
3

RS
-

LP
1

I
3

A
1

MW
7

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 75 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 7 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Die gesamte Einheit muss eine der folgenden Optionen erhalten:

- Armbrüste und Pfahlbarrikaden
- Bögen und die Sonderregel Plänkler
- Langbögen und Pfahlbarrikaden

Eine mit Bögen oder Langbögen ausgestattete Einheit darf Brandpfeile (1 Pkt./Modell) erhalten.

Eine Einheit mit Bögen und der Sonderregel Plänkler darf zu Kundschaftern (2 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Armbrust <i>Bewegen oder Schießen</i>	30"	4+	1	4	-1	1
○	Bogen <i>Salvenfeuer</i>	24"	4+	1	3	-	1
○	Langbogen <i>Salvenfeuer</i>	30"	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
○	Brandpfeile	Brandpfeile unterliegen der Sonderregel Flammenattacken.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, Des Bauern Pflicht



TaWa

Gralsreliquie

Bretonias



B 4"	KG 2	BF 2	S 3	W 3	RS 5+	LP 1	I 2	A 1	MW 7
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 90 Pkt. für 10 Gralspilgerer zzgl. Gralsreliquie

Zusammensetzung: Die Einheit besteht aus mehreren Gralspilgerern, wovon vier die Gralsreliquie tragen.

Aufstockung: Weitere Modelle für je 7 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, leichte Rüstungen und Schilde

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
---	---------------------	--------

- **Leichte Rüstung** Verbessert den Rüstungswurf um 1.
- **Schild** Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim *Parieren* (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).
- **Gralsreliquie** Die Gralsreliquie selbst hat eine Einheitenstärke von 6 und nimmt eine Fläche von 40x40mm ein, welche sie jedoch mit denen sie tragenden Gralspilgerern teilt.

Dieser heilige Schrein wird in der Mitte des ersten Gliedes platziert, genau wie eine Kommandoabteilung. Wenn sich die Einheit dreht, wird die Reliquie direkt wieder in das erste Glied bewegt. Die Gralsreliquie zählt sowohl als Standartenträger (unterliegt allen Regeln für Standartenträger, obwohl sie niemals verloren gehen oder erbeutet werden kann), als auch als Musiker (und unterliegt allen Regeln für Musiker).

Feindliche Angriffe richten sich stets gegen die Einheit, nie gegen die Reliquie selbst.

Sofern sich die Gralsreliquie selbst (nicht die Einheit) im Umkreis von 8" um wenigstens ein Modell mit dem Gralsgelübde befindet, gilt die gesamte Einheit Gralspilgerer als Unerschütterlich.

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 aufzugeben und zurückzulassen. Daher gelten sie ab diesem Moment fortan als Unerschütterlich, ungeachtet der Anwesenheit von Rittern mit dem Gralsgelübde.

Spezifikation: Bretonen, *Infanterie*, *Des Bauern Pflicht*, *Hass (auf alle Feinde)*, *Immun gegen Psychologie*, *Segen der Herrin des Sees*, *Unnachgiebig*, *Verlangsamt*



Talwa

Berittene Freisassen

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 75 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Schlachtross und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 10 weitere Modelle für je 13 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Armbrüste (2 Pkt./Modell)
- Bögen (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Speere (1 Pkt./Modell) und Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Darf das Banner der Pflicht (10 Pkt.; siehe magische Gegenstände) erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Armbrust <i>Bewegen oder Schießen (beachte die Sonderregel Leichte Kavallerie)</i>	30"	4+	1	4	-1	1
○	Bogen <i>Salvenfeuer</i>	24"	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Des Bauern Pflicht, Leichte Kavallerie, Vorhut



TaWa

Knappenkarren

Bretonias



B 7"	KG 2	BF 3	S 3	W 4	RS 5+	LP 3	I 3	A 1	MW 7
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 45 Pkt.

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus je einem Karren, 2 Schlachtrossen und 2 Besatzungsmitgliedern

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Speere (5 Pkt.)
- Armbrüste (5 Pkt.)
- Bögen (5 Pkt.)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Armbrust <i>Bewegen oder Schießen (beachte die Sonderregel Leichte Kavallerie)</i>	30"	4+	1	4	-1	1
○	Bogen <i>Salvenfeuer</i>	24"	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Schwere Last	Aufgrund des schweren und sperrigen Karrens erleidet das Modell -1" Bewegungsreichweite
•	Unerheblich	Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross <i>Bestie</i>	-	3	-	3	-	-	3	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		
Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Karren <i>Streitwagen, Rüstungswurf (5+)</i>	-	-	-	4	-	-	2	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6	4	-1	1		

Spezifikation: Bretonen, Streitwagen, Schwere Last, Unerheblich



Talwa

Königliche Garde

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 110 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 30 weitere Modelle für je 10 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit muss eines der folgenden Gelübde ablegen:

- Rittergelübde (kostenlos)
- Questgelübde (2 Pkt./Modell); gilt dann jedoch als Eliteeinheit, statt als Kerneinheit

Eine Einheit mit dem Rittergelübde muss einen der folgenden

Optionen erhalten:

- Armbrüste
- Hellebarden
- Morgensterne
- Speere

Eine Einheit mit dem Questgelübde muss Zweihandwaffen erhalten.

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	4	-1	1
○	Morgenstern <i>*S+1 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	.*	1
○	Speer <i>Tiefgestaffelter Kampf (1)</i>	Nah	4+	1	3	-	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	5	-2	1
○	Armbrust <i>Bewegen oder Schießen</i>	30"	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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 rekrutieren musst.
•	Waffenwahl	Auch wenn die Modelle der Einheit über besondere Waffen wie z.B. Morgensterne verfügen, dürfen sie sich dennoch bewusst dafür entscheiden, stattdessen ihre Handwaffe zu verwenden. Die Entscheidung muss zu Beginn eines jeden Nahkampfes getroffen werden, betrifft die gesamte Einheit und kann im Verlauf desselben Nahkampfes nicht mehr geändert werden.

Spezifikation: Bretonen, Infanterie, Gelübde, Geringer Adel, Waffenwahl



Tafelberg

Teutonische Ritter

Bretonias



B 8"	KG 3	BF 3	S 3	W 3	RS 4+	LP 1	I 4	A 1	MW 7
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 100 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem bretonischen Schlachtross und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 10 weitere Modelle für je 17 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Speere, leichte Rüstungen und Schilde

Optionen

Die gesamte Einheit darf Armbrüste (2 Pkt./Modell) erhalten.

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	2
o	Armbrust <i>Bewegen oder Schießen (beachte die Sonderregel Leichte Kavallerie)</i>	30"	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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 rekrutieren musst.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bretonisches Schlachtross <i>Bestie, Vollblütiges Schlachtross</i>	-	3	-	3	-	-	3	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Geringer Adel, Leichte Kavallerie, Rittergelübde



Tafva

Fahrende Ritter

Bretonias



B 8"	KG 3	BF 3	S 3	W 3	RS 2+	LP 1	I 4	A 1	MW 7
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 120 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem bretonischen Schlachtross und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 10 weitere Modelle für je 20 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Lanzen, schwere Rüstungen und Schilde

Optionen

Darf das Banner der fahrenden Ritter (25 Pkt.; siehe magische Gegenstände) erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Lanze	Nah	4+	1	5	-2	1

Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ungestüm	Ungestüme Einheiten müssen, wenn sich eine feindliche Einheit in möglicher Angriffsreichweite befindet, zu Beginn der Bewegungsphase, noch vor dem Ansagen von Angriffen, einen Moralwerttest ablegen, dem 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 (auch gezielt angreifen). Dabei erleidet die Einheit folgende, kumulative Abzüge auf ihren Moralwert, wenn sie ihren Ungestüm-Test ablegt: <ul style="list-style-type: none"> -1 für jede mögliche Zieleinheit vom Typ monströs oder Monster als auch für jede mögliche Zieleinheit, welche Angst oder Entsetzen verursacht. -2 wenn sich eine oder mehrere befreundete Zofen, Maiden, Damen oder andere, eindeutig weibliche Charaktermodelle innerhalb von 8" befinden. -2 wenn die Einheit das Banner der Fahrenden Ritter mit sich führt. Fahrende Ritter müssen immer verfolgen und unterliegen dabei der Sonderregel Schnelle Bewegung.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bretonisches Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Vollblütiges Schlachtross</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.							

Spezifikation: Bretonen, *Kavallerie*, Rittergelübde, Ungestüm



Tafva

Ritter des Königs

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 150 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem bretonischen Schlachtross und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 10 weitere Modelle für je 25 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Lanzen, schwere Rüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Lanze	Nah	4+	1	5	-2	1

Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bretonisches Schlachtross <i>Bestie, Vollblütiges Schlachtross</i>	-	3	-	3	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Rittergelübde



Tafelberg

Questritter

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 165 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem bretonischen Schlachtross und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 10 weitere Modelle für je 28 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Zweihandwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Der Einheitenchampion darf eine Tugend erhalten, jedoch keine hohe Tugend.

Der Einheitenchampion darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	4	-1	1
•	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Lebende Legende	Jedes Modell dieser Einheit ist eine wahre Legende und kann Herausforderungen aussprechen als auch annehmen, wie ein Charaktermodell oder Einheitenchampion.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bretonisches Schlachtross <i>Bestie, Vollblütiges Schlachtross</i>	-	3	-	3	-	-	3	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.							

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Lebende Legende, Questgelübde



Tajwa

Gralsritter

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 150 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem bretonischen Schlachtross und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 12 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Verzauberte Schwerter (Handwaffen), verzauberte Lanzen, schwere Rüstungen und Schilde

Optionen

Der Einheitenchampion darf eine Tugend erhalten.

Der Einheitenchampion darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Verzaubertes Schwert (Handwaffe)	Nah	4+	2	5	-2	1
•	Verzauberte Lanze	Nah	4+	2	7	-4	1

Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Lebende Legende	Jedes Modell dieser Einheit ist eine wahre Legende und kann Herausforderungen aussprechen als auch annehmen, wie ein Charaktermodell oder Einheitenchampion.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bretonisches Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Vollblütiges Schlachtross</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.							

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Lebende Legende, Gralsgelübde



Tafelberg

Pegasusritter

Bretonias



B 8"	KG 4	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 2	I 4	A 1	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 200 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Pegasus und einem Reiter

Aufstockung: Bis zu 6 weitere Modelle für je 55 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit muss eines der folgenden Gelübde ablegen:

- Rittergelübde (kostenlos)
- Questgelübde (5 Pkt./Modell); gilt dann jedoch als seltene Einheit, statt als Eliteeinheit

Eine Einheit mit dem Rittergelübde muss Lanzen und Schilde erhalten.

Eine Einheit mit dem Questgelübde muss Zweihandwaffen erhalten.

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	4	-1	1
○	Lanze	Nah	4+	1	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	1	6	-3	1
<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pegasus	-	4	-	4	-	-	4	2	-
<i>Bestie, Angst, Fliegen, Fliegende Kavallerie, Sturzflugangriff</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	2	4	-1	1		

Spezifikation: Bretonen, Kavallerie, Angst, Fliegende Kavallerie, Gelübde, Lockere Gefechtsformation, Sturzflugangriff (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!)



Talwa

Balliste

Bretonias



B 4"	KG 2	BF 3	S 3	W 3	RS -	LP 1	I 3	A 1	MW 6
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 45 Pkt. für 1 Modell

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einer Balliste und 3 Besatzungsmitgliedern

Ausrüstung: Handwaffen

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Optionen

Die Einheit darf bis zu 2 weitere Besatzungsmitglieder für je 5 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Balliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
<i>Kriegsmaschine (Speerschleuder), Mittel (3), Ø75mm Base</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Schleuder	48"	4+	1	6	-3*	W3		
<i>Multiple Lebenspunktverluste (W3), *Ignoriert Rüstungswürfe</i>									

Spezifikation: Bretonen, Infanterie, Des Bauern Pflicht



TaWa

Trebuchet

Bretonias



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 20x20mm

Kosten: 100 Pkt. für 1 Modell

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Trebuchet und 5 Besatzungsmitgliedern

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Die Einheit darf bis zu 3 weitere Besatzungsmitglieder für je 5 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Trebuchet	-	-	-	-	7	3	-	-	-
<i>Kriegsmaschine (Steinschleuder), Riesig (6), Ø100mm Base, Gewaltige Konstruktion</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Schleuder	12-72"	Steinschleuder	1	5 (10)	-3 (-8)	W6		
<i>Multiple Lebenspunktverluste (W6), Rüstungsbrechend (-1)</i>									
Sonderfähigkeit									
•	Gewaltige Konstruktion	Das Trebuchet unterliegt allen Regeln für Steinschleudern, mit folgenden Ausnahmen: Das Trebuchet hat eine Reichweite von 12-72", verwendet die 5-Zoll-Schablone und seine Stärke beträgt 5 (10). 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.							

Spezifikation: Bretonen, Infanterie, Des Bauern Pflicht, Das Trebuchet erklimmen



Tafelberg

Schlachtross

Reittieroption



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 8 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
○	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Bretonen, Bestie



Tafelberg

Bretonisches Schlachtross

Reittieroption



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 16 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe) und Harnisch

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Bretonen, *Bestie*, Vollblütiges Schlachtross



Tafel

Einhorn

Reittieroption



B
10"

KG
4

BF
-

S
4

W
4*

RS
-

LP
2*

I
4

A
2

MW
9*

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 50 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	2	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Abkömmling des Feenreichs	Alle Attacken eines Einhorns gelten als magische Attacken.
•	Betörende Aura	Wann immer ein Feind ein Einhorn (oder seinen Reiter) angreifen will, muss dieser zuvor einen MW-Test ablegen. Misslingt dieser, treffen seine Attacken nur bei einem natürlichen Trefferwurfergebnis von 6. Einheiten, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Spezifikation: Bretonen, monströse Bestie, Abkömmling des Feenreichs, Angst, Betörende Aura, Geländeerfahren (Wald), Magieresistenz (2), Schnelle Bewegung, Starkes Reittier (LP+1)



Tafelberg

Pegasus

Reittieroption



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 40 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	2	4	-1	1

Spezifikation: Bretonen, Bestie, Angst, Fliegen, Fliegende Kavallerie, Sturzflugangriff



Talwa

Königspegasus

Reittieroption



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 65 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	3	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Bretonen, monströse Bestie, Angst, Fliegen, Fliegende Kavallerie, Sturzflugangriff, Starkes Reittier (LP+1)



Talwa

Hippogryph

Reittieroption



B 8"	KG 5	BF -	S 5	W 5*	RS 6	LP 4*	I 5	A 4	MW 7*
----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	----------------	-----------------	---------------	---------------	-----------------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 140 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Scharfe Krallen (Handwaffe), gezackter Schnabel und Harnisch

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Scharfe Krallen (Handwaffe)	Nah	4+	4	5	-2	1
•	Gezackter Schnabel	Nah	4+	1	5	-4	2
	<i>Rüstungsbrechend (-2), Sekundärwaffe, Verursacht multiple Lebenspunktverluste (2)</i>						

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Bretonen, monströse Bestie, Entsetzen, Fliegen, Fliegende Kavallerie, Sturzflugangriff, Starkes Reittier (LP+2)



Tafva

Karren

Reittieroption



B 7"	KG 3	BF -	S 3	W 4	RS 5+	LP 3	I 3	A 1	MW 5
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 45 Pkt.

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Karren und 2 Schlachtrossen

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Schwere Last	Aufgrund des schweren und sperrigen Karrens erleidet das Modell -1" Bewegungsreichweite

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Karren	-	-	-	4	-	-	2	1	-
<i>Streitwagen, Rüstungswurf (5+)</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6	4	-1	1		

Spezifikation: Bretonen, Streitwagen, Schwere Last



Talwa