

WARHAMMER® ARMEEBUCH

BRETONIA

Höre den Ruf der tapferen Ritter von Bretonia, der edelsten aller Männer und Wächter eines Königreichs, das auf den Prinzipien der Ritterlichkeit und dem Schutz der Schwachen beruht. Mächtige Ritter, loyale Bogenschützen und unerschütterliche Landsknechte kämpfen im Namen der Herrin des Sees und für den Ruhm ihres Königs. Ihre Kreuzzüge führen sie gegen die Horden des Bösen, und sie zerschmettern ihre unheiligen Feinde mit dem Zorn der Rechtschaffenen.

DAS LAND DES RITTERTUMS

Das Buch enthält eine Beschreibung und die Geschichte des Königreichs von Bretonia sowie seiner einzigartigen ritterlichen und heraldischen Traditionen.

SONDERREGELN

Das Bestiarium beschreibt die Krieger Bretonias inklusive der fahrenden Ritter, Ritter des Königs, Questritter, Gralsritter, Landsknechte und Bogenschützen. Außerdem enthält das Buch Sonderregeln für die verschiedenen Rittertugenden.

ARMEELISTE

In diesem Buch findest du eine vollständige Armeelisten mit sämtlichen verschiedenen Truppentypen der Bretonen und außerdem viele besondere Charaktermodelle wie Louen Leoncoeur, den König von Bretonia, Morgiana Le Fay, die Feenzauberin, sowie Bertrand le Brigan und die Bogenschützen von Bergerac.

'EAVY METAL

Das Armeebuch enthält Farbphotographien der vom Games Workshop 'Eavy Metal Team bemalten Bretonenarmee sowie ausführliche Tips zum Bemalen deiner eigenen Miniaturen und zur Heraldik der Bretonen.



ISBN
1 869 893 89 1

Kostenfreier Telefonservice
Deutschland
0130 - 81 81 00

PRODUKT-
CODE:
4139

Für Anrufer außerhalb des
Gebiets der deutschen Telekom
0044 115 928 7277

EIN GAMES™
WORKSHOP
PRODUKT

Games Workshop Deutschland,
Unit 1, Glaisdale Point,
Glaisdale Industrial Estate,
Bilborough, Notts,
NG8 4GF,
England



WARHAMMER® ARMEEBUCH

BRETONIA

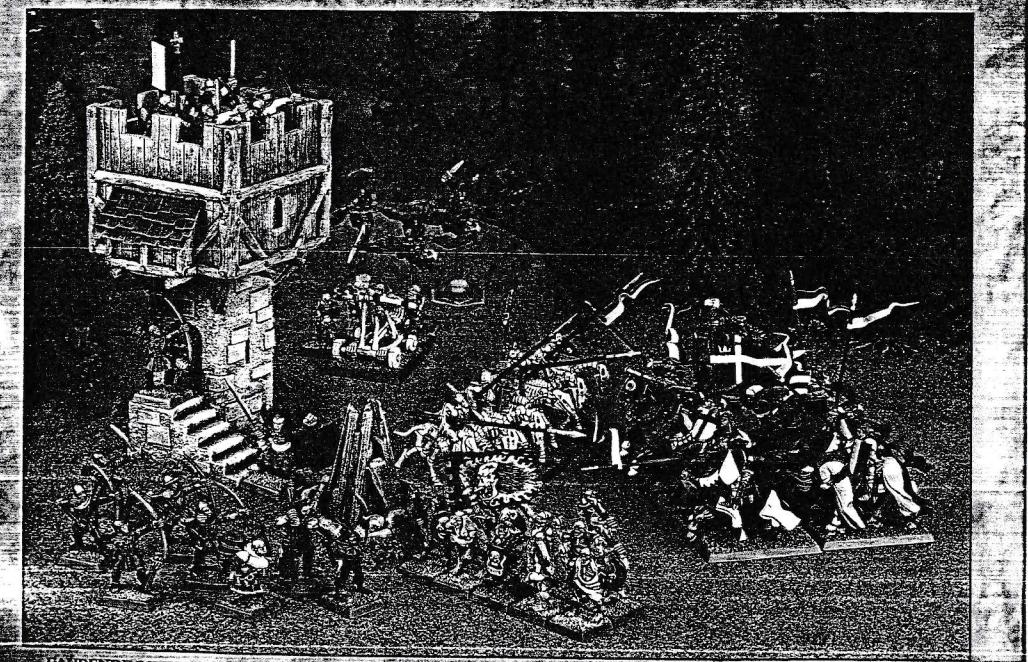


WARHAMMER
ERGÄNZUNGSBUCH

GAMES
WORKSHOP



LOUEN LEONCOEUR FÜHRT SEINE RITTER GEGEN EINE STREITMACHTE DER EISSENMENSCHEN



FAHRENDE RITTER UND DIE BOGENSCHÜTZEN VON BERGERAC SCHÉAGEN EINEN ÜBERFALL DER UNTOTEN ZURÜCK

WARHAMMER® ARMEEBUCH

BRETONIA

VON NIGEL STILLMAN

COVER: DAVID GALLAGHER

ILLUSTRATIONEN: JOHN BLANCHE, DAVID GALLAGHER, DES HANLEY, PAUL SMITH, WAYNE ENGLAND, MARK GIBBONS, TOBY HYNES & JOHN WIGLEY

ÜBERSETZUNG AUS DEM ENGLISCHEN: DEUTSCHES GAMES WORKSHOP STUDIO



PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

Citadel, das Citadel Logo, Warhammer und White Dwarf sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Games Workshop, das Games Workshop Logo, Bertrand le Brigand, Bretonia, Gralsritter, Gui le Gros, Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Louen Leoncoeur, Morgiana le Fay, Questritter und Skaven sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd.

'Abweichungswürfel' sind ein in Großbritannien unter der Nr. 2017484 eingetragenes Warenmuster. Die Illustrationen und Abbildungen in allen Games Workshop Produkten wurden entweder von Mitarbeitern hausintern angefertigt oder sind außer Haus angefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt dieses Buches befindet sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1996. Alle Rechte vorbehalten.

GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND,
UNIT 1, GLAISDALE POINT,
GLAISDALE INDUSTRIAL ESTATE,
BILBOROUGH,
NOTTINGHAM NG8 4GF,
ENGLAND

**GAMES
WORKSHOP™**

KOSTENFREIER TELEFONSERVICE
DEUTSCHLAND
0130 - 91 51 00
FÜR ANRUFER AUSSERHALB DES GEBIETS
DER DEUTSCHEN TELEKOM
0044 115 928 7277

INHALT

INHALT

DAS LAND BRETONIA	4
DIE GESCHICHTE BRETONIAS	10
CHRONIK DER BRETONEN	33
DAS RITTERTUM BRETONIAS	34
BESTIARIUM	42
FAHRENDE RITTER	42
RITTER DES KÖNIGS	42
QUESTRITTER	43
GRALSRITTER	43
DAS BRETONISCHE SCHLACHTROSS	45
KNAPPEN	46
LANDSKNECHTE	46
SONDERREGELN	48
RITTERTUGENDEN	48
DIE HERRIN DES SEES	50
DER SEGEN DER HERRIN DES SEES	52
DIE LANZE UND DIE PFEILSPITZE	53



ARMEELISTE DER BRETONEN

DIE BRETONISCHE ARMEE	56
CHARAKTERMODELLE	57
REGIMENTER	57
MONSTER	58
VERBÜNDETE	58
BESONDRE CHARAKTERMODELLE	58
HÖCHST- UND MINDESTANZAHLEN	58
DAS EIGENSCHAFTENPROFIL	58
RÜSTUNGEN	59
AUSRÜSTUNGSLISTE	59
AUSRÜSTUNGSLISTE	59
PUNKTEVERTEILUNG	59
CHARAKTERMODELLE	60
GENERAL VON BRETONIA	60
ARMEESTANDARTE BRETONIAS	60
HELDEN	61
CHAMPIONS	61
ZAUBERER	61
RITTER	62
GRALSRITTER	62
QUESTRITTER	62
RITTER DES KÖNIGS	63
FAHRENDE RITTER	63
GEMEINE	64
BERITTENE KNAPPEN	64
KNAPPEN	64
LANDSKNECHTE	64
BOGENSCHÜTZEN	65
MONSTER	65
BESONDRE CHARAKTERMODELLE	66
KÖNIG LOUEN LEONCOUER	66
REPANSE DE LYONESSE	68
BARON ODO D'OUTREMER	69
ROLAND LE MARECHAL	69
TANCRED DUC DE QUENELLES	70
BERTRAND DER BRIGANT	71
DER RITTER DER TREFFSICHEREN LANZE	71
TRISTAN LE TROUBADOUR	72
REYNARD LE CHASSEUR	73
ARMAND D'AQUITAINE	73
JASPERRE LE BEAU	74
BOHEMOND DUC DE BASTONNE	75
DER GRÜNE RITTER	76
MORGIANA LE FAY	78



MORGIANA LE FAY,
FEENZAUBERIN VON BRETONIA

DAS LAND BRETONIA



Bretonia verdankt seinen Namen dem mächtigsten dieser Stämme, den Bretoni. Unter der Herrschaft ihres größten Kriegsherrn, Gilles le Breton, vereinten sich die Bretoni zu einer einzigen Nation, verbunden durch einen unangreifbaren Ehrencodex der Ritterlichkeit.

Die Bretoni besiedelten und kultivierten das Land im ständigen Kampf gegen die Ork- und Goblinkräfte. Nach Jahrhunderten ununterbrochener Kriegsführung hatten die Bretonen die fruchtbaren Täler und Ebenen für sich erobert und ihre Feinde in die Wälder und Hochländer verbannt. Der Kampf ging weiter, als neue Feinde auftauchten. Flotten der Untoten begannen mit Raubzügen in den Küstenregionen im Westen. Armeen verdorbener Skaven strömten aus dem Süden in das Land. Nordmänner und Chaoshorden überquerten die Klauensee, segelten entlang der großen Flüsse weit ins Inland und hinterließen auf ihrem Weg eine Spur der Zerstörung. Während der Jahrhunderte ununterbrochenen Krieges gegen diese unnachgiebigen Feinde entwickelten die Bretonen eine beeindruckende und heroische Rittertradition. Auch heute noch verteidigen die tapferen Ritter von Bretonia das ehrwürdige Land gegen alle Feinde, die versuchen, darin einzufallen.

Im Gegensatz zum Imperium hat Bretonia ein angenehmes Klima und lässt sich leichter kultivieren. Weite und fruchtbare Täler unterteilen seine großen Wald- und Wildnisregionen, und hier regiert der bretonischen Adel über feudale Herrschaftsbereiche. Bretonia ist ein reiches, starkes, ritterliches und gut verteidigtes Land.

DIE GRENZGEBIRGE BRETONIAS

Zwei großen Gebirgsketten markieren Bretonias Grenzen im Osten und im Süden. Diese dienen den Bretonen allerdings nicht als natürliche Verteidigungswälle. Im Gegenteil lauern dort Orks, Goblins und viele andere Feinde, die nur auf eine passende Gelegenheiten warten, um die fruchtbaren Täler und Landstriche vorzudringen und Verwüstung anzurichten.

DAS GRAUE GEBIRGE

Dieses hohe Gebirge markiert die Grenze zwischen dem Imperium und Bretonia. Es gibt nur wenige Gebirgspässe, die Reisende und Händler benutzen können, und keiner von ihnen eignet sich für Fuhrwerke. Lediglich Lastenmulis und zu Fuß Reisende können die Pässe überqueren. Der größte Paß ist der Axtschartenpaß. Über diesen strategisch äußerst wichtigen Paß wachen auf der Seite des Imperiums die Festung Helmhart und auf der bretonischen Seite die Burg von Montfort. Armeen, die das Gebirge im Falle einer Invasion überqueren wollen, wählen sehr häufig diesen Paß für ihre Marschroute. Aus diesem Grund war der Axtschartenpaß schon Schauplatz vieler blutiger Gefechte und Scharmützel. Die nördlichen Ausläufer des Grauen Gebirges fallen in das hügelige Hochland von Gisoreux ab. Durch dieses Gebiet verläuft die am häufigsten genutzte Handelsroute zwischen Bretonia und dem Osten, und das Hochland stellt auch den einfachsten Weg für eine Invasionsarmee dar. Dementsprechend finden sich hier viele beeindruckende Burgen, über die kriegserfahrene und tapfere Barone mit großen Gefolgen aus Rittern und Landsknechten herrschen. Sie halten sich in ständiger Bereitschaft, jedes Eindringling mit feindlichen Absichten ohne Gnade zurückzuschlagen und haben ihren Wert und Mut schon beweisen müssen.

DIE SÜDLICHEN GEBIRGE

Diese Gebirge markieren die südliche Grenze von Bretonia. Auf der anderen Seite der Berge liegen Tilea und die Hauptstadt der Skaven, Skavenblight. Im Osten geht die Gebirgskette in die hohen Gipfel der Himmelspfiler über. Es gibt nur sehr wenige von Händlern benutzte Pässe durch das Gebirge, und selbst diese lassen sich nur mit großen Mühen begehen. Obwohl es sich für Invasionsarmeen als sehr schwierig erweist, das Gebirge zu überqueren, befindet sich auch an dieser Grenze eine große Anzahl von Festungen zum Schutz gegen Skaven, Orks und Goblins. Den größten Teil des Handels mit Tilea wickelt Bretonia über einen einzelnen Paß ab, der zu den Ebenen von Miraglano führt, oder über den Seeweg um die Halbinsel von Estalia.

DAS ORKMASSIV

Die von Wetter und Witterung gezeichneten Felsklippen des Orkmassivs beherrschen das Landesinnere Bretonias. Die Klippen erheben sich weit über den Wald von Chalons, und weisen abgesehen von ein paar knorrigen und verwachsenen Kiefern keinerlei Vegetation auf. Als die Vorfahren der heutigen Bretonen aus nicht mehr als einer Handvoll wild lebender Stämme bestanden, bildete dieses Gebiet die Hochburg der Orks und Goblins. In der heutigen Zeit existieren immer noch einige Enklaven der Grunlinge, die versteckt zwischen den Klippen oder in den Überresten alter Festungsanlagen der Orks liegen. Diese Ruinen zeugen von den gescheiterten Versuchen bretonischer Ritter, die Orks endgültig aus dieser Region zu vertreiben. Irgendwie schafften es die Orks und andere widerliche Kreaturen immer wieder, sich in den Bergen zu verstecken und später zurückzukehren, ganz gleich, wie oft die bretonischen Ritter sie mit Feuer und Schwert aus ihren Ländereien vertrieben.

Unzählige Höhlen ziehen sich durch die felsige Region, einige davon wahrscheinlich vor Ewigkeiten von den Zwergen angelegt. Nicht nur Orks und Goblins verstecken sich dort, es kursieren auch Gerüchte unter den Bretonen, daß die Skaven hier, mitten in Bretonia, ein Bollwerk errichtet haben. Immer wieder suchen bretonische Adlige die Region nach Skaven ab, um die Ausbreitung dieser ekelregenden Kreaturen im Zaum zu halten oder eines Tages ganz zu unterbinden.

DIE BLEICHEN SCHWESTERN

Das Gebiet aus Kalksteinhügeln am nördlichen Rand des grauen Gebirges trägt den Namen 'Die bleichen Schwestern'. Die spärlich bewachsenen Hügel, die durch den Fluß Ois vom Gebirge getrennt sind, werden größtenteils von bretonischen Schäfern bewohnt. In diesem Gebiet liegen nur wenige Burgen. Hier legten die Vorfahren der Bretonen Grabhügel aus großen Steinplatten für ihre Häuplinge an, ein Brauch, der sich vielleicht auf ihren Kontakt mit den Zwergen und Elfen zurückführen läßt. Da viele dieser Gräber inzwischen zu Ruinen verfallen sind und die Heimstätten von Monstern, Gespenstern und anderen Unholden darstellen, zieht die Region eine Menge Questritter an. Hier treffen die Ritter häufig auch zwergische Schatzsucher auf der Suche nach Gold an.

DIE GROSSEN WÄLDER

Inmitten Bretonias erstrecken sich große, wilde und fahrtlose Wälder, die bis heute noch kein Breton zu besiedeln oder erobern gewagt hat. Sie liegen wie Inseln der Geheimnisse und Gefahren inmitten des bretonischen Königreiches. Nach wie vor errichten die Bretonen immer neue Lehen an den Grenzen der Wälder und verjagen die dort hausenden Orks, Goblins und Monster, um neue

Baronien zu etablieren. Dieser ständige Kampf begann bereits, als die ersten Bretoni ihren Fuß in das Land setzten, das heutzutage ihren Namen trägt. In jenen Tagen bedeckte die Wildnis noch fast das gesamte Land.

Dieser Vorgang der Eroberung und anschließenden Besiedlung läuft seit jeher ungebremst, der Fortschritt der Besiedlung hat jedoch über die Jahrhunderte ein ständiges Auf und Ab erlebt. Manchmal fielen ganze Provinzen feindlichen Eroberer oder verheerenden Epidemien zum Opfer und verwilderten. Dennoch fehlt es nie an ergebenen Rittern, die sich daran machen, die Provinzen zurückzuerobern. Sie taten dies, um sich selbst eine neuen Lehen aufzubauen, um Burgen zur Verteidigung ihres hart erkämpften Besitzes zu bauen und um neue Bauern anzusiedeln, welche die Bearbeitung der Felder, Obstgärten und Weinberge übernehmen.

DER WALD VON LOREN

Im fernen Südosten Bretonias, eingeklebt zwischen dem Grauen Gebirge und den Himmelspfilern, liegt der große, geheimnisumwitterte Wald von Loren. Aufgrund seiner enormen Größe reicht der Wald von großen, uralten Eichen, die im Nebel der Tümpel und Moore der Tiefebene stehen, bis hin zu schwarzen Pinienwäldern und dichten Silberbirken an den Gebirgshängen. Ein Reisender benötigt mehrere Tage, um einen Weg durch diesen fahrtlosen Wald zu finden, und nur wenige außer einem mutigen Questritter, wagen überhaupt den Versuch.

Verborgen in den Tiefen des Waldes liegt das geheimnisvolle Land Athel Loren. Dieses legendäre Waldreich stellt die letzte Enklave der Elfen in der Alten Welt dar. Hier leben die Nachfahren jener Elfen, die nicht wie der Rest ihres Volkes die Alte Welt verließen, sondern sich in der unzugänglichsten Gegend, die sie finden konnten, versteckten und sich mit Hilfe mächtiger Magie schützten.

Obwohl das Gebiet offiziell als Teil Bretonias gilt, bildet Athel Loren in Wahrheit ein eigenes Reich mit eigenen Gesetzen und eigenen Herrschern. Die Bretonen respektieren die Waldelfen und mischen sich nicht in ihre Angelegenheiten ein. Die bretonischen Könige haben niemals versucht, den Elfen ihre Herrschaft aufzuzwingen, und niemals hat ein bretonischer Baron es gewagt, einen Teil des Waldes als sein Eigentum zu beanspruchen. Im Gegenteil profitiert Bretonia von dem geheimnisvollen Reich, das seine südöstlichen Grenzen verteidigt. Tatsächlich wagen sich Orks, Goblins und andere Eroberer kaum in dieses Gebiet hinein - und wer töricht genug ist, es doch zu versuchen, verschwindet auf immer in den Tiefen von Athel Loren!

DER WALD VON ARDEN

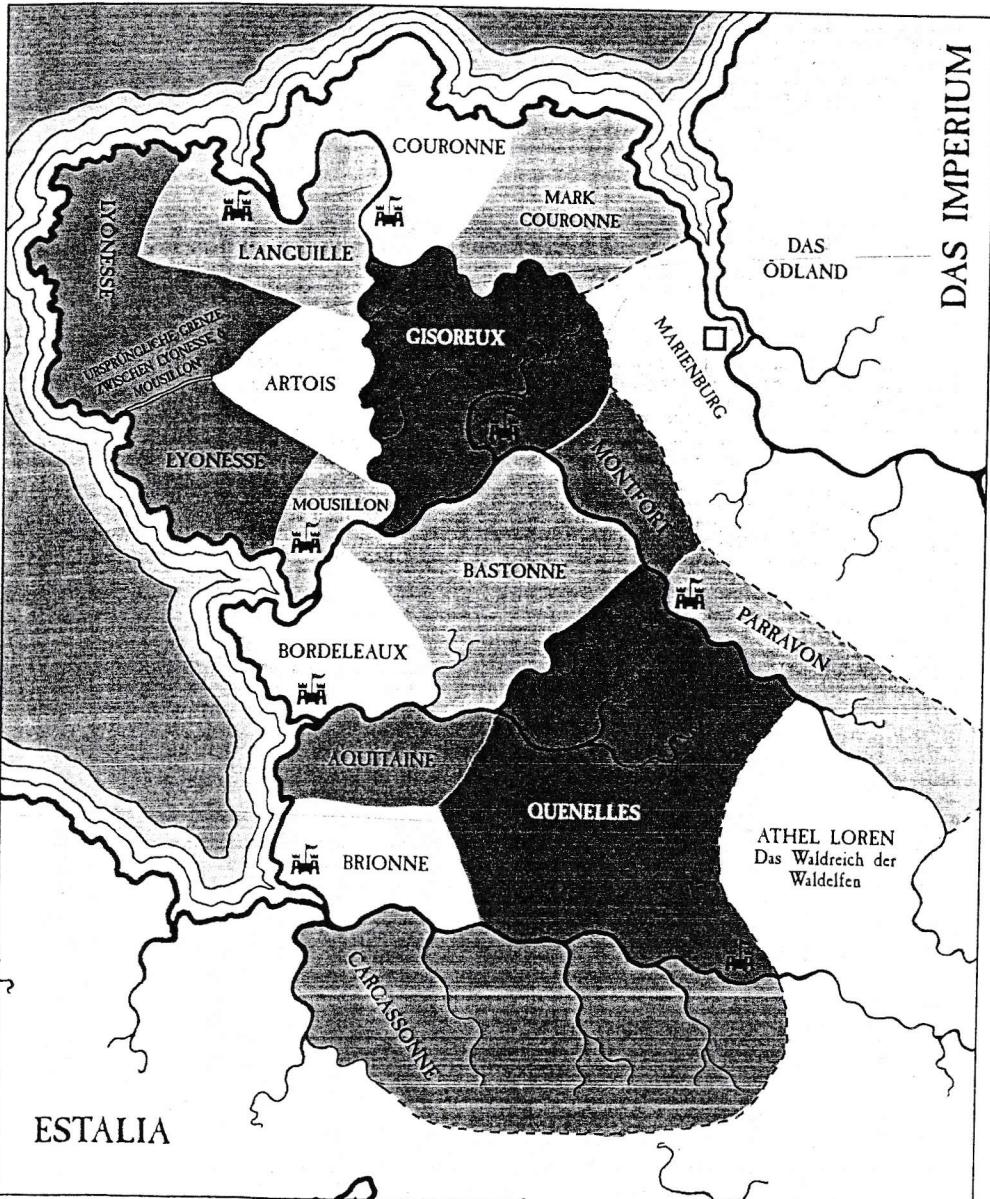
Der Wald von Arden ist ein riesiger Eichenwald, der sich im Hinterland des nördlichen Bretonias ausbreitet. Er reicht bis an die Hänge des Grauen Gebirges heran und wird deshalb häufig von Orks, Goblins und schlimmen Feinden heimgesucht, die über die hohen Gipfel und Pässe in Bretonia einfallen. Im Schutz des Waldes organisieren sich ihre Streitmächte und unternehmen Überfälle auf die umgebenden Ländereien. Der Wald wimmelt nur so von Seen, Sumpfgebieten und dichtem Unterholz, die den Verfolgern ein Aufspüren der Räuber erschweren.

Eine Menge widerliche Kreaturen, große Monster, Drachen und Raubtiere hausen im Wald von Arden. Aus diesem Grund lockt diese Region viele Fahrende Ritter und Questritter an, die diese Wesen jagen und bezwingen wollen, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Einige dieser Ritter kehren niemals zurück, die Überreste anderer findet man Jahrhunderte später, ihre rostigen Rüstungen und Knochen um die Lagerstätte eines wilden Tieres verstreut oder durch das Wasser eines Weihers schimmernd.

DAS LAND BRETONIA

DAS EHRWÜRDIGE LAND BRETONIA

Diese Karte zeigt die Ausbreitung der Herzogtümer Bretonias, basierend auf den uralten Schriften von Ehre und Erbfolge der edlen Barone von Bretonia. Die Grenzen der Mark Couronne sind nicht durch einen königlichen Erlass festgelegt und liegen irgendwo im sumpfigen Niemandsland zwischen Couronne und der Einöde westlich der Freistadt Marienburg.



DAS LAND BRETONIA

Hier und da sprießen die Wurzeln eines Baumes durch das Visier eines ritterlichen Topfhelms, während an anderen Stellen Schwerter bis zum Griff in der Borke großer Eichen verwachsen sind.

DER WALD VON CHALONS

Der Wald von Châlons unterscheidet sich stark von den anderen großen Wäldern Bretonias, da er in den Hochlanden westlich der felsigen Steilhänge des Orknaniss liegt. Er erstreckt sich über tiefe Schluchten, und vielerorts ragen die Umrisse vom Wetter gezeichneter Felsen über seine knorrigen, verwachsenen Bäume empor. Überall finden sich verstreute Höhlen und reißende Bäche, die das Land zerteilen. Es existieren riesige und ehrfurchtgebietende Wasserfälle und paradiesische Seen voll frischendenden Wassers. Riesige Felsbrocken thronen beängstigend nahe am Rand steiler Felskliffs, die hoch über tiefen, mit grünen Teppichen aus Farn und Moos bewachsenen Abgründen aufragen.

DIE EBENEN & TÄLER

Die weiten offenen Ebenen und Täler Bretonias erscheinen wie Gärten, vergleicht man sie mit der Wildnis und den dichten Wäldern um sie herum. Diese Gebiete unterteilen sich in viele kleine Lehen, eine jede unter der Herrschaft eines ehrwürdigen Barons von Bretonia. Die Grenzen dieser Baronien bilden schmale Buschlandgürtel, in denen die Adligen auf die Jagd gehen.

Das herausragende Kernstück einer jeden Baronie stellt das Schloß des Barons dar. Bretonische Adelige bevorzugen hohe, elegante Burgen mit vielen Arkaden und Türen. Die Höhe der Türe ermöglicht es den Ausschau haltenden Wachen, den Blick über weite Teile der Baronie schweifen zu lassen, bis hin zu den fernsten Burgen benachbarter Baronien. Die Burgen bieten oftmals einen prächtigen Anblick, aus leuchtend weißem Stein erbaut, mit goldenen Zinnen und in der sanften Brise flatternden Bannern. Trotzdem beweisen ihre Erbauer auch einen Sinn für Praktische, denn jede Burg verfügt über tiefe Kerker, Zugbrücken, Wasserräben, geheime Fluchtwiege, Fallgitter und alle anderen erdenklichen Vorrichtungen, um allen erdenklichen Belagerern zu begegnen und sie letztlich zurückzuschlagen.

Um jede Burg herum liegen die Felder, Obstgärten und Weinberge der Baronie. Diese werden von den Bauern bewirtschaftet, die in kleinen Hütten am Fuße der Burg wohnen. Außerdem befindet sich in jeder Baronie mindestens eine Gralskapelle, die oft in einem abgelegenen Teil der Ländereien liegt. Viele Kapellen besitzen beachtliche Ausmaße, und einige verfügen sogar über ihre eigenen Herrschaftsbereiche, die sie vom König selbst erhalten haben - zusammen mit einer Abteilung seiner Ritter, um sie zu bewachen und zu verteidigen.

Die großen Flüsse Bretonias, die Hunderte von Meilen durch die fruchtbaren Täler fließen, bilden die wichtigsten Handelsrouten, wohingegen die Straßen sich eher in einem schlechten Zustand befinden. In der Tat existieren in den meisten Regionen Bretonias, abgesehen von schmalen Trampelpfaden, überhaupt keine Straßen. Reisende und Questritter müssen sich ihren Weg selbst suchen und seien sich häufig gezwungen, sich mit dem Schwert durch dichtes Unterholz zu hacken oder tiefe, trügerische Flüsse und Seen zu überqueren. Boote segeln die Flüsse von den Baronien in den Tälern zu den befestigten Städten und Häfen auf und ab, schwer beladen mit Weinfässern, riesigen Käserädern und anderen Gütern. Wer sich mit dem Fuhrwerk auf den Weg durch Bretonia macht, darf sich auf eine lange, beschwerliche Reise gefasst machen und sollte sich um den Schutz einer Eskorte aus Rittern bemühen.

DIE BEFESTIGTEN STÄDTE

Die befestigten Städte Bretonias sind weitaus kleiner als die großen Städte des Imperiums, da der größte Teil der bretonischen Bevölkerung auf dem Land lebt und im Königreich nur wenige Handwerker und fast gar keine Industrie existieren. Alles, was die Ritter benötigen, stellen ihre Handwerker in den eigenen Burgen her. Die Städte Bretonias sind klein und kompakt und durch dicke Mauern abgesichert. Im Grunde handelt es sich bei ihnen um große Burgen.

COURONNE

Couronne ist die traditionsgemäße Hauptstadt Bretonias. Hier finden die Krönungen der neuen bretonischen Könige statt, und hier machen die besten und berühmtesten Ritter dem König ihre Aufwartung. Turniere, Lanzentechen, Bankette und Jagdgesellschaften werden hier täglich abgehalten. Der ehrfurchtgebietende Palast des Königs steht auf den Ruinen eines Elfenpalastes, und die Vollkommenheit der elfischen Baukunst trägt entscheidend zur Veredelung der gesamten Pracht des Schlosses bei.



Couronne liegt auf einem großen Hügel und bietet einen guten Blick in Richtung des Krallemeers und der östlichen Grenze Bretonias, den Ödländern und dem Imperium. Die Stadt wird von einer Mauer mit enormen Ausmaßen umgeben. Die Torhäuser, Bastionen und Türe dieser Mauer bilden eigenständige Burgen und unterstehen dem Befehl von Baronen, die ihre Anordnungen direkt vom König erhalten. Das innerhalb dieser Mauern stationierte Heer zählt mehrere tausend Ritter, verstärkt durch die Fahrenden Ritter, die auf Weisung des Königs ständig kommen und gehen.

PARRAVON

Die Grenzstadt Parravon befindet sich in den westlichen Ausläufern des Grauen Gebirges, umgeben von steilen Abgründen und nur über eine schmale, vor langer Zeit von den Elfen errichtete Brücke zu erreichen. Die Mauern der Stadt ragen hoch in den Himmel und ermöglichen den Verteidigern einen Blick über die Gebirgsplätze nach Osten bis hinunter zum Imperium. Über die Stadt herrscht der Herzog von Parravon, dessen wichtigste Aufgabe darin besteht, die Grenze vor marodierenden Grünlingen und den Ambitionen der Fürsten des Imperiums zu bewahren.

QUENELLES

Quenelles liegt am Oberlauf der Brienne, an der Grenze zum Wald von Loren. Die Stadt bietet dem Betrachter einen wunderschönen Anblick, denn der Großteil der alten elfischen Bauwerke ist bis zum heutigen Tage erhalten geblieben. Die Region ist berühmt für ihre riesigen Weingärten und den prächtigen, vom Herzog von Quenelles gehaltenen Hof. Den ganzen Sommer über finden hier Festgelage und Turniere statt. In den lichten Ausläufern des Waldes von Loren, die man von Quenelles Zinnen aus betrachten kann, befinden sich viele Gralskapellen. Jede von ihnen zeugt von einer Sichtung des Grals oder einer Vision der Herrin des Sees. Einige von ihnen haben ein solch hohes Alter, daß sie mit Efeu überwachsen und in Vergessenheit geraten sind.

GISOREUX

Gisoreux liegt in der Nähe des Flusses Ois und bewacht den Paß zum Imperium zwischen den bleichen Schwestern und dem Grauen Gebirge. Die Befestigungsanlagen der Stadt bestehen aus drei Mauerringen, deren Türe und Torhäuser mit jedem Ring größer und stärker werden. Die Aufgabe des Herzogs von Gisoreux besteht darin, die Grenze zum Imperium zu bewachen. Er verfügt über ein großes und mächtiges Ritterheer, um Invasionstreitkräfte aufzuhalten, die versuchen, den Paß zu überqueren. Unzählige Schlachten haben bereits in dieser Region stattgefunden, und östlich der Stadt gibt es eine Menge Burgruinen, die während früherer Belagerungen zerstört wurden.

Weiter in Richtung Osten erstreckt sich weites und offenes Heideiland, in dem Schafherden und Viehtreiber ihr Zuhause gefunden haben. Im Westen befindet sich der riesige, dunkle Wald von Arden. Es gab Zeiten, in denen Orks, Chaosorden, Skaven und Untote das Land heimsuchten und Gisoreux von allen Seiten belagert und vollständig von der Außenwelt abgeschnitten war. In solchen Tagen verdienten sich Ritter großen Ruhm und Ehre, indem sie sich ihren Weg durch den Belagerungsring der Feinde schlügen, um zu den Verteidigern in der Stadt zu stoßen.

DIE HAFENSTÄDTE

Einzig und allein die Hafenstädte Bretonias sind groß genug, um den Namen Stadt wirklich zu verdienen, da der Handel mit fernen Ländern viele ausländische Händler in die Städte lockt und vielen armen Bretonen, die aus dem ein oder anderen Grund ihre Heimat verließen, Brot und Heim verspricht. Im Grunde ihres Herzens lieben alle Bretonen, egal ob Adel oder Bauern, das Landleben und verabscheuen die beengende Betriebsamkeit der größeren Städte. Sie sehen Städte als geschmacklose Orte an, und das Wohnen in einer Stadt gilt in Bretonia als unnatürlich und unehrenhaft. Viele der bretonischen Stadtbewohner suchen sich deshalb über kurz oder lang Arbeit als Seeleute auf einem der vielen bretonischen Kriegsschiffe, um den heruntergekommen und trostlosen Hütten in der Hafenstadt zu entkommen.

Die Ursache dieses Problems liegt darin, daß die Bretonen starrsinnig an ihrem Landleben festhalten und keinerlei Bereitschaft zeigen, sich an das Leben in einer Stadt anzupassen. Sie bestehen darauf, ihre Häuser aus Holz und Lehm anstatt aus Stein zu bauen und lassen ihre Schweine und Hühner frei in den Gassen herumlaufen - ganz so wie auf einem Bauernhof. Ihre Häuser bauen sie aus Sicherheitsgründen so nah wie möglich an den Mauern der Stadt oder der Burg. In einer ländlichen Stadt mit nur ein paar Häusern stellt das kein Problem dar, in einer Stadt jedoch bedeutet es eine ungeheure Zusammenballung Hunderter von Wohnhäusern.

L'ANGUILLE

Dieser Hafen, deren große Flotte die Meeresöffnung der Sannes bewacht, ist immer wieder Ziel von Angriffen von Seeräubern aus dem Norden und Osten. Die Mauern der Stadt sind darauf ausgelegt, solchen Angriffen zu widerstehen, und ihre Bastionen reichen weit in die See hinein. Hier hat der Herzog von L'Anguille seine Burg, auf einem Felsen im Meer angelegt, der bei Flut vom Festland abgeschnitten wird. Bei Ebbe kann jeder Reisende, der den sicheren Weg durch das trügerische Watt kennt, die Burg erreichen. Ihr höchster Turm erfüllt auch die Funktion eines Leuchtturms. Die Burg selbst steht auf den von der sturmischen See geschleiften Überresten einer elfischen Festung.

BRIONNE

Die Hafenstadt Brionne steht auf und neben den Ruinen uralter Elfenfürste. Ihre Verteidigungsanlagen basieren auf den Ruinen verfallener Bauwerke der Elfen. Hier befindet sich das Schloß des Herzogs von Brionne, der dem König dient, indem er die Grenze zu Estalia bewacht und die Westküste vor Raubzügen schützt. Dazu verläßt er sich nicht allein auf seine Barone in den Grenzbaronen zwischen dem großen Fluß Brienne und dem Gebirge, sondern auch auf eine Flotte aus Kriegsschiffen. Wie andere Hafenstädte besitzt auch Brionne ein von Seuchen geplagtes Armenviertel in der Nähe der Hafenanlagen. Solche Ansiedlungen sehen sich der ständigen Bedrohung gegenüber, von Skaven infiltriert zu werden oder einem Angriff durch Settras Flotten zum Opfer zu fallen.

BORDELEAUX

Genau wie Brionne ist auch die Hafenstadt Bordeleaux auf elfischen Ruinen erbaut worden, die hier allerdings noch größer und weitflächiger sind. Sie gilt als größter Hafen Bretonias und verdient am ehesten die Bezeichnung Stadt, obwohl auch sie von hohen Mauern umgeben ist und von der Burg des Herzogs von Bordeleaux dominiert wird. Der Hafen verfügt über die größte Kriegsflotte Bretonias, da er einen elementaren Teil der wichtigen Handelsverbindung zwischen den Elfen im Westen und zahlreichen anderen Orten darstellt.

Die Stadt beheimatet elfische Händler, zwergische Handwerker, Estalianer, Tleaner und sogar einige Nordmänner. Dementsprechend gibt es im Hafen ein paar üble Tavernen und die üblichen Schlägereien. Die Bretonen haben die Oberstadt durch Mauern von dieser übeln Gegend nahe den Hafenanlagen abgetrennt und die Zinnen mit Landsknechten besetzt, und der adelige Ritterschaft den Kontakt mit diesem übeln Volk zu ersparen. Der Herzog nimmt jede Gelegenheit wahr, diese Gegend zu säubern, und falls eine Seuche ausbricht, wird er sie ohne Zögern niederbrennen, vollkommen reinigen und neu errichten lassen.

MOUSILLON

Mousillon liegt im sumpfigen Tal der Grismerie und erfüllte ursprünglich seine Funktion als Hafen. Die Siedlung wuchs jedoch schnell zu einer großen Stadt, besonders in den finsternen Zeiten Bretonias, als sich die Stadt mit den vor Settras Raubüberfällen Flüchtenden füllte. Die Zahl der Flüchtlinge wuchs so dramatisch an, daß sich bald auch außen um die Stadtmauer Hütteniedlungen bildeten und sich langsam entlang des Flußufers ausbreiteten. Ihre Nachfahren blieben und fanden als ärteste Stadtbürgers Arbeit in den Hafenanlagen und auf bretonischen Schiffen. Unnötig zu erwähnen, daß unter den Teile der Stadt stark unter den regelmäßig auftretenden Überschwemmungen des Flusses zu leiden hatten. Der schlechte Zustand der Stadt lockte natürlich Skaven und Setras Gesindel an. Diesen widerwärtigen Elementen gelang es, in den Katakomben der Stadt Fuß zu fassen und eine ständige Bedrohung darzustellen.

Viele Könige von Bretonia haben seitdem versucht, alles Übel aus der Stadt zu tilgen und sie anschließend neu zu errichten, aber trotz aller Bemühungen verfiel sie immer wieder in ihren alten Zustand. Jahrhundertlang ver suchten die Herzöge von Mousillon, den Niedergang zu stoppen, aber dieser Kampf gilt nun vorerst als verloren. Wie andere Hafenstädte Bretonias mit vergleichbaren Armenvierteln grasten auch in Mousillon von Zeit zu Zeit die Rotpocken. Der letzte Ausbruch vor zweihundert Jahren nahm solch schreckliche Ausmaße an, daß die Bewohner der Stadt fast vollständig ausgerottet wurden. Dies geschah kurz nach der Affäre um den falschen Gral, in

der Maledred, der Herzog von Mousillon, seine Ehre verlor. Der Herzog schloß sich in seine Burg ein, schaffte es jedoch nicht, der Seuche zu entgehen, und verstarb. Der König hat danach keinen neuen Herzog mehr eingesetzt.

Mousillon ist heutzutage eine unbewohnte Ruine. Die wenigen überlebenden Bürger haben sich immer weiter dezimiert oder in neuen, von tatkräftigen Rittern gegründeten Baronien entlang der Küste angesiedelt. Der König und seine Ritter hingegen wurden nicht müde, einen 'cordon sanitaire' aus Burgen um die Stadt zu errichten, die als vorerst verlorengesetzten angesehen wird. Mutige Fahrende Ritter

und Questritter haben sich seither immer wieder in die Stadt vorgewagt, um dort Monster und andere Kreaturen der Finsternis zu bezwingen. Eventuell wird der bretonische König die Stadt in ferner Zukunft wieder für sein Reich in Anspruch nehmen, momentan sind ihre Tage als Hafen jedoch vorüber und sie gilt als ein verlorenes Gebiet, das einer erneuten Eroberung bedarf. Der derzeitige König wird immer wieder von seinen Rittern dazu gedrängt, einen heiligen Krieg auszurufen, um die Stadtruinen endgültig von allem Übel zu befreien.

Maledred war ein großgewachsener stattlicher Mann mit Medien Gesichtszügen, während Malfeur mit solch einer Schönheit gesegnet war, daß ein Blick ihrer violetten Augen einen Ritter den Atem zu rauben vermochte. Reisende priesen Mousillon als die wundervollste Stadt ganz Bretonias - nicht ein einziger Laut war aus dem Inneren ihrer Mauern zu vernehmen. Dann, mit einem entsetzlichen Ächzen, schlugen die großen Doppeltore der Stadt auf, ganz so als würden sie die Beobachter ins Innere einladen.

Angeführt von der Feenzauberin und geschützt durch heilige Artefakte machte sich eine kleine Gruppe von Rittern auf den Weg in die Stadt. Im Inneren fanden sie nichts als Tod. Überall lagen Leichen von Männern, Frauen und Kindern. Schwärme von Fliegen verschwendend, bahnten sich die Ritter ihren Weg durch die Toten bis hinauf zum Palast. Durch die geöffneten Tore betrat sie eine alpträumhafte Szenerie. Die Pflanzen im Palastgarten waren verdorrt und verfaul. In den Hallen und Sälen hing die einstmals kunstvolle Einrichtung madenverseucht an den Wänden und die Stühle und Tische waren von Insekten zerfressen. In der Haupthalle saßen Maledred und Malfeur leblos in ihren Thronessesseln und starnten mit leeren Augenhöhlen auf die am Marmorboden angehäuften, prächtig gekleideten Skelette der Adeligen herab. Maledreds knöcherne Finger umklammerten noch immer einen rubinverzierten Kelch - den falschen Gral. Als die Feenzauberin einen Blick auf die im Kelch enthaltene schwarze Flüssigkeit warf, wurde sie blaß vor Entsetzen und wäre beinahe ohnmächtig zu Boden gestürzt, wäre nicht der galante Sir Egremont fungezeigt, um sie aufzufangen.

Wer könnte sagen, welch seltsames Schicksal das Verderben über Mousillon und ihren Herzog und die Herzogin gebracht hätte? Waren ihre bösen Taten durch eine erzürnte Gottheit des Guten vergolten worden, oder hatten die Kräfte, die sie zu kontrollieren glaubten, sie letztlich überwältigt? Die Feenzauberin ordnete an, jede Tür und jedes Fenster des Palastes zuzumauern, auf daß niemals wieder jemand diesen verfluchten Ort betreten könne. Große graue Steine wurden in den Steinbrüchen des nahen Waldes gebrochen und von Ochsenkarren in die Stadt gebracht. Raum für Raum, Gang für Gang, jede Tür und jedes Fenster wurde mit den schweren Steinblöcken verschlossen und zusätzlich gesegnet, um das Böse im Inneren einzuschließen.

Indessen wurden die Leichen in den Straßen und Häusern der Stadt eingesammelt, auf Wagen verladen, aus der Stadt geschleppt und in großen Gruben verbrannt. Obwohl die Gräber mit frischer Erde bedeckt und mit Gebeten für die Seelen der Verstorbenen bedacht wurden, waren entstellter Hagedorn und schwarze Kuskebine die einzigen Pflanzen, die jemals auf ihnen wuchsen. Sehr bald schon häftete den Massengräbern ein solch übler Ruf an, daß die Hauptstraße nach Mousillon, die zuvor direkt an ihnen vorüber geführt hatte, verlegt werden mußte und nun vom Südosten an die Stadt heranreicht.

Alle zwischenzeitlichen Versuche, die Stadt wieder zu besiedeln, scheiterten kläglich, da sich die meisten Bretonen vor diesem Ort fürchten. Alle anderen, die verrückt genug waren, um auf der Suche nach Heiligtümern oder Schätzen in die Stadtruinen zu wandern, taten früher oder später einen schrecklichen Ende - erschlagen durch einstürzende Mauerwerk, von Monstern zerrissen oder durch wandelnde Schrecken in den Wahnsinn getrieben. Die Handelsschiffer, die den Fluß Grismerie nach Gisoreux hinaussegeln, erzählen sich, daß in der Schwärze der Nacht immer noch der geisterhafte Klang von Musik und Gelächter von der verlassenen Stadt herüberweht.

Und dann, eines kalten Frühlingsmorgens, wurden die belagernenden Ritter Zeugen eines seltsamen Ereignisses.

DIE GESCHICHTE BRETONIAS

BRETONIAS DUNKLES ZEITALTER

Bretonia erhielt seinen Namen von einem der primitiven und barbarischen Stämme der Menschen, die sich westlich des Grauen Gebirges ansiedelten, nachdem die Hochelfen die Alte Welt verlassen hatten. Die Hochelfen hatten einen langen und auslaugenden Krieg gegen die Zwerge geführt und schließlich ihre Kolonien in der Alten Welt aufgegeben. Sie hinterließen entlang der Küste die Ruinen ihrer ehemaligen Festungen und Paläste. Auch ein Teil ihres Volkes blieb zurück, da er sich weigerte, die Alte Welt zu verlassen. Diese Elfen gründeten das Waldreich von Athel Loren tief im Wald von Loren, welches noch heute existiert.

Die Zwerge gewannen wenig durch den Rückzug der Elfen. Ihr eigenes Heimatland im Weltrandgebirge wurde durch Erdbeben und Vulkanausbrüche verheert. Kurz danach fielen viele der Wehrstädte in der Alten Welt in die Hände von Orks, Goblins und anderen Feinden. Bis heute haben sich nicht mehr als ein oder zwei Wehrstädte der Zwerge westlich des Grauen Gebirges halten können.

Somit stand das Land offen für die Besiedlung durch neue Völker. In der Wildnis siedelten bald Stämme von Orks, Goblins und Menschen, unter ihnen die kriegerischen und noblen Bretonen. Diese hatten Jahrhunderte des Kampfes gegen Orks und Goblins geführt, um das beste und

fruchtbare Land in Besitz zu nehmen. Während dieses dunklen Zeitalters erlernten die Bretonen die Bearbeitung von Metall, den Kampf zu Pferd und den Bau von Festungen aus Stein.

Selbst als Sigmar die Stämme östlich des Grauen Gebirges zu einem Imperium vereinte, waren die Bretonen immer noch in verschiedene unabhängige Herzogtümer unterteilt. Diese bekämpften sich oftmals, obwohl es besser gewesen wäre, sich gegen die Orks zu verbünden. Die Herzöge und ihre Ritter herrschten über die fruchtbaren Täler und Ebenen, während die Orks und Goblins sich in den Wäldern, Hügeln, Gebirgen und der Wildnis ausbreiteten. Es war unmöglich, von einem Herzogtum ins andere zu reisen, ohne von Orks kontrolliertes Land durchqueren zu müssen.

Das alles sollte sich ändern, als Gilles le Breton, der legendäre 'Herr der Schlachten', die Bretonen zu einer einzigen Nation einte und den Grundstein zum Königreich Bretonia legte.

DER HERR DER SCHLACHTEN

Ungefähr im Jahre 977 imperialer Zeitrechnung soll Gilles le Breton damit begonnen haben, die Bretonen zu einer einzigen Nation zu einen. Das Wissen über Gilles ist eine Mischung aus Fakten und Legenden. Lesen und Schreiben war noch nie sehr verbreitet in Bretonia, und somit wurde die frühe Geschichte des Landes erst nach Jahrhunderten niedergeschrieben. Für lange Zeit war die Geschichte Gilles nur eine Legende, von reisenden Minnesängern gepriesen, die am Hofe verschiedener Burgen das 'Chanson de Gilles' vortrugen und seinen Taten huldigten.

Nach dem 'Chanson de Gilles' brüteten die Ork- und Goblinstämme eine Verschwörung mit dem Ziel aus, Bretonia zu erobern und seine Einwohner zu versklaven. Die Orks schlugen in allen Herzogtümern gleichzeitig zu, so daß keiner der Herzöge den anderen helfen konnte. Die Herzöge hatten gerade genug Zeit, um selbst Ritter zu sammeln und ihren eigenen Besitz zu verteidigen.

Trotz ihres Mutes war es den Rittern nicht möglich, die Orks zurückzuschlagen, und viele von ihnen fielen im Kampf, als sie mit hastig aufgestellten Armeen oder auf sich selbst gestellt versuchten, ihre Lehen zu verteidigen. Die Herzogtümer im Norden wurden überrannt. Zu allem Übel überquerten zu diesem Zeitpunkt die Armeen des Chaos die Krallensee und begannen, die nördliche Küste zu plündern und mit geradezu unheimlicher Präzision und Zielsstrebigkeit zuzuschlagen.

Ungefähr zur gleichen Zeit erschien Settras Flotte ein weiteres Mal an der Westküste. Wo die Orks und Goblins noch nicht die gesamte Region verwüstet hatten, führten die Horden der Untoten das Zerstörungswerk fort. Im Osten und Süden erschienen aufsässige Goblinstämme aus dem Grauen Gebirge, um zu rauben, zu plündern und zu brandschatzen.



Gilles, damals der Herzog von Bastonne, hatte seine Ritter schneller als die anderen Fürsten gesammelt und eine Armee aufgestellt. Diese Streitmacht hatte bereits zahlreiche Schlachten gegen die Orks bestritten und kurierte nun an den Ufern eines kleinen Sees am Rande des Waldes von Châlons ihre Verletzungen aus. Hier traf Gilles mit anderen Herzögen und den zerstreuten Resten ihrer Armeen zusammen. Ihre eigenen Ländereien waren verwüstet worden, und so waren sie aufgebrochen, um sich mit Gilles für eine letzte Schlacht gegen den Feind zusammenzuschließen. Als die Nacht hereinbrach, konnten sie in der Ferne den Lärm der Kriegstrommeln der Orks vernnehmen. Der nächste Tag würde über das Schicksal Bretonias entscheiden, und die Ritter versammelten sich, um ihre letzten Reste an Speisen und Wein zu teilen und zu ruhen, so gut sie dies angesichts der bevorstehenden Ereignisse vermochten.

Der Morgen brach an und die ersten Sonnenstrahlen weckten die Ritter. Sie sahen, daß der See in wallenden Nebel gehüllt war, legten ihre Rüstungen an und bereiteten sich darauf vor, ihre letzte Schlacht zu schlagen. Ein letztes Mal vor der Schlacht führten sie ihre Pferde zum Trinken an den Rand des Sees und knieten sich neben ihren Reittieren nieder, um ebenfalls das kühle Wasser zu genießen.

Plötzlich erhob sich der vom Wasser aufsteigende Dunst, verfestigte sich und nahm die Gestalt einer Frau unbeschreiblicher Schönheit an. Die Ritter waren ergripen von diesem Anblick, und eine geheimnisvolle Stille erfüllte den Ort. In ihren Händen hielt die Frau einen funkelnden Kelch, der von Licht überquoll, das sich wie eine Flüssigkeit in das Wasser des Sees ergoß. Einige Ritter schöpften mit ihren Händen von diesem Wasser, um vorsichtig davon zu trinken, und schon bald taten es ihnen die anderen gleich.

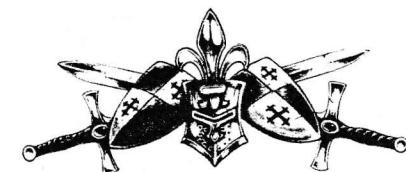
Gilles ergriff eilig das zerfetzte Kriegsbanner, welches an seiner Lanze hing, und hielt es in Richtung der Erscheinung. Mit den Worten "Herrin, segne mein Banner!" tauchte er den blutdurchtränkten Fetzen in den See. Als er es wieder emporhob, verschlug es den Rittern den Atem. Sie erblickten ein funkelndes Banner, welches das Bild der Herrin des Sees als ehrfurchtgebietende, rachedurstige Göttin zeigte. Als sie dies sahen, tauchten andere Ritter ihre Waffen in das Wasser und sprachen "Herrin, segne mein Schwert", "Segne meine Lanze" und "Segne mein Streitroß!"

Plötzlich erleuchteten Sonnenstrahlen das Wasser, und der Dunst verzog sich langsam. Die Erscheinung verschmolz wieder mit dem Wasser und verschwand spurlos. Die anderen Herzöge blickten in Richtung Gilles, der nun das Banner der Herrin trug. Einer von den anderen Rittern trat hervor und sagte, "Ihr tragt ihr Banner - Ihr müßt uns an diesem Tage anführen!" und sofort kniete er vor Gilles nieder und bot ihm sein Schwert dar, wie es die Fahrenden Ritter bei einem Ritter höheren Standes tun. Sofort taten es ihm die anderen Herzöge und Ritter gleich und zeigten so ihr Einverständnis, daß Gilles ihr Anführer für diese Schlacht sein sollte.

Wenig später hörten sie von allen Seiten den Lärm des herannahenden Feindes, und die Luft war erfüllt von ihren Kampfschreien und Trommeln. Die Ritter nahmen eilig ihre Waffen auf und bestiegen ihre Schlachtrösser. Sie formierten sich zu einer Schlachtreihe um Gilles und das Banner.

Die Orkhorde verdunkelte den Horizont vor den Bretonischen Rittern. Ruhig und ohne zurückzuschrecken ritten sie vorwärts, als die Pfeile neben ihnen einschlugen. Dann kam der Moment des Angriffs, und die Ritter stürmten mitten in die Orkhorde hinein. Die ersten Glieder des Feindes fielen in kürzester Zeit. Die gesamte Horde bäumte sich auf wie ein großes Monster, das von der Lanze eines Jägers aufgespießt wird. Die Ritter kämpften sich durch Welle um Welle des Feindes und stürmten bis in die offenen Ebenen hinter den Orks. Um sie herum verstreuten sich die flüchtenden Feinde.

Als die Sonne blutrot am Horizont versank, beendeten die Ritter ihre Verfolgung und kehrten zum heiligen See zurück. Hier sammelten sie sich und ruhten, während Krähen und Raben erschienen, um sich an den Körpern der gefallenen Orks zu laben. Die Herzöge und Ritter versammelten sich um Gilles und gemeinsam schworen sie, der Herrin des Sees zu dienen und sie in höchsten Ehren zu halten. Außerdem schworen sie sich, als eine Armee zusammenzuleiben, und Bretonia von den Orks und allen anderen Feinden zu befreien. Gilles wurde zum 'Herr der Schlachten' ernannt und mit der Befehlsgewalt über die gesamte Armee und allen Ressourcen der Herzogtümer ausgestattet, bis Bretonia befreit sein würde. Dieser Moment markiert die Entstehung der Gralsritter und des Königreichs Bretonia.



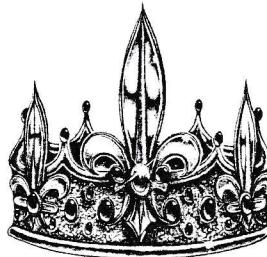
In den folgenden Jahren führte Gilles die Gralsritter unter dem Banner der Herrin des Sees durch die Weite Bretonias von Sieg zu Sieg. Seine Armee befreite ein Herzogtum nach dem anderen von plündernden Orks und anderen Feinden. In zwei großen Schlachten, die an der Küste tobten, trieben die Ritter Settras Plünderer und die Horden des Chaos zurück ins Meer. Wo immer auch die Armee erschien, schlossen sich ihm die Ritter an, die zuvor in abgelegenen und isolierten Burgen belagert worden waren. In jedem Dorf wurden neue Fahrende Ritter ausgehoben und verstärkten die Armee.

Gilles führte die Ritter von Bretonia in zwölf große Schlachten, und jede von ihnen endete siegreich. In dieser Zeit wurde Gilles als 'Le Breton' bekannt, ein Titel, der seine ungekrönte Autorität in ganz Bretonia verdeutlichte. Er trieb die Orks und Goblins aus den Tälern und Ebenen Bretonias in die Gebirge und Wälder. Einer Legende nach fand die zehnte Schlacht am Rande des großen Waldes von Loren statt, und Gilles traf auf Elfen, die aus den Tiefen des Waldes gekommen waren und ebenfalls die Orks bekämpft hatten. Gilles und die Anführer der Elfen tauschten als Geschenk magische Waffen aus und schworen sich ewige Freundschaft.

DAS HINSCHEIDEN VON GILLES LE BRETON

Gewaltige Enklaven der Orks und Goblins existierten immer noch in der Wildnis Bretonias, und es gab noch viele Chefoberbosse der Orks, die sich von Rachsucht erfüllt mit den Resten ihrer Stämme versteckt hielten. Eines Tages ritt Gilles mit einer kleinen Gefolgschaft von Fahrenden Rittern auf einer Pilgerreise zum heiligen See, wo die Herrin des Sees vor vielen Jahren erschienen war. Die Gruppe geriet in einen Hinterhalt der Orks, die von einem rachsüchtigen Chefoberboß angeführt wurden. Zahlenmäßig unterlegen kämpften Gilles und die Ritter voller Wildheit und erschlugen sämtliche Orks. Viele der Fahrenden Ritter fielen, nur zwei von ihnen und Gilles überlebten, aber Gilles hatte durch die mit bösen Zaubern belegte Waffe des Chefoberbosses der Orks eine tödliche Verwundung erlitten. Gottes Gefährten trugen ihn bis zum Rande des Sees, in der Hoffnung, daß die Heilkraft des Wassers Gille retten könnte. Verzweifelt riefen sie nach der Herrin des Sees.

Als sie dort in der untergehenden Abendsonne ruhten, zog sich ein wallender Nebel über dem See zusammen. Bald formten sich die Umrisse eines Bootes im Nebel. Es bewegte sich wie durch Zauberhand, da es weder Ruder noch Segel besaß. In dem Boot war die einsame Gestalt einer Frau zu sehen, aber nicht die der Herrin des Sees. Die Ritter fragten, wer sie sei und sie antwortete, sie wäre die Diennerin der Herrin des Sees. Tatsächlich war sie die Feenzauberin von Bretonia, die ein Einsiedlerdasein in der Höhle einer Insel inmitten des Sees führte, die man aufgrund des Nebels vom Ufer her nur selten ausmachen konnte.



Die Zauberin bat die Ritter, Gilles in ihr Boot zu legen, damit sie ihn zur Insel bringen und er dort geheilt werden könnte. Sie warnte, daß - sollte ihm diese Gunst gewährt werden - er niemals nach Hause zurückkehren könnte und für immer als ein Wächter an diesem heiligen Ort bleiben und der Herrin des Sees dienen würde, wie auch sie selbst es tat. Die Ritter zögerten, sich von Gilles zu trennen, wußten jedoch, daß es so geschehen sollte. Gilles sagte seinen Rittern Lebewohl und ergab sich in sein Schicksal. Schweren Herzens schauten die Ritter dem Boot nach, das mit Gilles und der Feenzauberin langsam in den Nebel fuhr und verschwand.

DIE GRÜNDUNG DES KÖNIGREICHES

Die beiden Fahrenden Ritter, die sich bei Gilles befunden hatten, als die Feenzauberin diesen fortgeholt hatte, berichteten den versammelten Herzögen und Gralsrittern Bretonias von den Geschehnissen. Einige begannen ihre eigene Suche nach Gilles, aber statt dessen trafen sie die Feenzauberin an, die ihnen erlaubte, einen Blick auf einen, über die Lichtungen an den Ufern des Sees reitenden Ritter zu werfen, dessen Erscheinung fremdartig und unwirklich erschien. Die Feenzauberin sagte ihnen, daß dies Gilles sei. Daraufhin kehrten die Ritter zurück, und eine Versammlung von Herzögen und Rittern trat zusammen, um die nächsten Schritte zu planen und einen neuen Anführer zu wählen. Die Fahrenden Ritter, die sich während all der Ereignisse bei Gilles befunden hatten, wurden als Belohnung für die edle Tat, Gilles auf seiner letzten Queste zu helfen, in den vollen Ritterstand erhoben. Zu diesen Rittern zählte auch Gilles Sohn Louis.

Louis war nun der Herzog von Bastonne, des alten Herzogtums seines Vaters, und er selbst ein mächtiger Feldherr. Die versammelten Ritter berieten darüber, ob Louis Herrscher über Bretonia werden solle, wie es sein Vater gewesen war. Sie gelangten zu dem Einverständnis, daß sich Louis dieser Ehre als würdig erweisen müsse. Louis verkündete, daß er sich sofort auf die Suche nach dem Gral machen wolle. Die Ritter stimmten ihm zu, daß nur die Herrin des Sees den Mann auserkoren könne, der über Bretonia herrschen sollte. Louis heldenhafte und ehrenvolle Geste brachte ihm in ganz Bretonia den Titel 'Louis der Unbesonnene' ein.

Louis machte sich auf den Weg zum heiligen See, wo die Herrin zum ersten Mal in Erscheinung getreten war. Er wanderte tagelang am Ufer entlang, bekam die Herrin jedoch nicht zu Gesicht. Statt dessen ermutigten ihn Träume und Visionen, an anderer Stelle zu suchen. In verschiedenen Offenbarungen erfuhr er, daß es viele Seen und heilige Orte in Bretonia gab, an denen die Herrin des Sees erscheinen könnte und daß es sein Schicksal sei, sie an einem anderen Ort zu finden. Viele Jahre lang galt Louis als verschollen. In dieser Zeit kämpften die Gralsritter und Herzöge weiterhin mit unverminderter Tapferkeit gegen die Orks und Goblins - sie blieben damit ihrem Schwur treu und stellten jegliche eigene Ambitionen zurück. Jeder, der vom Gral getrunken hatte, war zu unreinen Gedanken oder Taten nicht mehr fähig. Aus diesem Grund blieben Kleinkriege aus, welche eine große Gefahr für die noch junge Allianz bedeutet hätten.

Dann endlich, nach einer halben Ewigkeit, kehrte Louis zurück. Er ritt auf seinem Schlachtröß in die großen Halle der Burg von Couronne, in der die Herzöge und Gralsritter sich zum Fest der Wintersonnenwende zusammengefunden hatten. Zweifellos hatte Louis die Herrin des Sees gefunden und aus dem Gral getrunken. Außerdem trug er geheimnisvolle magische Waffen und eine alte goldene Krone bei sich, die er von der Herrin des Sees als Belohnung erhalten hatte. Der Hof empfing Louis mit großem Jubel.

In den folgenden Tagen ritten er und eine Gruppe von Herzögen und Rittern los, um die Feenzauberin aufzusuchen und sie nach der Bedeutung der Goldkrone zu fragen. Als sie letztendlich erschien, erklärte sie diese zur Krone von Bretonia, welche vom König aller Bretonen getragen werden sollte und daß die Herrin des Sees Louis, Sohn von Gilles, als König ausgewählt habe. Louis und die Ritter eskortierten die Feenzauberin zurück nach Couronne, und ein paar Tage später krönte sie ihn mit der goldenen Krone von Bretonia, und alle versammelten Herzöge und Ritter grüßten ihn als den ersten König Bretonias. Danach gelobte jeder von ihnen dem König, der Herrin des Sees und dem heiligen Gral ewige Loyalität und Treue.

Als eine seiner ersten Amtshandlungen ließ König Louis die alten ritterlichen Traditionen zu einem Ehrentext des Rittertums zusammenfassen. In ganz Bretonia berichteten zurückkehrende, weitgereiste Gralsritter von der Herrin des Sees, und einige errichteten Kapellen zu ihren Ehren. Fahrende Ritter gelobten ihr Ehrgebinde, und selbst ältere Ritter gaben ihr Burgen und Lehen auf, um sich persönlich auf die Suche nach dem heiligen Gral und der Herrin des Sees zu begeben. Entfesselt durch den neuen König schlug eine riesige Welle des Glaubens über Bretonia zusammen.

Alsbald ernannte Louis die Herzöge in ihren verschiedenen Herzogtümern zu seinen loyalen und treuen Stellvertretern. Jeder Herzog wurde damit beauftragt, die Grenzen des Königreiches zu beschützen oder die verbliebenen Enklaven der Orks zu erobern. Zu jener Zeit hatte Bretonia noch nicht die Größe, die es heute besitzt, und gewaltige Gebiete, die heute einen Teil des Königreiches bilden, warteten damals noch auf ihre Eroberung. Dies traf besonders auf den Norden des Landes zu - namentlich die Hügel, welche den Namen 'Die Bleichen Schwestern' tragen und die nördlichen Ausläufer des Grauen Gebirges, in denen mächtige Stämme der Orks erbitterten Widerstand gegen die Armeen Bretonias leisteten. Ein großer Teil des Waldes von Arden, der in jenen Tagen noch weitaus größer war, und die Hochlande des Orkmassivs waren immer noch mit Orks und Goblins verseucht. Erst unter der Herrschaft König Guillaumes gelang es, diese Stämme vernichtend zu schlagen. Während all dieser Kriege tobten, erblühten die befreiten bretonischen Provinzen wie niemals zuvor.

DIE KRIEGE IN ARABIA

Im Jahre 1448 imperialer Zeitrechnung wurde Estalia von Sultan Jaffar, dem Tyrann von Arabia, und seiner gewaltigen Horde aus Wüstenkriegern überfallen. Trotz entschlossenen Widerstandes der Estalianer fiel die große Stadt Magritta schnell in die Hände des Feindes. Dieses Ereignis versetzte die gesamte Alte Welt in Aufruhr. Der König von Bretonia, Louis der Rechtschaffene, hob eine mächtige Armee aus, um Estalia zu befreien und Jaffar zu bestrafen. Ritter aus ganz Bretonia sammelten sich unter seinem Banner - begierig, Ruhm und Ehre in dieser gerechten und edlen Sache zu erlangen. Als das prächtige Heer nach Estalia eindrang, erhielt es Truppen aus ferneren Ländern zur Unterstützung, die seinem Beispiel folgten und sich ebenfalls dieser großen Aufgabe annahmen. Seinem Verständnis für Rittertum und Ehre folgend, gab der König von Bretonia den Rittern des Imperiums sein Einverständnis, Bretonia auf dem Marsch nach Estalia zu durchqueren.

Diese Streitmächte vereinigten sich mit den immer noch Widerstand leistenden Estalianern zu einer riesigen Armee aus vielen Kontingenzen. Nach zahlreichen harten Kämpfen zogen sich die Horden des Sultans zurück. Magritta wurde zurückeroberiert, aber Jaffar selbst und ein großer Teil seiner Armee entkamen nach Arabia.

Estalia, und ganz besonders die Stadt Magritta, hatte schreckliche Verwüstungen erlitten. Dies erfüllte alle, die für die Rettung Estalias gekämpft hatten, mit dem Verlangen nach Rache und sie beschlossen, Jaffar in sein eigenes Land zu verfolgen. Gerüchten zufolge war Arabia ein Land voller Schätze und Reichtümer und versprach die Erlangung von Ehre im Kampf. Eine große Flotte wurde eilig zusammengestellt, und die Armee des Kreuzzuges setzte Segel nach Arabia.

Als die Kreuzritter in Arabia landeten, waren sie nicht auf die Hitze der Wüste und den Mangel an Wasser vorbereitet. Sie kamen nur langsam voran und hatten es meistens mit leicht ausgerüsteten und äußerst mobilen Truppen zu tun, die sich nicht in einer offenen Feldschlacht stellen ließen. Selbst nach zwei Jahren hatten die Armeen der Ritter noch keine größeren Erfolge verzeichnen können. Aber die Kreuzritter waren bereit, jegliche Strapazen auf sich zu nehmen, und allmählich begann ihre grimme Entschlossenheit, Jaffas Krieger in kleine Gruppen zu versprengen. Viele von ihnen hatten bald genug von seiner Tyrannie. Ein großer Teil der Stämme desertierte einfach und verschwand in der riesigen Wüste, um den Ausgang des Krieges abzuwarten.



Die Armee des Sultans wurde schließlich bei El Haik zur Schlacht gestellt, und ihre Niederlage besiegelte das Schicksal von Jaffars Imperium. Doch Arabia erwies sich als zu groß und aufsässig, als daß die Ritter es hätten vollständig erobern und halten können. Statt dessen schleiften die Ritter Festungen, verbrannten ketzerische Bücher, zerstörten die heidnischen Symbole und nahmen so viele Schätze und exotische Waren mit, wie sie finden konnten. Auf ihren Weg in die Heimat, verbrannten sie als vorbeugende Maßnahme die Flotte Jaffars. Kaum hatten sie das Land verlassen, kamen die Nomadenstämme aus der Wüste zurück, überschwemmten Jaffas Land und teilten es unter sich auf.



DIE GRENZGRAFSCHAFTEN

Als in Bretonia die Nachricht eintraf, daß die Ritter den Krieg nach Arabia tragen wollten, versammelte sich eine weitere riesige Armee, um den Kreuzzug zu unterstützen. Deren Anführer konnten sich jedoch nicht darüber einigen, ob sie von Estalia aus mit dem Schiff oder über die Berge und Tilea nach Arabia reisen sollten.

Es gab verschiedene Probleme. Erstens waren fast alle Schiffe in den Häfen von Estalia und Bretonia mit der ersten Armee nach Arabia gesegelt. Zweitens lag der nächsthinere Hafen in Miragliano, aber die Berge waren mit Skaven verseucht, was diesen Weg extrem gefährlich machte. Außerdem würde jede große Armee, die so nah an Skavenblight vorbeizöge, mit Sicherheit stark durch Seuchen dezimiert! Das dritte unüberwindliche Problem war, daß die See um die südlichen Häfen Tileas von Piraten aus Sartosa nur so wimmelte. Der letztendlich entscheidende Faktor war, daß es die Ritter schlicht und ergreifend verabscheuten, ein Schiff zu betreten. Sie protestierten, daß dies ihre Ehre beschmutzen und die Schlachtrösser beunruhigen würde!

Letztendlich entschlossen sie sich dazu, über den langen und sehr gefährlich Landweg im Osten nach Arabia zu reisen. Dieser kühne aber extrem gefährlich Plan stammte von Baron Tybalt du Bois de Balzac, der sofort zum Kommandanten der Expedition gewählt wurde.



Tyball argumentierte, daß sich die bretonischen Ritter auf ihrem Weg mit jenen Kontingenten vereinigen könnten, die sich aus dem Imperium in südliche und aus Tilea in östliche Richtung bewegten. Diese Kontingente würden sich im Zwerghafen Barak Varr treffen. Hier hatten sie die Wahl, ob sie sich auf die groben, aber erstklassig gebauten Schiffe der Zwerge begeben oder weiter entlang der Küste der Düsterländer reiten würden. Viele Ritter bevorzugten letztere Route, da sie die Gelegenheit bot, die Ländereien Settras ein wenig zu verwüsten und danach Arabia in den Rücken zu fallen. Der Ehrgeiz und die Zuversicht der bretonischen Ritter kannte keine Grenzen!

Somit marschierte dieser zweite große Kreuzzug nach Osten durch das Imperium, sammelte auf seinem Weg immer mehr Verstärkung und folgte den alten Straßen der Zwerge über das Schwarze Gebirge. Hinter diesem betratn die Zwerge den Barak Varr. Hier hatten sie die Wahl, ob sie sich auf die groben, aber erstklassig gebauten Schiffe der Zwerge begeben oder weiter entlang der Küste der Düsterländer reiten würden. Viele Ritter bevorzugten letztere Route, da sie die Gelegenheit bot, die Ländereien Settras ein wenig zu verwüsten und danach Arabia in den Rücken zu fallen. Der Ehrgeiz und die Zuversicht der bretonischen Ritter kannte keine Grenzen!

Die Armee benötigte fast ein Jahr, um in die Nähe von Barak Varr zu gelangen. Hier erfuhr Tyball von Zwerghändlern, daß Jaffar in der entscheidenden Schlacht bei El Haik von den Kreuzrittern besiegt worden war, während Tyballs Armee sich ihrem Weg Richtung Osten freigekämpft hatte. Die Zwerge berichteten triumphierend, daß Jaffars Imperium in Trümmern läge und seine gewaltigen Schätze geplündert würden. Als der Rest der Armee von diesen Neuigkeiten erfuhr, entschied man, daß nicht mehr viel Ruhm und Reichtum in Arabia zu holen war, und die meisten bereiteten sich auf die lange Rückreise vor.

Tyball ließ sich von solch geringen Rückschlägen jedoch nicht von seinem Weg abbringen, denn er war sich der Tatsache bewußt, daß seine Armee hier an der Schwelle zu einem neuen Land stand, das es zu erobern galt. Indem sie hier neue Ländereien in Besitz nahmen, erweiterten sie genügend Ruhm und Reichtum. Sie mußten einfach nur die Orks und Goblins besiegen. Dieser Vorschlag entsprach genau dem, was die Ritter nach so langer Mühsal hören wollten, und sie stellten sich dieser Aufgabe mit dem

üblichen Eifer. Die Chefoberbosse der Orks und Goblins zogen sich schon bald bis zum Brackwasser zurück, wo sie sich in Streitigkeiten untereinander verwickelten. Die ansässigen Zwergenkönige in ihren mächtigen Wehrstädten hielten den Moment für gekommen, es den Menschen gleichzutun und stürzten sich voller Freude auf ihre Feinde, um diesen eine äußerst unangenehme Zeit zu bereiten!

So entstand der Landstrich, der heute als die Grenzgrafschaften bekannt ist. Auch die Vorfahren der Markgrafen, die heute hier regieren, befanden sich unter jenen Rittern, die Tyball folgten. Sie befreiten das Land von den Orks und festigten ihre neuen Herrschaftsbereiche mit Burgen. Trotzdem war das Land vor ihrer Ankunft eine Wildnis, und ein großer Teil befindet sich auch heute noch in diesem Zustand. Nach wie vor streifen viele Monster durch das Land, und noch immer halten sich mächtige Stämme der Orks und Goblins in die Gegend um das Brackwasser in ständiger Bereitschaft, um in die Grafschaften einzufallen. Aus diesem Grund leben die Markgrafen in steter Wachsamkeit!

Viele Leute behaupten, daß Tyball durch das Gold der Zwerge ermutigt wurde, seinen unglaublich waghalsigen Plan durchzuführen. Andere Behauptungen lauten, daß Tyball hoffte, die Zwerge würden seine Armee für einen Teil der Beute mit ihren Schiffen nach Arabia bringen. Ein anderes unwahrscheinliches Gericht besagt, daß Tyball tatsächlich einen heldenhaften Feldzug gegen die Ländereien führen wollte, aus denen Settras Plünderer gekommen waren. Die einfachste und einleuchtendste Erklärung ist jedoch die typisch bretonische Überheblichkeit! An einer Tatsache besteht nämlich nicht der geringste Zweifel: Die Ritter dieses Kreuzzuges waren absolut von sich überzeugt und schätzten die riesigen Entfernung und die auslängenden und strapazierenden Märsche, die sie vor sich hatten, völlig falsch ein. Bretonische Ritter stechen nicht gerade durch ihre herausragende Bildung hervor, und wahrscheinlich wußten nur wenige, in welch riesiger Entfernung Arabia tatsächlich lag oder welche enormen Anstrengungen sie während der Reise würden auf sich nehmen müssen.

DIE AFFÄRE UM DEN FALSCHEN GRAL

Wenn das Rittertum regiert und die Ehre geachtet wird, ist das Land Bretonia von Freude erfüllt. Diese Tugenden erhalten der König und seine Ritter zu jeder Zeit aufrecht. Es war eine finstere Zeit, als der gottlose Herzog Maldred von Mousillon dem Rittertum und der Ehre abrührig wurde und den Thron an sich zu reißen versuchte. Die damals stattfindenden Ereignisse gingen als 'Die Affäre um den falschen Gral' in die Geschichte Bretonias ein.

Viele glauben, daß der Untergang Mousillons mit Maldreds Betrug begann. Die Herrin des Sees entzog diesem Teil Bretonias ihre Gunst, da der Herzog seine ritterliche Ehre verraten hatte. Drei Jahre später gingen Maldred und die meisten Bewohner der Stadt Mousillon an den Rotpocken zugrunde.

Maldred war ein mutiger Ritter und ein scharfsinniger Befehlshaber. Er eignete sich hervorragend für die Aufgabe, das Herzogtum von Mousillon zu verteidigen. Das Zentrum des Landes befand sich in der gleichnamigen großen Hafenstadt. Zu dieser Zeit kam der derzeitige König von Bretonia, Jules, der Gerechte in einem Zweikampf mit einem Chaorsritter uns Leben, den er auf einem Strand im Norden Bretonias herausforderte hatte. Es ist natürlich überflüssig zu erwähnen, daß Jules seinen Gegner ebenfalls tödlich verwundete und ihn mit seiner Lanze niederstreckte! Trotz allem blieb das Königreich in einem bedrohlichen Zustand zurück. Jules hatte keinen männlichen Erben und hinterließ nur eine Tochter, La Belle Isoule.

Einer alten Tradition zufolge sollte derjenige das Königreich erhalten, der eine von Isoule gestellte Queste erfüllen konnte. Eine derartige Aufgabe erwies sich selbstverständlich als äußerst gefährlich!

Die Queste, welche Isoule gestellt hatte, war nicht geringeres, als den abscheulichen Jabberwock zu erschlagen. Dieses Monster, welches das letzte seiner Art darstellte, hatten Bauern kürzlich in einem abgelegenen Teil Bretonias gesichtet. Zahlreiche namhafte Ritter machten sich auf den Weg, um diese Queste zu erfüllen, doch viele Jahre vergingen, und keiner der Ritter kehrte zurück. In der Zwischenzeit hatten sich Orkhorden im Grauen Gebirge zusammengerottet und unternahmen immer häufiger Raubzüge nach Bretonia. Um das Königreich zu verteidigen, mußte das Land unter einem starken Herrscher geeint werden.

Herzog Maldred entschloß sich, diese Gelegenheit zu nutzen und sich selbst zum König von Bretonia zu ernennen. Er konnte Isoule nicht heiraten, da er bereits mit der Zauberin Malfeur verheiratet war, die ihr Handwerk in Altdorf erlernt hatte. Gemeinsam ersannen Maldred und Malfeur einen verräterischen und niederträchtigen Komplott. Malfeur beauftragte Handlager aus den Reihen ihrer Bediensteten, verschiedene alte Grabstätten in der Umgebung zu plündern. Aus den auf diese Weise ausgegrabenen Artefakten wählte sie einen beeindruckenden Kelch - welcher später als der verfluchte falsche Gral Bekanntheit erlangen sollte! Zur Belohnung ließ sie ihren Scherzen die Zungen herauschniden, damit sie niemandem über die Verschwörung würden berichten können.

Zu gleicher Zeit machte sich Maldred auf die Suche nach dem Gral und kehrte nach erstaunlich kurzer Zeit zurück. Gerüchte verbreiteten sich in Bretonia, daß er einen wunderbaren Kelch gefunden hätte. Bald behaupteten naive und leichtgläubige Leute, es würde sich um den echten Gral handeln, den Maldred von der Herrin des Sees erhalten hatte! Eine solch unerhörte Gunst zu einem so bedrohlichen Zeitpunkt für das Königreich machte Maldred zweifellos zum aussichtsreichsten Anwärter für den Thron Bretonias!

Maldred mußte nun noch mit seinen möglichen Feinden fertig werden - der Feenzauberin von Bretonia und den Gralsrittern. Es erwies sich als glücklicher Umstand für Maldred, daß die Gralsritter ausgezogen waren, um die aus dem Grauen Gebirge eindringenden Orks zu bekämpfen. Da Maldred wußte, daß die Feenzauberin in dieser Angelegenheit ihre schützende Hand über die Ritter halten würde und beschloß, sich ihrer zuerst anzunehmen. Malfeur sah in einem magischen Kristall und konnte die Feenzauberin ausmachen. Maldred machte sich mit einigen gedungenen Handlangern aus dem Hafenbezirk von Mousillon auf den Weg. Obwohl keiner von ihnen jemals einen Treueeid geleistet oder ein Gelöbnis der Ritterehrre abgelegt hatte, trugen sie die Kleidung und Ausrüstung von Fahrenden Rittern! Die Magie von Malfeur verhinderte, daß die Feenzauberin sie alle in Frosche verwandelte, als sie die Zauberin auflauerten und sie gefangen nahmen. Die Handlanger brachten ihre Gefangene in den trostlosen Bergfried des Dol, der sich auf der Spitze eines Berges im Westen Bretonias befand.

Die Feenzauberin sicher beiseite geschafft, kündigte Maldred ein Turnier an, auf dem der falsche Gral gezeigt werden sollte. Malfeur mächtige Illusionszauber beeinflußte die Ritter so sehr, daß viele von ihnen den Gral für echt hielten. Bald darauf verbreiteten sich Gerüchte in Bretonia, daß die Herrin des Sees Maldred begünstigte und er der passende Nachfolger des Königs wäre.

Dies erfüllte die Gralsritter und La Belle Isoule mit Zorn! Die weisen und erfahrenen Gralsritter wußten, daß Maldreds Gral falsch sein mußte. Die Ehre verbot es ihnen allerdings, die Waffe gegen einen anderen Bretonen zu erheben, obwohl viele von ihnen es bevorzugt hätten, ihn

zum Zweikampf auf Leben und Tod zu fordern. Einige machten sich auf den Weg, um die Feenzauberin zu finden, hatten jedoch keinen Erfolg. Maldred und Malfeur hielten sie nach wie vor unter strenger Bewachung im Bergfried des Dol gefangen. Ohne die Unterstützung der Feenzauberin stellte es für die Gralsritter ein großes Problem dar, Maldred rechtmäßig zu entehren und ihm den Krieg zu erklären.

An diesem Punkt mischte sich das Schicksal, oder vielleicht sogar die Herrin des Sees selbst, in diese Ereignisse ein. Einer der Ritter, der sich auf der Queste des Jabberwocks befand, ein gewisser Gaston de Geste, ritt den von Wellen gepeitschten Strand am Fuße des düsteren Bergfried des Dol entlang. Er schaute hinauf zum höchsten Fenster im Turm und sah das Gesicht einer edlen Dame. Sofort erkannte er, daß sie sich in Gefangenschaft befand und der Rettung bedurfte. Das Tor des Burgfrieds war über eine schmale Brücke zu erreichen, welche das Verlies und das restliche Land über einen Abgrund hinweg verband. Der mutige Gaston ritt über die Brücke und forderte den Kastellan auf, herauszukommen und zu kämpfen. Das Fallgitter öffnete sich und eine schreckliche Kreatur erschien. Diese war allerdings nicht der erwartete Jabberwock, sondern eine abtrünnige Chaosbrut, gebunden durch Malfeurs Magie, um die Feenzauberin zu bewachen!

Gaston gab seinem Schlagtrößt sofort die Sporen und griff an. Er rang mit der Bestie, doch ohne Erfolg. Sein Pferd strauchelte auf der Felsbrücke und beide waren fast in die See gestürzt. Gaston zog sich etwas zurück, um genügend Raum für einen zweiten Angriff zu erhalten. In diesem Moment ließ die Feenzauberin von der Spitze des Turms einer Locke ihres Haares zu ihm herunterfallen, die sie zu einem Ring gebunden hatte. Gaston fing das Haar mit seiner Lanze, und der Ring blieb wie eine Krone am Wimpel der Waffe hängen. Ermutigt durch diese Gunst griff Gaston erneut an. Diesmal schien die Lanze, wie von selbst auf das Herz der Bestie zu zielen. Tödlich verwundet fiel die Chaosbrut von der Brücke und schlug auf den Felsen unterhalb des Burgfrieds auf. Gaston ritt die Wendeltreppe hoch, ohne sich die Mühe zu machen, erst noch von seinem Schlagtrößt herunterzusteigen! Schon bald galoppierte er zusammen mit der Feenzauberin davon.

Die Befreiung der Feenzauberin besiegele Maldreds Schicksal. Gaston führte die Fay sicher zu den Gralsrittern, die nicht weit von Mousillon ihr Lager aufgeschlagen hatten. Maldred wurde sogleich im ganzen Land zum Verräter erklärt und verlor seine Ehre und sein Herzogtum. Außerdem wurde ihm der Krieg angedroht, falls er sich nicht ergeben und die Verbannung akzeptieren würde!

Maldred reagierte mit Trotz - in der Hoffnung, daß die Fronten weiterhin ungeklärt sein würden, solange er sich im Besitz des falschen Grals befand. Die Ritter Bretonias vertrauten jedoch der Feenzauberin und den Gralsrittern, die den falschen Gral entlarvt hatten. Bald bezog ein riesige Armee vor Mousillon Stellung. Unglücklicherweise bekam Maldred während der folgenden Belagerung weiterhin Lebensmittel nachschub über den Seeweg.

Die Belagerung dauerte drei Jahre an und schuf Bedingungen, die den Ausbruch der Rotpocken begünstigten. Obwohl sie sich in ihre Burg eingeschlossen hatten, teilten Maldred und Malfeur das Schicksal der Mehrheit der gepeinigten Bewohner Mousillons und gingen an der Seuche zugrunde.

In der Zwischenzeit heiratete La Belle Isoule voller Freude Gaston de Geste, den die Feenzauberin rechtmäßig zum König Gaston de Beau Geste von Bretonia krönte! Der neue König beschloß, keinen neuen Herzog von Mousillon einzusetzen, sondern die Stadt und ihre Umgebung zum Niemandsland zu erklären. Heute umgibt ein 'cordon sanitaire' die Stadt, und nur wagmütige Fahrende Ritter und Questritter wagen sich von Zeit zu Zeit dorthin, um Monster und andere finstere Kreaturen zu bezwingen.

DIE HEILIGEN KRIEDE

Die Tradition des heiligen Krieges stammt von dem alten Brauch zur Erlangung der Ritterschaft ab. Normalerweise macht sich ein einzelner Fahrender Ritter auf den Weg, um eine ihm gestellte Aufgabe zu lösen - wie zum Beispiel das Erschlagen eines Drachens - und zu beweisen, daß er es Wert ist, ein eigenes Lehen zu erhalten. Als Feinde in Bretonia einfießen, nutzten der König und die Herzöge diesen Brauch, um eine große Anzahl neuer Rittern auszuheben, indem sie Aufgaben wie das Erobern eines feindlichen Banners oder das Erschlagen eines feindlichen Champions erließen.

Solche Feldzüge wurden zu heiligen Kriegen erklärt, und die Begeisterung für sie verbreitete sich schnell in ganz Bretonia. Während der Krieg tobte, vollendeten viele Fahrende Ritter ihre Aufgaben durch mutigen Leichtsinn und wurden deshalb zu Rittern des Königs ernannt. Bald erkannten der König und die Herzöge, daß ein heiliger Krieg ein hervorragender Weg war, um schnell riesige Armeen zu rekrutieren und die Anzahl von Rittern, die ihnen zur Verfügung standen, zu erhöhen. Die Belohnung der Fahrenden Ritter in Form von Land stellte ebenfalls kein Problem dar - sie sprachen den Rittern ganz einfach jedes vom Feind eroberte Gebiet als eigenen Besitz zu!

Als Louen, der später als 'der Orkschlächter' in die Geschichte einging, den Thron bestieg, wurde Bretonia wieder einmal von marodierenden Ork- und Goblinstämmen bedroht. Louen löste das Problem, indem er einen heiligen Krieg ausrief, um Bretonia von dieser Plage zu befreien. Die Ritter des Landes führten diesen Krieg viele Jahre lang mit begeisterter Überzeugung. Während dieser Zeit bezwang das Gefolge der Herzöge, unterstützt durch Tausende von Fahrenden Rittern, die Chefoberbosse der Orks und erschuf neue Ländereien entlang der Grenze. Festungen der Orks, die sich in entlegenen Teilen Bretonias befanden, fielen schließlich unter dem Ansturm der Ritter. Die Menschen rissen die Schutzwälle ein und erbauten auf den Ruinen ihre eigenen Burgen.

Die Grenzen des Königreiches wurden weiter in die Ausläufer des Grauen Gebirges hinein ausgedehnt, und Ork- und Goblinstämme wurden weiter zurückgedrängt. König Louen befand sich an der vordersten Front dieses Feldzuges und führte seine Armeen höchstpersönlich Jahr für Jahr gegen die Orks. Am Ende seiner Herrschaft existierten nur noch wenige Orks in Bretonia.

DER NEUE HEILIGE KRIEG

Im Jahre 2420 imperialer Zeitrechnung drang eine riesige Horde Orks in die Gebiete der Grenzgrafschaften ein. Die Markgrafen waren zahlmäßig unterlegen, und trotz ihres verbitterten Widerstand brannen die Orks viele ihrer Burgen nieder - es schien, als ob die Orks ihr verlorenes Land zurückerobern würden. Die Markgrafen appellierte an die Bretonischen Ritter, die nach Ehre und Abenteuer strebten, sie im Kampf gegen die Orks zu unterstützen. Charlen, König von Bretonia, antwortete sofort, indem er einen neuen heiligen Krieg ausrief - dieses Mal lautete das ehrgeizige Ziel des Krieges, die Orks vollständig vom Antlitz der Erde zu tilgen! Schon bald hatte Charlen eine große Armee aus Fahrenden Rittern und Questrittern rekrutiert, die einer Schlacht gegen die Orks ungeduldig entgegneten - wo immer sie auch auf sie treffen würden.

Charlen führte seine große Armee in das Land der Markgrafen. Mit mehr Verstärkung, als sie in ihren Träumen erwartet hätten, eroberten die Markgrafen ihre Ländereien zurück und verdrängten die Orks bis zum Brackwasser. Hier schlugen die Bretonen die Orks vernichtend, trieben sie über den Fluß und erschlugen unzählige von ihnen, so daß sich das Wasser des Flusses vom abstoßenden Blut der Orks verfärbte!

Der neue heilige Krieg gegen die Orks dauerte eine Generation lang an. Jenseits des Brackwassers wurden Raubzüge durchgeführt, bei denen die Ritter Unterstützung von den Zwergen erhielten, die nur zu erpicht darauf waren, ihre alten Feinde, die Orks und Goblins, zu bekämpfen. Leider war es in diesem schwierigen Gelände nicht möglich, einen anhaltenden Eroberungsfeldzug aufzurichten.

In Jahre 2488 imperialer Zeitrechnung kam es zu einem letzten starken Begeisterungsausbruch, der das Ende des heiligen Krieges einleitete. Angeführt von dem leichtsinnigen und schlecht informierten Baron Jules de Fontainebleau marschierte eine Armee aus Rittern entlang des Brackwassers in den gefürchteten Todespal. Sie jagten in einer kopflosen Verfolgung hinter einer sich von Raubzügen in den Grenzgrafschaften zurückziehenden Orkhorde her.

Niemand weiß genau, was sich an diesem Ort tatsächlich zutrug, da es nur wenige Überlebende gab, aber es scheint so, daß die Armee in einen Hinterhalt geriet und vollkommen ausgelöscht wurde. Überflüssig zu sagen, daß die Bretonen auch an diesem rauen und unwirlichen Ort tapfer bis zum letzten Mann kämpften.

Als die Nachricht dieser Katastrophe König Philippe V erreichte, beschloß dieser klugerweise, daß der heilige Krieg alle wichtigen Ziele erreicht habe und daß es nun an der Zeit wäre, ihn als beendet zu erklären. Den ständigen Verluste an guten Rittern mußte Einhalt geboten werden, um das beste Blut zur Verteidigung von La Belle Bretonia zu schonen!

DIE HERRSCHAFT VON LOUEN LEONCOEUR

Der jetzige König von Bretonia trägt den Namen Louen 'Leoncoeur', was soviel wie 'Löwenherz' bedeutet. Obwohl Louen bereits in vielen Schlachten bewiesen hat, daß er seinen Vorfahren gerecht wird, verdiente er sich den Titel Löwenherz durch seinen Mut, seine Tapferkeit und seine ausgesprochene Wildheit!

Der neue König weiß sehr wohl, daß um Bretonia herum viele Feinden lauern, die jederzeit zuschlagen können. Im Grauen Gebirge im Osten Bretonias warten die Untotenarmeen der Todesfürsten. Im Süden machen immer wieder Gerüchte über Skaven die Runde, welche die Städte Brionne und Bordeaux unterwandern sollen. Die verfallenen, verpesteten und verfluchten Überbleibsel von Mousillon stellen nach wie vor ein Problem dar. Somit erwartet der König jeden Augenblick den Ausbruch eines neuen Krieges.

Der König hat beschlossen, im ganzen Land mehr Turniere und Wettkämpfe zu veranstalten als seine Vorgänger, um sicher zu gehen, daß die Ritter ihre Kampffähigkeiten nicht verlieren. Viermal im Jahr veranstaltet der König ein großes Turnier, das viele Wochen andauert. Auf seinen Rundreisen zu den verschiedenen Herzögen halten diese immer ein Turnier oder ein Bankett zu seinen Ehren ab. Somit weist der Kalender Bretonias zahlreiche verschiedene Turniere im ganzen Land auf!

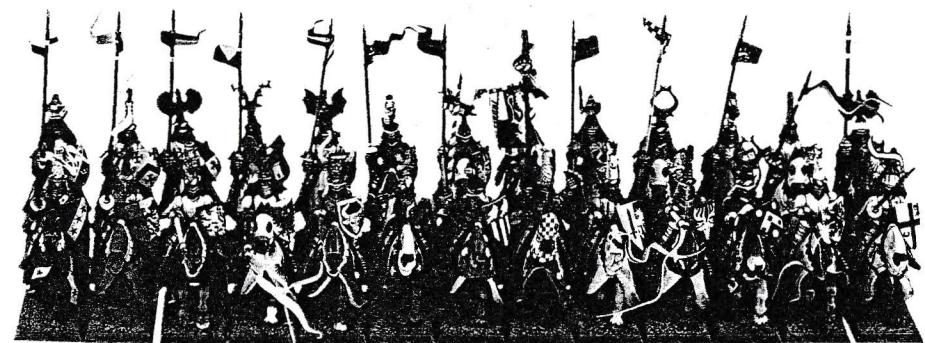
Zusätzlich zu alledem hat der König die alte Tradition vom Lanzentechen ganzer Regimenter aus Rittern wieder ins Leben gerufen. Diese besonderen Turniere finden auf riesigen Feldern statt, die ausschließlich für diesen Zweck geschaffen werden. Die Herzöge und der König nutzen die Turniere auch zur Ernennung vieler Fahrender Ritter zu Rittern des Königs und für die Auswahl von Aufgaben für neue Fahrende Ritter. All dies trägt dazu bei, daß die bretonischen Armeen heute immer noch über die Kampfkraft und Stärke vergangener Tage verfügen - wenn sie nicht sogar stärker als jemals zuvor sind!

BRETONISCHE HERALDIK

Bretonische Ritter ziehen in Vollrüstungen in die Schlacht, die mit heraldischen Symbolen bedeckt sind. Der Schild, der Helm, die Schabracke des Schlachtrosses, der Lanzenwimpel und der über der Rüstung getragene Waffenrock weisen alle das persönliche Wappen des Ritters auf. Jeder Ritter besitzt eine einzigartige Kombination aus heraldischen Farben, Emblemen und Helmzierden. Die Heraldik dient dazu, die Taten und den Status des Ritters wiederzuspiegeln und seine Gegner zu beeindrucken.

Je aufwendiger und beeindruckender sich die Heraldik eines Ritters gestaltet, desto größer sind sein Status, sein Ruf und auch seine Tapferkeit in der Schlacht. Die bretonische Heraldik hat sich über viele Jahrhunderte hinweg entwickelt. Ihre Ursprünge liegen in den Stammesemblemen der Häuptlinge der Bretoni, und ihre Komplexität steigerte sich, als die ersten Könige von Bretonia einen formellen Ritterehrencodex einführten.

Die Könige benannten auch Herolde, deren Aufgabe darin bestand, Regeln für Heraldik aufzustellen, damit sich alle Ritter voneinander unterscheiden ließen und nur jene Embleme trugen, die ihren Erungenschaften entsprachen. Gralsritter und Questritter erhielten deshalb bestimmte Embleme, um sie von gewöhnlichen Rittern zu unterscheiden. Ebenso wurde auch der Unterschied zwischen den Rittern des Königs und den Fahrenden Rittern verdeutlicht.



REGELN DER HERALDIK

Ritter können sich Farben und Embleme nach Belieben zu ihrer eigenen Heraldik zusammenstellen, solange sie dabei die Regeln der Heraldik beachten. Diese Regeln wurden aufgestellt, damit jeder Ritter über eine einzigartige Heraldik verfügt und in der Schlacht einfach zu identifizieren ist. Die wichtigste Aufgabe der Heraldik besteht allerdings darin, die vier Stufen der bretonischen Ritterschaft voneinander zu unterscheiden - Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Questritter und Gralsritter.

DAS BEMALEN DEINER BRETONENARMEE

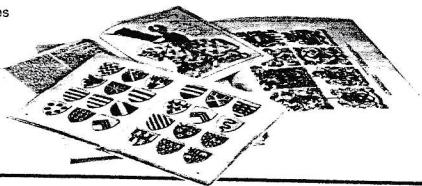
Eine Bretonenarmee stellt dank ihrer Farbenpracht auf dem Schlachtfeld einen beeindruckenden Anblick dar. Um deine eigene Bretonenarmee mit spektakulären Ergebnissen zu bemalen, benötigst du lediglich ein wenig Hingabe und Entschlossenheit, grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit dem Pinsel und ein Verständnis der Farbschemata. Der folgende Abschnitt gibt dir Tips und Ratschläge zum Bemalen deiner eigenen Armee, wie du zum Beispiel am besten Farben kombinierst, Muster einsetzt und Embleme verwendest, welche die verschiedenen Truppenteile voneinander unterscheiden. Außerdem findest du viele Beispiele, die du entweder kopieren oder von denen du dich inspirieren lassen kannst.

Falls du beim Bemalen deiner Bretonenarmee ein paar grundlegende Richtlinien beachtest, wirst du bald eine eigene großartig aussende Armee besitzen. Die besten Ergebnisse erzielst du mit leuchtenden, kontrastreichen Farben und einfachen Mustern und Emblemen. Es mag dir erscheinen, als ob das Bemalen jedes Ritters mit seiner einzigartigen Heraldik eine große Herausforderung darstellt, aber es ist nicht so schwierig wie es aussieht, und das Endergebnis macht den Aufwand in jedem Fall lohnenswert.

WEITERE BEISPIELE FÜR HERALDIK

Die Heraldik unserer Bretonenarmee basiert auf der echten Heraldik des Mittelalters.

Dieser Abschnitt enthält unter anderem auch viele Beispiele für die Heraldik auf Schilden. Falls du nach weiteren Beispielen suchst, solltest du dich am besten in der nächsten Bibliothek umsehen, wo du mit großer Sicherheit Bücher mit historischen Beispielen finden wirst. Aus dieser Art von Material haben auch wir einige Richtlinien unserer Heraldik entwickelt.



METALLE UND FARBNEN

Die Richtlinien für die sogenannten Metalle und die Farben stellen womöglich den wichtigsten Aspekt der bretonischen Heraldik dar. Diese Richtlinien sind sehr einfach und werden dir bei Beachtung dabei helfen, großartig aussehende Modelle zu bemalen. Ein Ritter muß auf dem Schlachtfeld klar zu erkennen sein. Seine Heraldik macht ihn einzigartig und gibt Auskunft über seine Taten. Aus diesem Grund müssen die heraldischen Farben gut voneinander zu unterscheiden sein.

Die verwendeten Metalle sind Gold und Silber, in der Heraldik werden sie aber normalerweise als Gelb und Weiß dargestellt. Die Farben sind Rot, Grün, Blau und Schwarz. Es gilt folgende einfache Regel: Mal ein Metall auf ein anderes Metall und keine Farbe auf eine andere Farbe. Wenn du dich an diese Regel hältst, kannst du nicht schief liegen.

Sieh dir die Beispiele in diesem Abschnitt an und achte darauf, wie wir diese Regel in die Tat umgesetzt haben.

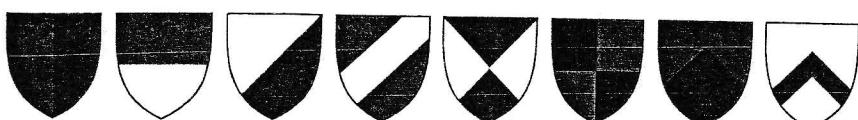


FELDER

Der Hintergrund eines Schildes wird Feld genannt. Das Feld kann einfarbig gehalten sein, oder aus einem Muster aus mehreren Farben und Metallen bestehen. Es existiert eine große Auswahl verschiedener Muster, und wir haben unten ein paar Beispiele abgebildet. Du kannst die Komplexität der Heraldik weiter steigern, indem du mehrere verschiedene Muster durch Halbtieren und Vierteln kombinierst. Beim Halbtieren zeigt der Schild einfach zwei verschiedene Farbmuster auf seinen beiden Hälften. Beim Vierteln teilst du den Schild in vier Teile und versiehst ihn mit bis zu vier verschiedenen Farbmustern.

Bei der Bretonenarmee haben wir uns entschlossen, den Quest- und Gralsrittern die komplexesten Heraldiken zuzuweisen, um ihren Elitestatus zu repräsentieren.

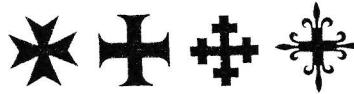
Du kannst diese Beispiele von Feldern dazu verwenden, um deine eigenen Heraldiken zu entwickeln.



EMBLEME

Embleme sind Symbole, die über das Feld des Schildes gemalt werden. Die meisten Embleme, die du zu einem Teil der Heraldik eines Ritters machst, finden sich auf dem gesamten Ritter wieder. Betrachte den Schild des Ritters als dessen heraldisches Thema und wiederhole dieses auf dem gesamten restlichen Ritter. Falls der Schild zum Beispiel einen weißen Drachen auf rotem Grund zeigt, sollten der Waffenrock des Ritters und die Schabracke des Pferds ebenfalls rot sein. Wenn du noch dazu den Drachen auch auf die Schabracke des Pferds malst, verstärkt dies den Effekt weiter.

HAT GEGEN UNTOTE GEKÄMPFT



LILIE UND GRALSEMBLE



hat sich der Gralsqueste verschrieben

hat die Gralsqueste erfolgreich abgeschlossen

MONSTER- UND TIEREABLEME

Die Heraldik eines Ritters enthält oft das Bild eines Tieres oder Monsters, das er getötet hat



ANDERE HÄUFIG VERWENDETE EMBLEME



einen Ritter des Imperiums besiegt

dreimal von den Gralsdamen erwählt

eine Maid aus Gefahr gerettet

Pegasus - beansprucht königliche Abstammung

im königlichen Gefolge dient

Omen des Sieges

Zwerge bezwungen

Seeinvasoren bekämpft



Bote des Königs

außerordentlicher Reiter

verachtet gegnerischen Beschuß

Goblins bekämpft

siegreich im Zweikampf

Kastellan einer Grenzfestung

Verfahren im Zweikampf gewonnen



Löwen - hat im heiligen Krieg gekämpft

gegnerischen Zauberer besiegt

bekannter Jäger

an Belagerung teilgenommen



Elfenadligen bezwungen

Heidentat vollbracht

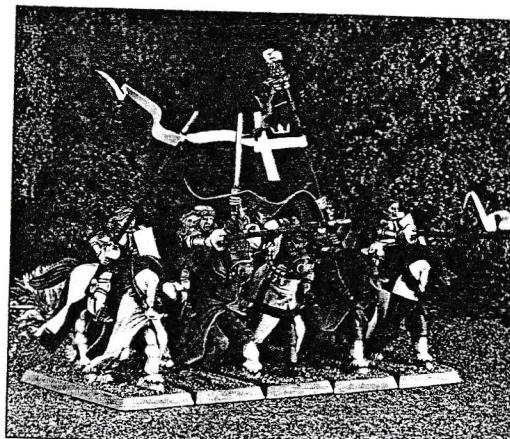
Einhorn - von Athel Loren geachtet

Norscapiraten besiegt

FAHRENDE RITTER

Fahrende Ritter werden bei ihrer Erhebung in den Ritterstand mit der vollen Ausrüstung eines Ritters ausgestattet und mit einer Aufgabe betraut.

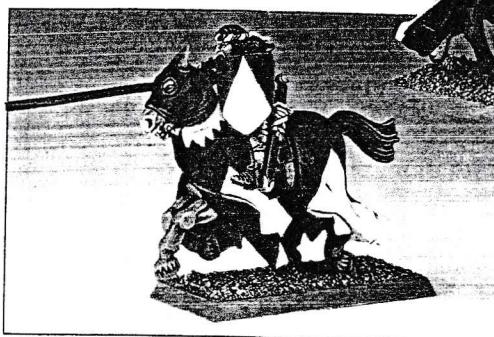
Normalerweise dienen sie mehrere Jahre im Gefolge eines älteren Ritters, eines Barons oder Herzogs, oder sogar in dem des Königs, bis sie schließlich ihre Aufgabe erfüllt haben. Während dieser Zeit tragen sie entweder die unverzierten Farben ihres Heimatherzogtums oder Farben, die ihre Lehnsherren für sie ausgewählt haben. Ihre Heraldik beinhaltet keine Embleme.



Um den dramatischen Effekt der Heraldik des Ritters zu verstärken, wurden die Farben so oft wie möglich wiederholt.



Die Banner der Fahrenden Ritter basieren auf einfachen Mustern, die aus den vom Lehnsherren ausgewählten Farben bestehen. Manchmal enthalten sie ein kleines Emblem aus der Heraldik des Lehnsherren.

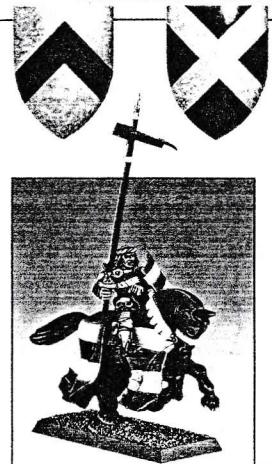


Dieser Fahrende Ritter wurde in leuchtendem Blau und Weiß bemalt. Beachte, daß wir die Innenseite der Schabracke des Pferdes schwarz bemalt haben.

Dieses Modell veranschaulicht, wie du die 'andere' Seite der Schabracke eines Pferdes bemalen solltest. Mal das Muster des Schildes einfach auf der rechten Seite des Ritters spiegelverkehrt auf. Asymmetrische Embleme, die in eine Richtung weisen, solltest du auf der rechten Seite der Schabracke spiegeln. Dasselbe gilt auch für gevietzte Muster.



Champion der Fahrenden Ritter



Du kannst die Schilder im Farbteil als Beispiel und Anreiz für deine eigenen Ritter verwenden



Musiker der Fahrenden Ritter



Wenn du die Schabracken der Pferde bemalst, solltest du kreativ sein. Es existieren keine verbindlichen Regeln, denen du folgen mußtest. Wenn du einfache und schlichte Variationen beim Verteilen der Farben verwendest, kannst du beeindruckende Effekte erzielen.

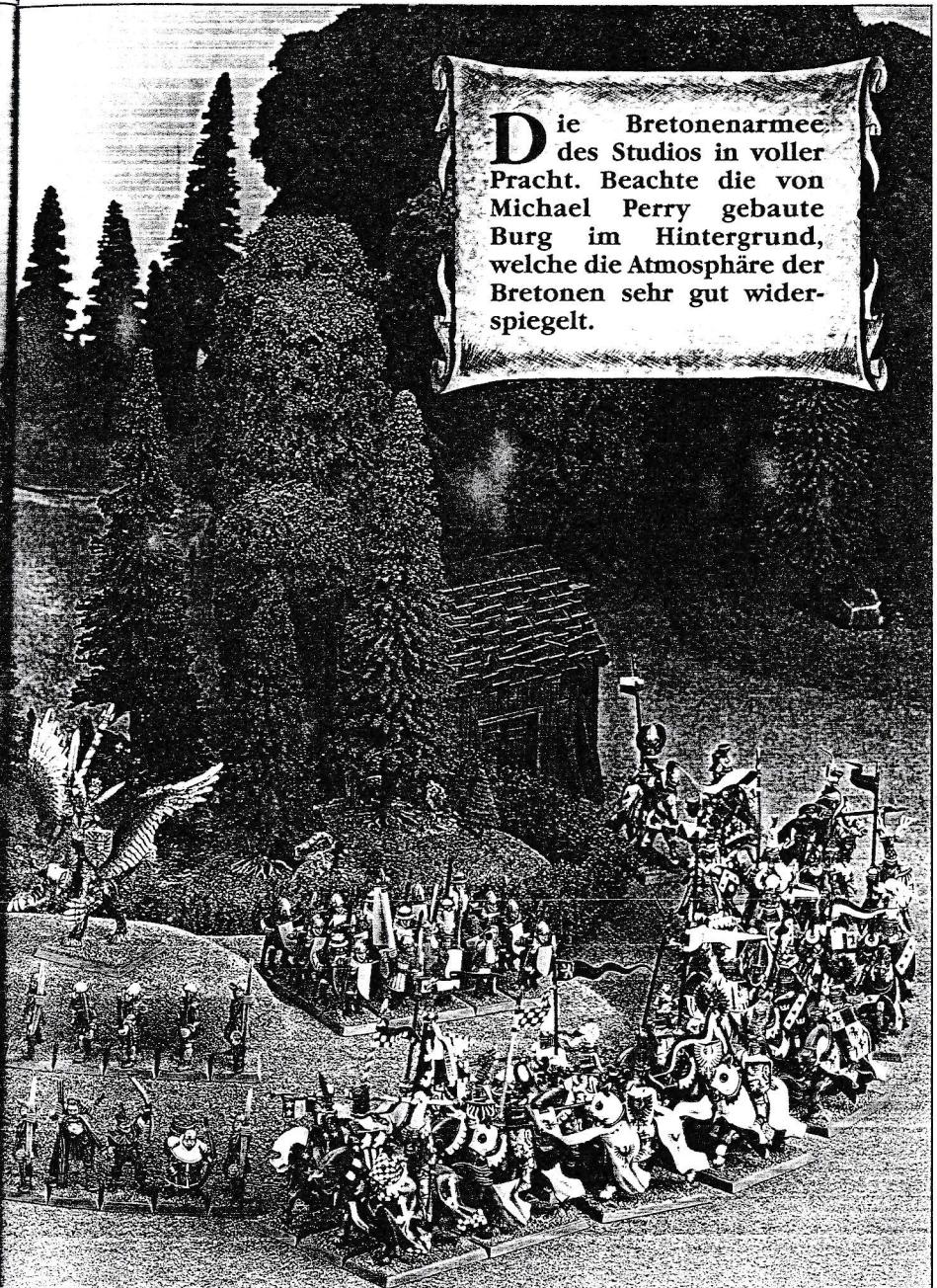
Die Zügel bemalst du am besten in einer möglichst kontrastreichen Farbe. Beachte das Muster auf den Zügeln des Musikers links. Den Kopf des Pferdes in einer einzigen Farbe zu bemalen, erweist sich als eine sehr einfache Methode, um einen dramatischen Effekt zu erzielen. Weitere einfache Variationen stellen breite Ränder um die Augenlöcher und kontrastierende Ränder der Schabracke dar.

GRALS RITTER

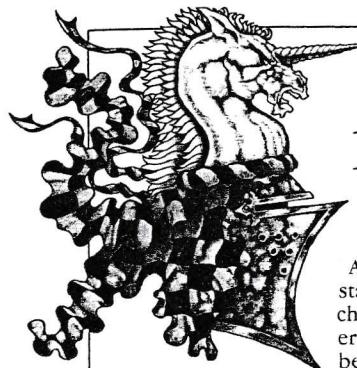
RITTER DES KÖNIGS

Trotz der Tatsache, daß alle Ritter über ihre eigene Heraldik verfügen, erzeugt die Verwendung derselben heraldischen Farben in der gesamten Armee einen Eindruck der Uniformität und Zusammengehörigkeit. Du solltest dir also vor dem Bemalen des ersten Modells jene Farben aussuchen, in denen du deine gesamte Armee bemalen möchtest. Beachte, wie sich die beiden Rottöne der Ritter links und rechts gleichen.

Wir haben die leuchtendsten Farbtöne für unsere Armeen ausgewählt, die wir finden konnten: Enchanted Blue, Blood Red, Sunburst Yellow, Emerald Green, Chaos Black und Skull White.



Die Bretonenarmee
des Studios in voller
Pracht. Beachte die von
Michael Perry gebaute
Burg im Hintergrund,
welche die Atmosphäre der
Bretonen sehr gut wider-
spiegelt.



RITTER DES KÖNIGS

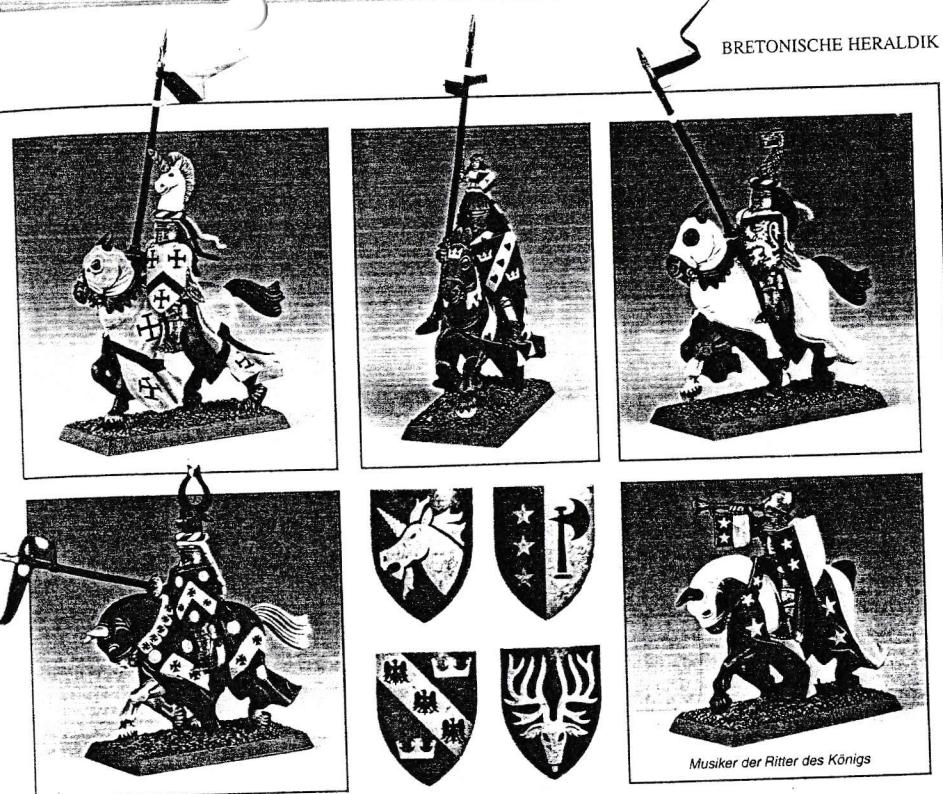
Der Hauptunterschied zwischen der Heraldik der Fahrenden Ritter und jener der Ritter des Königs besteht im Vorhandensein von Wappenemblemen und den aufwendigen Helmzierden.

Wenn ein Fahrender Ritter die ihm gestellte Aufgabe erfüllt hat, wird er in den vollen Ritterstand erhoben und darf ein seiner Aufgabe entsprechendes Emblem in seine Heraldik aufnehmen. Falls er beispielsweise einen Drachen erschlagen hat, besteht sein Emblem aus dem Symbol eines Drachens. Der Ritter trägt das Emblem auf seinem

Schild, dem Waffenrock, der Schabracke sowie dem Lanzenwimpel, und er kombiniert es mit der einfachen Heraldik aus seiner Zeit als Fahrender Ritter. Außerdem darf der Ritter nun eine Helmzierde in Form eines Drachens oder eines Drachenkopfes tragen. Viele Ritter zeigen mehr als nur ein einzelnes Emblem, besonders dann, wenn ihre Aufgabe sehr umfangreich war und es vieler Abenteuer bedurfte, um sie zu erfüllen.



Champion der
Ritter des Königs

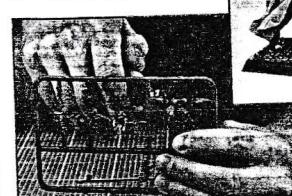


DER ZUSAMMENBAU VON PLASTIKPFERDEN

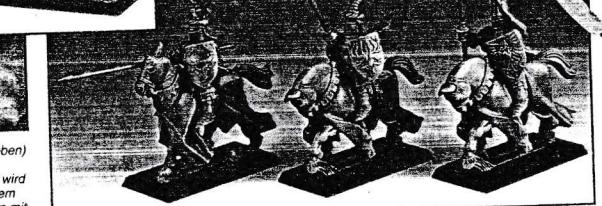
Alle Miniaturen von Citadel mußt du vor dem Bemalen entgraten, eventuell zusammenbauen und unbedingt grundieren. Im Falle von Plastikmodellen solltest du die einzelnen Teile mit Hilfe eines kleinen Seitenschneiders oder eines Bastelmessers aus ihrem Gußrahmen herauslösen. Entferne die Gußränder sorgfältig mit einem Bastelmesser oder einer Nadelfeile. Anschließend klebst du die Einzelteile mit Plastikkleber zusammen.

Die Plastikreiter kannst du in verschiedenen Stellungen zusammenbauen. Bevor du also mit dem Kleben beginnst, solltest du dir zuerst überlegen, wie du die Miniatur zusammenbauen willst. Für die Pferde gibt es zwei verschiedene Köpfe, zwei Schwänze und jeweils zwei verschiedene Seiten. Für die Ritter existieren acht verschiedene Helme und mehrere verschiedene Schilder und Armpositionen.

Unsere Miniaturenmaler bei Games Workshop bemalen zuerst die Pferde, bevor sie die Reiter daraufkleben. Diese Reihenfolge erleichtert das Bemalen des Sattels und der Schabracke.



Nach dem Entfernen aus dem Gußrahmen (oben) wurden die Seitenteile in verschiedenen Kombinationen zusammengeklebt. Das Base wird vervollständigt, indem es zuerst mit verdünntem Bastelkleim bestrichen und anschließend in ein mit Sand gefülltes Behältnis getaut wird.



CITADEL

BRETONISCHE HERALDIK



Wie es sich für den Träger der Standarte des Herzogs geziemt, haben wir der Heraldik dieses Ritters ein kompliziertes Schachbrett-Muster hinzugefügt.



Standartenträger der Ritter des Königs



Dies ist das Banner des Herzogs von Couronne. Seine herzoglichen Farben sind Blau und Weiß, und sein persönliches Emblem zeigt einen gelben Löwen. Die Banner der anderen Herzöge gleichen diesem im Design, zeigen aber natürlich andere Farben und Embleme.

DAS PLANEN DER HERALDIK

Eine Bretonenarmee bei Warhammer erweist sich deshalb als einzigartig, weil alle Ritter anstatt von Regimentsfarben ihre persönlichen Farben zeigen. Dies bietet dir viele Möglichkeiten, deine eigenen Ideen bezüglich ihrer Heraldik zu verwirklichen. Es wäre jedoch sinnvoll, vor dem Bemalen zu planen, wie du die Heraldik eines Ritters verwirklichen willst.

Sobald du alle Teile zusammengebaut, grundiert und die Heraldik geplant hast, kannst du mit dem Bemalen beginnen. Wir haben zuerst das Pferd ansicht bemalt, dann die Schabracke und zum Schluß den Ritter.

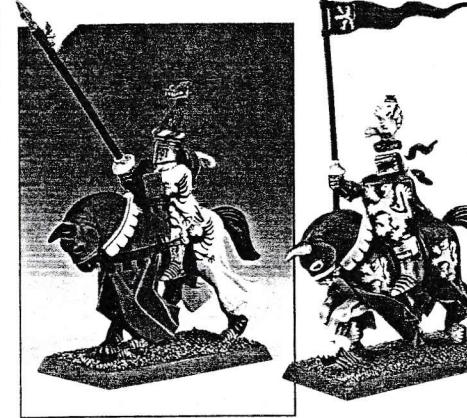


Diese schrittweise Anleitung zeigt den Effekt, den du bereits durch ausschließlichen Gebrauch einer beschränkten Anzahl von Grundfarben und ohne Schattieren oder Akzentuieren erreichen kannst. Oben: Dieses Modell wurde akzentuiert, schattiert und weiter detailliert, um ein wirklich hochwertiges Ergebnis zu erhalten.

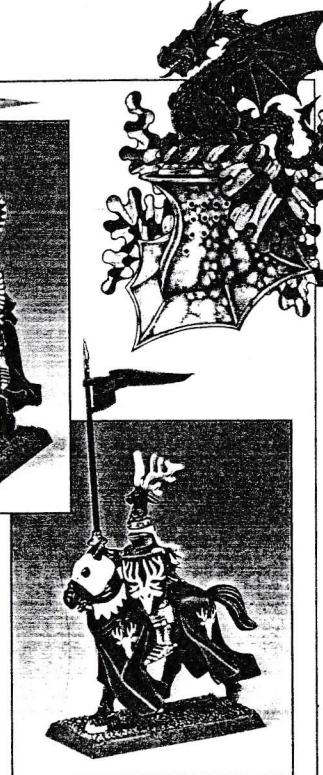
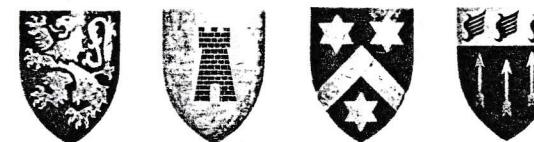


Um dir beim Planen deiner Heraldik zu helfen, haben wir am Ende dieses Buches eine Seite hinzugefügt, auf der du die Umrisse von Schabracken und Schilden findest.

Durch all die Heraldik kann es leicht passieren, daß du den Rest des Modells vergißt. Wir haben die Rüstungen so strahlend wie möglich mit Silber bemalt und mit Schwarz schattiert. Die Lanzas haben wir in kräftigen Farben wie Schwarz, Rot und Blau bemalt.



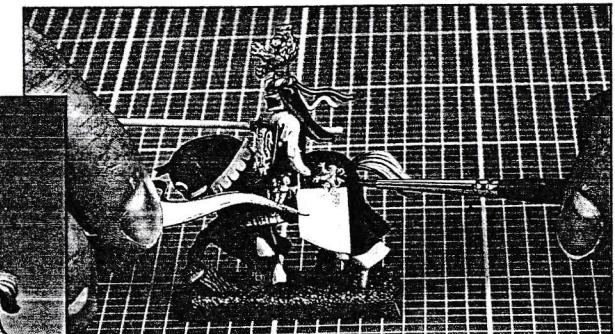
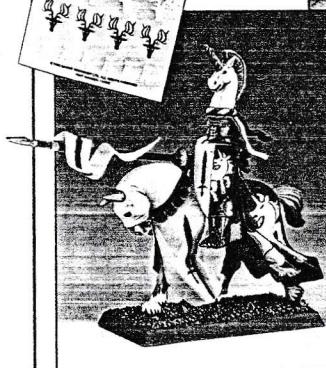
Die Schilder der Ritter des Königs aus Plastik weisen bereits reliefartige Embleme auf. Die Ritter aus Metall hingegen besitzen flache Schilder, damit du deine eigenen Ideen umsetzen kannst. Es gibt auch eine ganze Reihe von Abziehbildern mit Wappenemblemen, die du dabei verwenden kannst.



ABZIEHBILDER ANBRINGEN



Die Verwendung von Abziehbildern stellt eine einfache und schnelle Methode dar, um deine Ritter mit Emblemen und Symbolen zu schmücken. Am besten fertigst du zuerst eine Skizze des heraldischen Schemas an, um zu prüfen, ob die Farben zueinander und zu den Abziehbildern passen.



Schnid einfach das jeweilige Abziehbild aus, das du benutzen willst, und tauch es in warmes Wasser, bis es sich von dem Papier zu lösen beginnt. Halt das Papier an das Modell, und schieb das Abziehbild mit einem Pinsel vom Papier und an die richtige Stelle auf dem Modell. Wenn du Embleme halbiert möchtest, solltest du dies mit einem scharfen Messer tun, bevor du das Bild ins Wasser legst. Alternativ kannst du auch das gesamte Abziehbild aufbringen und dann nach dem Trocknen eine Hälfte übermalen. Du kannst sehr beeindruckende Effekte erzielen, wenn du mehrere Embleme kombinierst, um komplexe Heraldik zu erschaffen.

DIE WAFFENRÖCKE DER LANDSKNECHTE, BOGENSCHÜTZEN UND KNAPPEN

Landsknechte, Bogenschützen und Knappen zählen zu den Gemeinen und besitzen deshalb nicht das Recht, persönliche Heraldik zu tragen. Statt dessen zeigen ihre Waffenröcke die Farben ihres Lehnsherren, eines Ritters, Barons oder Herzogs. Diese sind normalerweise die unverzierten Farben des Herzogtums oder vom Lehnsherren ausgewählte Farben, die meist aus dessen persönlicher Heraldik stammen. Manchmal tragen die Gemeinen auch das Abzeichen ihres Herren, das im Prinzip dem Wappenemblem eines Ritters gleicht.



CHARAKTERMODELLE

Die bretonischen Helden sind für ihre legendäre Kampfkraft und ihre Heldentaten berühmt und auf dem Schlachtfeld leicht zu erkennen.



Bertrand der Brigant und die Bogenschützen von Bergerac. Zu Bertrands Rechten sieht man Hugo le Petit und zu seiner Linken Gui le Gros.

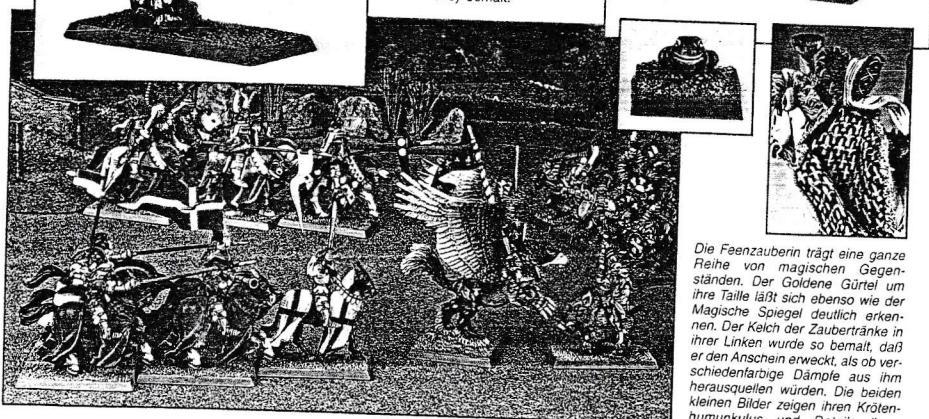


Der König von Bretonia, Louen Leoncoeur, stellt einen beeindruckenden Blickfang für jede bretonische Armee dar. Ein Modell wie dieses profitiert von einem sorgfältigen Zusammenbau und deinen besten malerischen Anstrengungen.



Bertrand der Brigant und die Bogenschützen von Bergerac haben wir in einem grünen und braunen Farbschema bemalt, um sie von der restlichen Armee abzuheben.

Der Grüne Ritter (links) mit seiner exotischen Heraldik wurde von Mike McVey bemalt.



Die Feen Zuberin trägt eine ganze Reihe von magischen Gegenständen. Der Goldene Gürtel um ihre Taille läßt sich ebenso wie der Magische Spiegel deutlich erkennen. Der Kelch der Zaubertränke in ihrer Linken wurde so bemalt, daß er den Anschein erweckt, als ob verschiedenefarbige Dämpfe aus ihm herausquellen würden. Die beiden kleinen Bilder zeigen Ihren Krönungskunkulus und Details ihres Mantels.

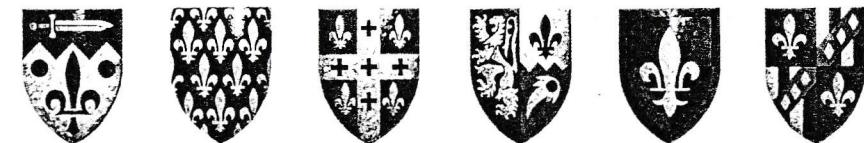
QUESTRITTER

Die meisten Questritter behalten ihre heraldischen Farben und Wappenembleme bei und ergänzen sie mit dem heiligen Emblem der Herrin des Sees. Andere geben ihre gesamte alte Heraldik auf und ersetzen sie durch eine vollständig neue, die nur das heilige Emblem der Herrin des Sees zeigt, die Fleur de Lys, eine magische Lilie, die ausschließlich an Orten wächst, an denen sie erscheint. Der Ritter trägt dieses Emblem, damit es ihm auf seiner Queste Glück beschert. Außerdem zeigt es, daß er sich der Herrin des Sees verschrieben hat.



Das Emblem der Fleur de Lys kannst du in jeder Farbe und als Teil eines beliebigen Musters in jedem Teil der Heraldik eines Questritters verwenden. Zusätzlich tragen diese Ritter oft Helmzierden in Form der Lilie. Nicht nur Questritter verwenden das

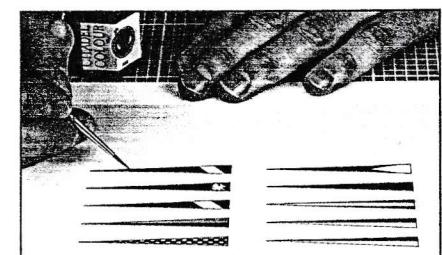
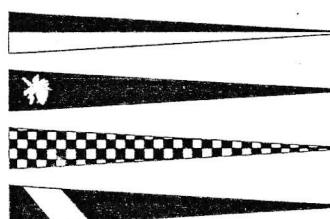
Emblem, es kann auch als dekoratives Symbol der Herrin des Sees auf Wandteppichen und Bannern gefunden werden, welche die Gralskapellen schmücken und sogar auf der Krone von Bretonia.



Die Questritter zählen zu den besten Kriegern der Alten Welt und ihre Heraldik gestaltet sich oft sehr komplex. Hier findest du einige Beispiele für die Heraldik von Questrittern, welche dir beim Entwickeln und Malen der Heraldik deiner eigenen Ritter helfen sollen.

LANZENWIMPEL ANFERTIGEN

Ritter befestigen oft lange flatternde Wimpel an ihren Lanzen. Diese Wimpel kannst du ganz einfach herstellen und am Modell befestigen. Wir haben jeweils die Hauptfarben der Heraldik des jeweiligen Ritters verwendet und zu einem einfachen Muster kombiniert. Einige der Wimpel tragen auch das Wappenemblem des Ritters. Wenn du dir den Farbteil genauer ansiehst, wirst du einige Beispiele für Lanzewimpel finden.



Am besten malst du gleich mehrere Wimpel auf einmal, um Zeit zu sparen. Sobald du dich für eine Form entschieden hast, zeichnest du die Umrisse auf ein Blatt Papier und klebst dieses dann mit Klebeband auf ein Stück Pappe, um es glatt zu halten.

Die Kanten der Wimpel mußt du nicht unbedingt sorgfältig bemalen, da du sie sowieso ausschneidest. Mit dem Schneiden solltest du erst nach dem vollständigen Trocknen der Farbe beginnen. Zum Schluß klebst du den Wimpel an die Lanze des Ritters.



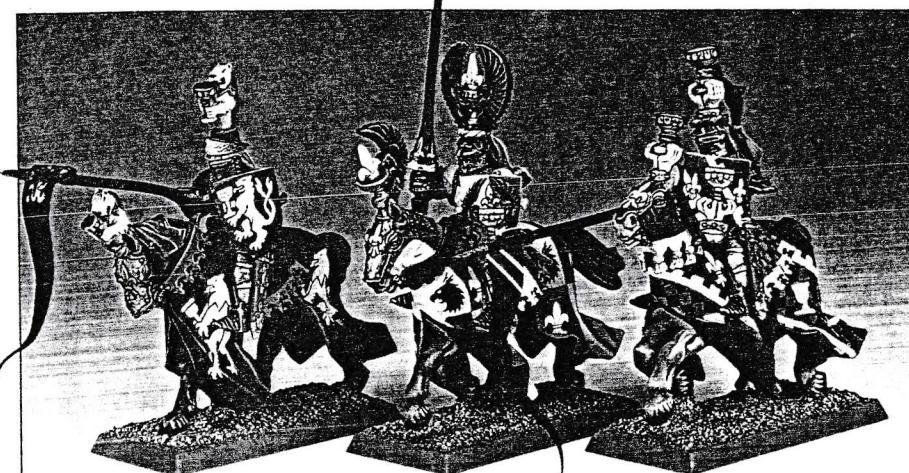
GRALSritter

Galsritter haben die Gralsqueste bestanden und aus dem heiligen Gral getrunken. Sie dürfen deshalb das Abbild des Grals in ihrem Wappen führen. Normalerweise findet man das Gralsemblem bei Gralsrittern in der gesamten Heraldik und manchmal sogar als Helmzierde. Das Emblem kann als Ergänzung oder Ersatz der bereits bestehenden Heraldik des Ritters verwendet werden.

Die Gralsritter besitzen normalerweise die beeindruckendste Heraldik aller Ritter, da sie die Farben ihrer Zeit als fahrender Ritter, das Emblem ihrer Zeit als Ritter des Königs, die Lilie ihrer Gralsqueste und das Gralsemblem selbst in ihrer Heraldik besitzen. Das Gralsemblem besitzt keine standardisierte Form und kann von dem Ritter ganz nach Belieben abgebildet werden. Aus diesem Grund existieren viele verschiedene Formen des Gralsemblems, es ist aber annähernd unmöglich, das Gralsemblem mit einem anderen Emblem zu verwechseln.



Die Modelle unten sind gute Beispiele für die Heraldik von Gralsrittern. Ihre Heraldik wird von links nach rechts zunehmend komplexer. Das linke Beispiel ist recht einfach - ein weißer Löwe, der einen goldenen Gral hält, auf schwarzem Grund. Zusätzliche Details wie das Rot auf dem Waffenrock und an den Zügen sowie das Gold an der Rüstung lassen den hohen Status des Modells trotz der einfachen Farbgebung erahnen.



Der Gralsritter auf der Rechten zeigt, was du mit etwas Geduld und einer ruhigen Hand alles erreichen kannst. Die Heraldik auf seinem Schild ist bei weitem komplexer als die der beiden anderen Beispiele. Die Heraldik wurde auf dem Waffenrock und der Schabracke wiederholt und sogar noch durch das Hinzufügen eines schwarz-roten Schachbrettmusters erweitert.

CHRONIK DER BRETONEN

Über die Geschichte des Landes Bretonia vor der Zeit des Gilles le Breton existieren fast keine Aufzeichnungen, und sogar die Lebenszeit dieses Helden lässt sich nur mit Hilfe der Chronik des Imperiums schätzen. Auch die Ereignisse der Jahrhunderte nach der Gründung des Königreiches Bretonia sind eher in legendenhafte Form denn als belegte Geschichtsschreibung überliefert. Zu den zuverlässigsten, aber immer noch fraglichen Schreiber bretonischer Geschichte zählen Guido le Hermit und Hugo le Venerable, aber auch diese beiden mischen in ihren Aufzeichnungen geschichtliche Tatsachen freudig mit überlieferten Legenden.

Es folgt eine mehr oder weniger vollständige bretonische Chronik, deren Erstellung vom herrschenden bretonischen König in Auftrag gegeben wurde. Sie fasst die wichtigsten, von den bereits beschriebenen Historikern niedergelegten Ereignisse zusammen und basiert auf der imperialen Zeitrechnung.

Jahr	Ereignis
1635	Die Schlacht von Castellet. Piraten von jenseits des Meeres greifen l'Anguille an und werden gerechterweise von König Philippe dem Starken und einer Armee aus zehntausend Rittern vernichtet.
1715	In diesem Jahr fallen fliehende Orks aus dem Waaagh! des geschlagenen Ork-Chefoberbosses Gorbag in Bretonia ein. Unsere mutigen Ritter vernichten sie bis auf den letzten Grünling.
1813	Die Ropocken wüten in Bretonia, und die verdorbenen Skaven kriechen aus ihren Löchern, um Brionne und Queneles zu belagern. Der Herzog von Parravon und die Elfen aus Athel Loren eilen zur Verstärkung. Gemeinsam vernichten die vereinten Streitkräfte die beiden Armeen der Skaven fast vollständig.
2007	Die Schlacht von Couronne. Repanse de Lyonesse führt unsere Ritter zum Sieg gegen die größte und schrecklichste Chaosarmee, die je in Bretonia einfiel.
2201	König Louen 'Orktöter' ruft zum heiligen Krieg gegen die Orks auf, um die Grünlinge ein für alle mal aus Bretonia zu verjagen oder zu vernichten.
2297	Ungefähr zu dieser Zeit trügt sich die Affäre um den falschen Gral zu, durch die Herzog Maledorf von Mousillon und sein Gefolge aus Zauberern in Ungnade fallen.
2300	In diesem Jahr erliegen fast alle Bewohner Mousillons den Ropocken. Der Herzog und die Herzogin verbarrikadieren sich in ihrem Palast, um der Seuche zu entgehen. Allerdings vermag auch diese verzweifelte Tat sie nicht zu retten.
2320	Die verfluchten Skaven überfallen vom Meer aus die westlichen Häfen. Der König ordnet die Verstärkung der Flotte und den Bau neuer und besserer Schiffe an.
2420	Aufgrund einer göttlichen Eingabe erneuert König Charlen den heiligen Krieg gegen die Grünlinge, um sie vom Antlitz der Welt zu fegen. Viele Ritter ziehen in die Grenzgrafschaften, um diesen im Kampf gegen die unzähligen Orks westlich des Brackwassers beizustehen.
2488	Eine große Streitmacht aus Rittern dringt in den Todespfad ein und kehrt nicht zurück. Der König erklärt den heiligen Krieg als beendet.
2491	In diesem Jahr zerstört eine Streitmacht aus Skaven und Untoten die Abtei von La Maisontal. Eine Armee aus Rittern unter dem Kommando des Herzogs von Queneles schlägt die unheilige Streitmacht schließlich zurück.
2500	Louen Leoncoeur wird zum König von Bretonia gekrönt. Vive le roi!

DAS RITTERTUM BRETONIAS



DIE URSPRÜNGE DES RITTERTUMS

Als die Hochelften die Länder der Alten Welt verließen und in den Westen segelten, verfielen ihre uralten Städte zu Ruinen und das Land verwandelte sich erneut in eine Wildnis aus Wäldern, kahlen Ebenen und unheimlichen Marschen. Wilde und primitive Stämme der Menschen, Vorfahren der Bretonen, kämpften mit Orks und Goblins um die Herrschaft über das Land. Manchmal gewannen die Orks die Oberhand, brannten die Siedlungen der Menschen nieder und versklavten die Einwohner. Zu anderen Zeiten drängten die Menschen die Orks zurück in die Wälder und Berge, kultivierten neue Landstriche und erbauten hohe, steinerne Wachtürme, um nach zurückkehrenden Orks Ausschau zu halten und im Falle eines erneuten Krieges Zuflucht zu gewähren.

Von den wenigen Zergenschmieden, die das Land immer noch durchwanderten, lernten die Bretonen, Waffen und Rüstungen aus Eisen und Stahl herzustellen. Zur gleichen Zeit lernten sie auch, die Wildpferde aus den riesigen Wäldern zu zähmen und zu reiten. Sie züchteten sie zu kräftigen und ausdauernden Tieren heran, um mit ihnen ihre Felder zu pflügen und sie die schweren Wagen ziehen zu lassen, mit denen sie die Steine und die großen Eichenstämme zu den Bauplätzen der Wachtürme transportierten. Diese Rösser konnten einen Krieger in voller Rüstung tragen und ermöglichten es den Bretonen, die Wildschweinreiter der Orks und Wolfsreiter der Goblins niederzureiten und sie aus ihren Ländern zu treiben.

Während Sigmar aus den Stämmen östlich des Grauen Gebirges das Imperium formte, kämpften die Vorfahren der Bretonen gegen die Orks um das Land westlich der Berge. Diese Auseinandersetzungen dauerten viele Jahrhunderte lang an. Wo immer sich die Menschen auch niederkleßen, lebten sie in der ständigen Gefahr, daß Orkhorde ihre Häuser niederbrannten und sie versklavten. Obwohl die Bretonen sich schließlich vereinten und zu einer starken Nation heranwuchsen, dauert dieses Problem bis heute an. Das Königreich der Bretonen wächst und gedeiht nur, solange die tapferen Krieger des Landes ihre Heimat gegen die zahlreichen erbitterten Feinde verteidigen.

Unter den Stämmen der Bretonen entwickelte es sich zur Gewohnheit, daß der beste und tapferste junge Mann des Dorfes ständig Waffen trug und sich bereithielt, unerwartete Gegner zu stellen. Die anderen Bewohner des Dorfes mühten sich für ihre eigene Nahrung, waren aber dazu verpflichtet, auch den Krieger und sein Schlachtröß zu versorgen. Der Krieger erhielt die besten Früchte des Landes, das beste Fleisch und den besten Wein. Im Zusammenspiel mit dem regelmäßigen Training und den vielen Waffenübungen sonderte dies den Krieger von den normalen Männern der Dörfer ab. Er war deutlich größer, gesunder und widerstandsfähiger als die normalen Bauern.

Der ausgewählte Krieger wohnte in dem Wachturm des Dorfes, einem hölzernen Bauwerk, das sich in späteren Zeiten zu einem Schloß entwickeln sollte, und nahm die hübscheste Frau des Dorfes zur Gemahlin. Im Gegenzug verpflichtete sich der Krieger mit seiner Ehre, das Dorf gegen jeden noch so schrecklichen Feind zu verteidigen. Im Notfall mußte er sich sogar einer marodierenden Orkhorde ganz alleine entgegenstellen!

Diese Krieger erhielten bald den Namen Ritter, da sie in den Kampf ritten, und im Verlauf der Jahrhunderte entwickelten sich sowohl der Ritter als auch sein Schlachtröß zu außergewöhnlichen Beispielen ihrer Art. Obwohl auch die anderen Stämme der Menschen in der Alten Welt Ritter kannten, so waren es doch die Bretonen, welche die Traditionen des Rittertums immer weiter verfeinerten.

EIN RITTER WERDEN

Das Schicksal jedes bretonischen Dorfes hängt von der Stärke und dem Mut des Kriegers ab, den seine Bewohner zu ihrer Verteidigung auserwählt haben. Wenn der Krieger geschlagen wird, kann der Gegner das Dorf ungehindert plündern oder niederbrennen und seine Einwohner versklaven oder töten. Der zur Verteidigung auserwählte Krieger muß also wirklich außergewöhnliche Qualitäten aufweisen.

Gemäß der alten Bräuche der Bretonen, die auch heute noch volle Gültigkeit haben, muß jeder, der das Privileg und die Ehre eines Ritters für sich beanspruchen will, zuerst durch die Erfüllung einer gefährlichen Aufgabe seinen Wert beweisen. Normalerweise erwählt die hübscheste Jungfrau des Dorfes diese Aufgabe aus, da sie den angehenden Ritter im Falle seines Erfolges heiraten wird. Eine übliche Aufgabe besteht in der Erlegung eines gefährlichen Monsters, das die Gegend unsicher macht und Bauern verschlingt. Jeder tapfere und furchtlose junge Mann kann sich an einer solchen Aufgabe versuchen. Viele kommen bei dem Versuch um, und nur wer den Kopf des erschlagenen Monsters zurückbringt, erhält das Privileg des Rittertums.

Wenn sich ein junger Mann freiwillig für diese Aufgabe meldet, wird er zu einem Fahrenden Ritter. Er muß sich selbst möglichst gut bewaffnen und ausrüsten und zieht oft mit einer alten oder geliehenen Rüstung in die Welt. Wenn ein Fahrender Ritter seine Aufgabe erfolgreich abschließt, erhält er den Rang und die Ehre eines vollwertigen Ritter des Königs. Als Belohnung bekommt er die beste Rüstung, welche die Bewohner des Dorfes sich leisten können, und das edelste Schlachtröß. Er herrscht fortan über das Dorf und kontrolliert dessen Ressourcen und Einwohner. Das Dorf mit der Burg und die umliegenden Felder werden zu seinem Landgut, und er darf sie als seinen Besitz betrachten.

Falls ein Dorf keinen Ritter hat, der es verteidigt, ist es meist dem Untergang geweiht! Wenn sich unter den Dorfbewohnern keine Fahrenden Ritter finden lassen, muß der Herzog der Provinz oder der König selbst einen Anwärter bestimmen. Diese mächtigen Herrscher verfügen in ihren Burgen über ein Gefolge aus Fahrenden Rittern, die alle auf die Chance warten, sich als echte und vollwertige Ritter beweisen zu dürfen. Unter diesen Anwärtern befinden sich oft auch die eigenen Söhne der Herrscher. Manchmal erhält

ein Fahrender Ritter die Aufgabe, ein verlassenes Gebiet erneut in Besitz zu nehmen. Wenn ihm dies gelingt, darf er das neue Land meist behalten und fortan darüber herrschen.



Wenn es einem Fahrenden Ritter nicht gelingt, die ihm gestellte Aufgabe zu erfüllen, er aber bei dem Versuch nicht ums Leben kommt, bleibt er ein Fahrender Ritter. Er strebt danach, sich zu beweisen, indem er eine andere Aufgabe erfüllt. Diese Fahrenden Ritter erweisen sich meist als noch begieriger und ungeduldiger, einen würdigen Gegner oder ein Rache erforderndes Übel zu finden, als zuvor. Aus diesem Grund sind die Fahrenden Ritter berühmt für ihren leichtsinnigen Heldenmut und ihre Impulsivität.





KNAPPEN UND LANDSKNECHTE

Oft muß ein Ritter seine Ländereien verlassen und weit reisen, um an einer Schlacht teilzunehmen. Während der Zeit seiner Abwesenheit kann er das Dorf nicht gegen Überfälle von Plünderern verteidigen. Um es nicht völlig schutzlos zurückzulassen, fordert der Ritter einen Dienst von seinen Bauern. Sie müssen im Falle eines Angriffs als Landsknechte oder, falls sie gut mit dem Bogen umgehen können, als Bogenschützen die Burg verteidigen, so daß die übrigen Dorfbewohner sie als Zuflucht nutzen können. Landsknechte und Bauern erhalten Waffen und Kleidung aus den Ressourcen der Burg, so daß sie oft die Farben des Ritters tragen und ihre Ausrüstung verschiedene Qualität aufweist.

Wenn sich die Burg bis zur Rückkehr des Ritters hält, vertreibt er mit Hilfe seiner Landsknechte, die er aus den stärksten und zuverlässigsten seiner Bauern auswählt, sämtliche Gegner, die sich in seinem Land herumtreiben. Wenn das Land wieder sicher ist, legen die Bauern ihre Speere und Bögen beiseite und kehren auf die Felder zurück. Wenn ein Bauer das Bogenschießen beherrscht, dient er als Bogenschütze. Da die Dorfbewohner keine Ritter sind, müssen sie sich nicht an den ritterlichen Ehrenkodex halten, der dazu verpflichtet, Feinden nur im Nahkampf gegenüberzutreten. Ein Bauer kann seine Felder verteidigen, indem er Goblins abschießt, wie er es auch mit jedem anderen Ungeziefer tun würde!

In jeder Burg befindet sich eine Anzahl von Landsknechten und Bogenschützen, die sich zu jeder Zeit einsatzbereit halten. Außerdem benötigt der Ritter vertrauenswürdige Diener, die seinen Haushalt erledigen, seine Pferde versorgen und seinen Willen vertreten, während er sich auf Reise befindet. Natürlich braucht er auch Begleiter auf Pferden und zu Fuß, wenn er sich auf die Jagd begibt.

Da die Jagd immer eine gute Übung für den Krieg und die Reise darstellt und Ritter eine Vorliebe dafür hegen, jeden

Tag mit Wildschwein- und Rehfleisch zu feiern, verbringen sie viel Zeit mit dieser Beschäftigung. Aus diesem Grund hat jeder Ritter immer einige Knappen in seinem Gefolge. Einige dieser Knappen reiten auf Pferden, andere gehen zu Fuß. Der Ritter wählt die Knappen aus den besten Landsknechten und Bogenschützen aus, und manchmal befinden sich unter ihnen sogar die Söhne des Ritters.

Knappen werden später häufig zu Fahrenden Rittern und erlangen selbst den Ritterstand. Während sie den Ritter auf seinen Reisen begleiten, erlernen sie die Kriegskunst und den ritterlichen Ehrenkodex, wobei sie als Knappen nicht wie der Ritter an dessen Einhaltung gebunden sind. Ein Knappe darf also durchaus einen Langbogen in der Schlacht einsetzen.

Knappen entwickeln sich oft zu fähigen Plänklern und Kundschaftern, da sie während der vielen Jagden als Treiber große Erfahrung sammeln. Ihr Aufgabenbereich erstreckt sich auch auf die Bemannung der Wachtürme an den Grenzen der Ländereien ihres Herren, das Patrouillieren der Wege, das Eintreiben von Lehnshabgabern, das Verfolgen von Briganten oder Wilderern, das Eskortieren adeliger Damen, das Überbringen von Nachrichten, das Auskundschaften von Orkhorden und das Ausschauhalten nach Feinden.

DER RITTERLICHE EHRENCODEX

Seit der Zeit des Gilles le Breton hat sich ein ritterlicher Ehrenkodex in Bretonia entwickelt. Dieser Kodex entstand aus den alten Kriegertraditionen und nahm unter dem Einfluß der Legende der Herrin des Sees einen religiösen Status an. Die Verehrung der Herrin entwickelte sich in Bretonia schnell zum dominierenden Glauben und ersetzte oder verdrängte andere Religionen des Landes.

Einer der frühen Könige Bretonias, vielleicht Louis der Unbesonnene oder Guillaume, ließ den Ritterkodex in alter Formalität schriftlich niederlegen und ernannte Herold, um die Ränge und Stände der Ritter in ganz Bretonia zu regeln. Der damals etablierte Ehrenkodex ist bis zum heutigen Tage beinahe unverändert geblieben.

Die Sieben Gebote der Ritterlichkeit

Der Ehrenkodex der Ritter Bretonias verlangt, daß alle Ritter des Landes stets die Sieben Gebote der Ritterlichkeit befolgen:

- Diene der Herrin des Sees
- Verteidige die dir anvertrauten Ländereien
- Schütze die Schwachen und kämpfe für die Gerechtigkeit
- Bekämpfe die Feinde der Tugend und der Ordnung
- Gib niemals einen Kampf auf, solange der Gegner nicht geschlagen ist
- Brich niemals das Vertrauen eines Freundes oder Verbündeten
- Lege stets Höflichkeit und Achtung an den Tag

Bevor sich ein Fahrender Ritter an die Erfüllung der ihm auferlegten Aufgabe macht, muß er bei seinem Schwerte schwören, diese sieben Gebote zu befolgen. Wenn ein Ritter die Gebote bricht, entzieht er sein Schwert. Die Bretonen glauben, daß ein entzehrtes Schwert seinem Träger in der Schlacht den Dienst verweigert, indem es schartig wird oder gar zerbricht.

Thibault besaß sechs Brüder und eine Schwester, seine Familie zählte also eher zu den kleineren. Sein ältester Bruder, Rodrigue, war ausgeritten und hatte alle möglichen edlen Taten vollbracht, wie zum Beispiel das Töten des schauderhaften Wurms von Rotherham, was ihm den Titel eines Ritters des Königs eingebracht hatte. Sein Gut lag in den fruchtbaren Weideländern an der Grismere, und er hatte eine fröhliche blonde Frau mit beachtlichem Vermögen geheiratet. Seine zwei nächst älteren Brüder befanden sich ebenfalls auf der Reise, um ihren Wert als Fahrende Ritter unter Beweis zu stellen. Zur Zeit eroberten sie die Herzen der Jungfrauen überall in Bretonia. Reisende brachten regelmäßig Neuigkeiten ihrer Abenteuer mit nach Hause, und während die Barden in ihren Liedern über die Heldentaten der beiden berichteten, betrachtete Thibault schweren Herzens die stolzen Gesichter seiner Eltern.

Dann gab es noch Giraud, der ein Jahr älter als Thibault war. Mit seinen blonden Locken, seinem guten Aussehen, seinen kämpferischen Fertigkeiten und seinem außergewöhnlichen Charisma war er der Lieblingssohn seiner Eltern. Giraud besaß die besten Waffen, eine extra für ihn angefertigte Rüstung und den edelsten Hengst als Reittier. Als Giraud das Heimatdorf verließ, hatte sich eine große Menschenmenge angesammelt, um seine Abreise zu beobachten. Als Thibault zusah, wie sein Bruder sein tänzelndes Pferd im Kreis herumtrug, fragte er sich, ob er die einzige Person war, der es nicht leid tat, ihn gehen zu sehen. Als er dann die Tränen seiner Mutter sah, fühlte er sich allerdings sofort schuldig für diesen Gedanken.

In den ersten Monaten erreichten das Dorf nur wenige Neuigkeiten über Giraud: Er hatte einige Goblins erschlagen, eine Jungfrau gerettet und ein oder zwei wilde Tiere zur Strecke gebracht. Nicht spektakuläres, aber genug, um seine Eltern bei guter Laune zu halten. Dann nichts mehr. Monatlang keine Neuigkeiten. Thibaults Mutter machte sich immer mehr Sorgen, wenngleich sein Vater zuversichtlich blieb. Thibault hingegen blühte in der Zwischenzeit regelrecht auf und konzentrierte sich auf sein ritterliches Training - Schwertkämpfe, Reitkunst und das Erlernen des ritterlichen Ehrenkodex. Auf unterschiedliche Weise bekam er jedoch ständig zu spüren, daß er, obwohl seine Fähigkeiten beachtlich waren, bei weitem nicht an das Geschick seines Bruders Giraud heranreichte, der natürlich besser als jeder andere mit Schwert, Schlachtroß, Flöte oder was auch immer umzugehen vermochte.

Ein Jahr war seit Girauds Abreise vergangen, und Thibaults eigener sechzehnter Geburtstag stand nun kurz bevor. Wie bei seinen Brüdern zuvor, erwartete man auch von ihm, daß er sich an seinem sechzehnten Geburtstag zu einem Mann erklärt würde und sich den Tests des Erwachsenenseins stelle. Nach alter Tradition würde er daraufhin als ein Fahrender Ritter von zu Hause forttreten und nicht zurückkehren, bevor er sich nicht den Titel eines vollwertigen Ritters des Königs verdient hätte.

In Wahrheit verspürte Thibault kein großes Verlangen, auszuwandern und der Welt seinen Stempel aufzupressen. Er war von Natur aus nicht besonders ehrgeizig. Das Feuer der Schlacht brannte nicht so stark in seinen Adern, wie es bei seinen Brüdern der Fall gewesen war. Er beherrschte den Umgang mit dem Schwert gut, aber er sah den Kampf eher als einen letzten Ausweg und nicht als eine zufriedenstellende Art der Problemlösung an. Er erfreute sich an der Jagd - wer tat das nicht? - aber er provozierte niemals einen Kampf aus reinem Vergnügen, wie andere Männer es zu tun pflegten.

Am Vorabend von Thibaults Geburtstag hing eine gedrückte Stimmung wie ein unsichtbares Tuch über der Burg. Seine Mutter sprach fast nie mehr zu ihm, und Thibault hatte das Gefühl, daß sie ihn hörte, obwohl er sich den Grund dafür nicht ausmalen konnte. Seine Vater tolerierte ihn mit kühler Höflichkeit, und nur seine Schwester, Mailefur, die für ihr Alter erstaunlich einfühlsam war, handelte ihn noch wie ein menschliches Wesen. „Wie kannst du die Art deiner Suche ankündigen, wenn du nicht einmal selbst weißt, was du wirklich willst?“ sagte sie zu ihm. „Du mußt die Dämonen der Vergangenheit besiegen, bevor du dich den Gefahren der Zukunft stellen kannst.“

Thibault verbrachte die Nacht damit, auf dem kalten Steinboden der Burgkapelle zu knien und die Herrin des Sees um geistigen Beistand zu bitten. Die Einigung kam ihm, als das Licht der aufgehenden Sonne durch das Buntglasfenster schien und den Altar vor ihm in vielfarbiges Licht tauchte. Plötzlich wußte er ganz genau, was er zu unternehmen hatte.

Der Tag verging in einem Schleier der Hektik, während dessen Thibault alle rituellen Tests bestand, die man ihm auferlegte, und sich schließlich als würdig erwies, die Waffen und Rüstung eines Fahrenden Ritters zu tragen. Den abschließenden Teil der Zeremonie bildete die öffentliche Bekanntgabe des Ziels und Zwecks der Suche des jungen Ritters. Thibault schritt auf seine Eltern zu, nahm seinen Helm ab und salutierte seinem Vater. Er bemerkte, daß seine Mutter ihm nicht in die Augen blickte. „Bei der Ehre der Herrin, des Königs und meiner Familie, verkündete er „Hiermit erkläre ich, daß meine Queste in der Suche nach meinem Bruder Giraud bestehen wird - um ihn zurück nach Hause zu bringen, wenn er noch lebt oder seinen Tod zu rächen, falls ich ihn nicht mehr lebend auffinde. Dies schwörte ich bei meinem Schwert und meiner Mutter.“

Wie er erwartet hatte, verursachte seine Ankündigung große Aufregung. Seine Mutter lief weinend von dannen, sein Vater startete ihn fassungslos an, und sämtliche Diener begannen, untereinander zu tuscheln. Vielleicht hätte ich einfach sagen sollen, daß ich den Schwarzen Keiler von Borobil töten werde, dachte er mürrisch. Soviel zur Selbstlosigkeit.

Thibault begann seine Reise, sobald er seine Besitztümer zusammengepackt hatte - eine lädierte Rüstung, ein einfaches, aber zweckdienliches Schwert und das einzige Pferd, daß sein Vater sich ihm zu überlassen bereit erklärte, eine Bestie mit einem so bösartigen Wesen, daß die Stallburschen es im Herbst zu schlachten beabsichtigt hatten. Es regnete, und niemand außer seiner Schwester kam, um ihm Lebewohl zu sagen. Mailefur schien angesichts der Umstände sogar recht guter Dinge zu sein. „Nimm dies“, sagte sie, während sie ihm ein mit Tuch umhülltes Bündel in die Arme preßte. „Dies ist meine Gabe an dich, und sie wird dir gute Dienste leisten. Reite nach Westen, und suche nach dem Dorf Melys Gau. Weiter kann ich dir nicht helfen, aber... Viel Glück.“ Sie gab ihm zum Abschied einen Kuß und winkte hinter ihm her, als er durch die Burgtore in die große Welt hinaustritt.

Als er sich schließlich außer Sichtweite der Burg seines Vaters befand, stoppte Thibault sein Pferd und wickelte das Geschenk seiner Schwester aus. Zum Vorschein kam ein Schwert, wie er noch keines zuvor gesehen hatte. Er hatte noch niemals von einer solchen Waffe gehört, sie mußte einen unerschätzlichen Wert besitzen. Wie hatte Mailefur nur in den Besitz eines solchen Schwertes kommen können? Trotz der Kälte fühlte sich das goldene und weiße Heft warm in seiner Hand an, und als er es herumschwang, funkelten feine Runen auf der Klinge im Licht der Sonne. In einer sehr viel besseren Stimmung schnallte Thibault sich das Schwert um die Hüfte und ritt weiter die Straße hinunter, einem ungewissen Schicksal entgegen.

Nachdem sie ihren Bruder verschwinden gesehen hatte, ging Mailefur zurück in ihr Schlafzimmer, warf sich auf ihr Bett und begann nachzudenken. Im Moment konnte sie nichts weiteres unternehmen. Girauds Eitelkeit hatte ihn in sein Verderben geführt, wie eine Motte von einem Kerzenlicht angezogen wird. Es war vielleicht ein Risiko, Thibault auf die Suche nach ihrem Bruder zu schicken, aber die Tatsache, den belastenden Beweis in Form des Schwertes loszuwerden, zählte deutlich mehr als alle Probleme, die Giraud im Falle seiner Rückkehr würde aufwerfen können. Sie verfügte noch nicht über ausreichende seherische Fertigkeiten, um vorherzusagen, ob Thibault bei seiner Suche Erfolg haben würde oder nicht. Der Teil ihrer Seele, der von der Zauberin eingenommen wurde, kümmerte sich nicht im Geringsten um ihre Familie. Für diesen Teil ihres Ichs dienten ihre Eltern und Brüder nur dem Zweck, sie zu beschützen, während sie jung war. Der Teil ihrer Seele aber, den immer noch das sechs Jahre alte Mädchen einnahm, hoffte auf Thibaults Erfolg, da er ein weitaus besserer Mensch als alle seine Brüder war... und da er ihr Haar immer so lustig zerzauste, wenn er sie zu kämmen versuchte.

Die Vorschriften der Ehre

Abgesehen von den Geboten der Ritterlichkeit existieren verschiedene traditionelle 'Vorschriften der Ehre', an denen sich alle Ritter orientieren. Diese Vorschriften stellen einen wichtigen Teil des ritterlichen Ehrencodes dar. Die Vorschriften lassen sich bis zu den Anfängen des Rittertums in Bretonia zurückverfolgen und kennzeichnen die Ritter Bretonias als einzigartig unter den Rittern aller Länder der Menschen.

Im Folgenden findest du eine Zusammenfassung der wichtigsten Vorschriften der Ehre:

- Ein Ritter stellt sich seinen Gegnern ausschließlich im Nahkampf, er verwendet niemals Schußwaffen
- Ein Ritter akzeptiert eine Herausforderung zum Zweikampf immer
- Ein Ritter zieht niemals sein Schwert gegen einen anderen bretonischen Ritter, es sei denn während eines Zweikampfes oder eines Turniers
- Ein Ritter lässt sich niemals gefangennehmen
- Ein Ritter zieht sich niemals vor seinen Feinden zurück

Der Zweck der Vorschriften der Ehre liegt darin, daß ein Ritter seine eigene Ehre und somit die Ehre des gesamten Ritterstandes aufrecht zu erhalten vermag. Aus diesem Grund genießen die Ritter den Respekt der Bauern und aller anderen Klassen und Stufen der bretonischen Gesellschaft.

Wenn ein Ritter eine oder gar mehrere der Vorschriften der Ehre bricht (was nur sehr selten geschieht, aber durchaus vorkommt, wenn er in extreme Situationen gerät), strebt er danach, seine Schmach zu tilgen. Dies kann er auf drei Arten vollbringen. Zum einen kann er sich auf die Gralsuche begeben, zum anderen kann er sein Leben vollständig der Herrin des Sees verschreiben und drittens kann er eine Heldenat vollbringen, die sein Vergehen in den Schatten stellt.



Wenn ein Ritter beschuldigt wird, sich unehrenhaft verhalten oder gegen die Gebote der Ritterlichkeit verstößen zu haben, kann er sich durch das Gesetz des Zweikampfs gegen seinen Anschuldiger verteidigen. Wenn der Anschuldigte selbst nicht dem Ritterstand angehört, kann er auch einen Champion ernennen, der an seiner Stelle den Zweikampf austrägt.

FAHRENDE RITTER

Gemäß des ritterlichen Ehrencodes sind die Fahrenden Ritter der erste und niedrigste Rang des Rittertums. Die alte Tradition des angehenden Ritters, der sich selbst durch tapfere Heldentaten als würdig erweist, die Herrschaft über größere Ländereien zu erhalten, gilt noch heute als die Grundlage des Rittertums und hat dem Königreich Bretonia in der Vergangenheit immer gute Dienste geleistet.



Meist bekommt ein Fahrender Ritter von seiner Patronin, traditionsgemäß die hübscheste Maid des Dorfes, Aufgabe gestellt. Er kann aber auch als Fahrender Ritter im Gefolge eines Herzogs oder des Königs verbleiben, bis er eine spezielle Aufgabe erhält oder eine Heldentat vollbringt, mit der er sich ausreichend bewährt.

RITTER DES KÖNIGS

Wenn es einem Fahrenden Ritter gelingt, seine Aufgabe zu erfüllen, erreicht er die Stufe eines Ritters des Königs. Ein Ritter des Königs hat sich all der Vorteile des Rittertums als würdig erwiesen. Er kann es mit seiner Ehre vereinbaren, die Lehnabgaben und Zehnten der Bauern zu akzeptieren, da er sie als Gegenleistung beschützt. Er ist also bereit, über ein Dorf, dessen Burg und die umliegenden Felder zu herrschen, was die Bretonen als 'Lehen' bezeichnen.

Wenn die Bretonen neues Land erobern, erschaffen sie vorzugsweise neue Ländereien für Fahrende Ritter, anstatt bestehende Ländereien zu vergrößern, da diese sich mit zunehmender Größe immer schwieriger verteidigen lassen. Es besteht die einfache Regel, daß ein Ritter seine Ländereien am einfachsten verteidigen kann, wenn er sie vom höchsten Turm seiner Burg aus vollständig überblicken und an einem Tag an ihrer gesamten Grenze endlangreiten kann. Es erweist sich außerdem als nützlich, wenn der Ritter das Schloß des benachbarten Ritters von seinem Turm aus sehen kann, um durch vereinbarte Signale Verstärkung anfordern zu können oder Nachricht über das Weiterzugehen.

Die Bretonen erwarten von einem Ritter, daß er seine Ländereien gegen ein Monster oder eine Horde aus etwa zwölf Eindringlingen ganz alleine verteidigen kann! Da er über die Menschen in seinem Dorf verfügt, kann er seine Landsknechte und Bogenschützen zur Unterstützung heranrufen. Wenn sich die Bedrohung nicht durch eine offene Schlacht abwenden läßt, suchen die Dorfbewohner Zuflucht in der Burg des Ritters, von wo aus er ihre Verteidigung organisiert. Wenn seine Ländereien von einer größeren Streitmacht angegriffen werden, kann der Ritter andere Ritter um Hilfe bitten, ohne dadurch einen Ehrenverlust zu erleiden. Wenn seine Ländereien nicht äußerst angelegen sind, eilen andere Ritter ohnehin meist bereits herbei, bevor der bedrohte Ritter sie um ihre Unterstützung bitten muß!

Thibault ritt den schmalen, gewinkelten Pfad entlang. Die Nacht brach herein. Er war müde und fror, und hatte den Gedanken, eine weitere Nacht im Freien verbringen zu müssen. Am Fuße des Hügels machte der Pfad eine Biegung, folgte einem schmalen Bach und verließ sich dann auf einer kleinen Lichtung des Waldes. In der Mitte der Lichtung hockte eine untersetzte und runzlige alte Frau an einem kleinen Feuer. Thibault stieg von seinem Pferd und ging langsam auf sie zu. Auf kurze Entfernung wirkte die Frau abstoßend häßlich, mit pockenvermarbter Haut, behaarten Warzen und vielleicht nur einem Auge, obwohl Thibault dies aufgrund ihrer verfilzten grauen Haare nur schwerlich beurteilen konnte.

"Verzeiht mein Eindringen, ah, grauhaarige, alte Frau. Ich befindet mich auf einer heiligen Suche und strebe nach Melys Gau. Könnst ihr mir vielleicht irgendwie weiterhelfen?"

"Hüh?" kicherte die alte Frau. "Vielleicht kann ich, vielleicht aber auch nicht. Informationen sind nicht billig, weißt du. Was kann ein kräftiger junger Kerl wie du einem alten Mädchen wie mir als Gegenleistung anbieten, ha?" Sie grinste anzüglich in seine Richtung und fuhr sich mit ihren Fingern durchs Haar, wobei sie einen kleinen Frosch auf den Boden stieß.

"Alte Frau, als ein Ritter habe ich einen strengen Eid der Keuschheit geleistet," erwiderte Thibault hastig. "Vielleicht gibt es einen anderen Dienst, den ich euch im Gegenzug erweisen kann?"

Die Frau starnte Thibault nachdenklich an, als ob sie ihn einzuschätzen versuchte. "Nun, Sir Ritter, wie ich sehe, besitzt du ein großes Schwert, mit dem du vielleicht nützlich machen kannst. Es gibt etwas, daß du für mich tun kannst. Ich habe meinen kleinen Milou verloren. Er ist in diese Höhle hineingelaufen." Sie drehte sich um und deutete auf den dunklen Eingang eines Tunnels, der sich in den Felsen hinter ihr öffnete. "Ich habe ihn seit Ewigkeiten nicht mehr gesehen, den armen Wurm. Wenn du meinen kleinen Liebling nicht finden kannst, bring mir wenigstens sein Halsband zurück (das wenigstens ein oder zwei Silbermünzen wert ist). Wenn dir dies gelingt, helfe ich dir auch bei deiner Suche. Übrigens, du hast nicht zufällig etwas zu Essen bei dir?"

"Alles, was ich besitze, ist ein halber Laib Brot."

"Na dann gib ihn her!" schnappte die alte Frau. "Und hoffentlich ist es weiß, ich hasse dieses widerliche braune Zeug."

Thibault zeigte ihr das Brot, welches eine Menge Feuchtigkeit aufgesogen hatte, aber die Alte riß es trotzdem gierig aus seinen Händen und begann, zufrischen darauf herumzukauen. "Also, worauf wartest du noch. Oder hättest du vielleicht doch Interesse an einem schnellen..."

"Ah, nein, vielen Dank", entgegnete Thibault, während er rückwärts auf die Höhle zuschritt, die ihm bedeutend einladender erschien als der fragwürdige Charme der grauhaarigen Alten vor ihm. Genau betrachtet zählte das Retten verlorener Katzen sicherlich nicht zu den heldenhaftesten ritterlichen Taten, aber es fiel vielleicht unter die Kategorie 'Die Schwachen beschützen'. In jedem Fall sollte es ohnehin nicht allzu lange dauern, das Tierchen zu finden, und kurz darauf konnte er seine Reise sicherlich fortsetzen.

Thibault kämpfte sich langsam durch den dunklen Tunnel, während er sich ständig mit der linken Hand an der Tunnelwand abstützte. In der rechten Hand hielt er das Schwert, welches seine Schwester ihm gegeben hatte, da es über die seltsame Eigenschaft verfügte, im Dunkeln zu leuchten. Zersplitterte Knochen lagen auf dem Boden der Höhle (kein gutes Zeichen), und ein über Gestank drang aus den Tiefen des Tunnels nach oben. Vor sich vernahm er ein trippelndes Geräusch. Obwohl er sich idiotisch vorkam, rief Thibault in seiner beruhigenden Stimme "Milou, Milou!"

Das Trippeln verstummte, und Thibault arbeitete sich weiter vorwärts, wobei er seinen Schild schützend vor sich hielt. Wieder ein Geräusch - zweifellos bewegte sich irgend etwas vor ihm durch den Tunnel. Er wunderte sich, wie ein Kätzchen einen solchen Lärm machen konnte, aber vielleicht war Milou ja ein Hund. Das Schwert leuchtete heller und begann erwartungsvoll zu vibrieren und ihn weiter vorwärts zu treiben. Plötzlich galoppierte ein gewaltiges Monster um die Tunnelecke und warf sich mit einem wilden Brüllen auf ihn.

Thibault hatte zuwenig Zeit, um einen richtigen Blick auf die Bestie zu erhaschen, aber sie war groß, gewaltätig und hatte einen widerlichen Mundgeruch. Die Kreatur stürzte sich auf ihn, schnappte mit seinen gewalfigen Zähnen nach ihm und überschüttete ihn mit Geifer. Thibault sah sich gezwungen, sein Leben zu verteidigen.

Zähne in der Größe von Dolchen zermaulten und zerrissen seine Rüstung, während die Bestie Thibaults Körper mit ihren schmutzigen Klauen bearbeitete. Gegen die Tunnelwand zurückgedrängt, schlug Thibault mit all seiner Kraft und seinem Geschick auf die Kreatur ein, wobei sein magisches Schwert leuchtende Spuren in der Luft hinterließ. Er hatte keine Zeit zum Nachdenken, nur zum Reagieren. Der Kampf gegen diese wilde Bestie unterschied sich gewaltig vom Kampf gegen einen Menschen, denn sie war schneller und konnte sowohl mit ihren Zähnen als auch mit mit den Klauen attackieren. Mit einem heftigen Schlag ihrer Klauen riß ihm die Kreatur seinen Schild aus der Hand, und dieser fiel klappernd auf den steinigen Boden. Thibault kämpfte nun defensiv und versuchte, sich mit seinem Schwert zu verteidigen. Er ermordete schnell und blutete bereits aus zahlreichen Wunden. Die Bestie hob ihren Kopf und riß ihr Maul weit auf, um den Kopf des Ritters abzubeißen. In diesem Sekundenbruchteil stürzte Thibault sich vorwärts und trieb sein Schwert in das klaffende Maul, wobei er das Gehirn der Kreatur durchbohrte. Stinkendes schwarzes Blut spritzte an die Tunnelwände, als die sterbende Bestie umherstolperte und schließlich mit einem beinahe menschlich klingenden Seufzer zu Boden sackte.

Nachdem Thibault Luft geschluckt hatte, hinkte er zum Körper der Bestie herüber und drehte ihn mit einem Fuß um. Im schwindenden Licht seines Schwertes erkannte er, daß die Kreatur eine schreckliche Mischung aus Säugetier und Reptil darstellte, als ob irgend jemand einen Bär mit einer Echse gekreuzt und nach Götterdämmerung ein paar weitere Klauen hinzugefügt hätte. Um den Hals des Monsters hing, eingebettet in dichtes Fell, ein ledernes Halsband...

Thibault erwachte am frühen Morgen, als sein Pferd sein Gesicht beschuftete. Er stieß es behutsam beiseite und setzte sich vor Schmerzen stöhnen auf. Die Ereignisse des letzten Abends strömten langsam in sein Gedächtnis. Er erinnerte sich daran, die Kreatur bekämpft zu haben und später den Tunnel zurückgestolpert zu sein, aber danach nur noch sehr wenig. Aufgrund seiner schweren Verwundungen und des Schocks mußte er am Ausgang der Höhle bewußtlos zusammengebrochen sein. Die Fieberträume der Nacht lauerten noch immer an den Grenzen seines Bewußtseins. Verwirrende Bilder einer häßlichen alten Frau, einer widerwärtigen Bestie und einer wunderschönen Dame mit Kühlen, weißen Händen erschienen flüchtig vor seinem inneren Auge, entglitten dann aber seinem Gedächtnis.

Während der Nacht hatte jemand seine Rüstung entfernt und seine Wunden gereinigt und verbunden. Vorsichtig stand Thibault auf. Er fühlte sich schwach und unsicher. Sein Körper war mit Blutergüssen übersät, aber er glaubte, trotzdem reiten zu können. Er sah sich auf der Lichtung um. Die alte Frau war nirgends zu sehen, und nur die kalte Asche des Feuers sowie der schwache Geruch in der Luft zeugten von ihrer vorigen Anwesenheit. Seine Rüstung lag auf einem Haufen auf dem Boden. Sie hatte für ihn keinen Nutzen mehr, all die Beulen und Risse machten sie völlig wertlos. Er würde sie zurücklassen müssen. Mit ein wenig Glück und dem Segen der Herrin würde er sie Hoffentlich bald ersetzen können. Neben der zerstörten Rüstung lag sein Schwert (gesäubert), etwas Brot und Käse, eine Flasche Wein und eine riesige blutige Klaue.

Thibault schlängelte das Essen hinunter, das sein anonymer Wohltäter für ihn zurückgelassen hatte und überdachte seine Situation. Er besaß weder Nahrung noch Geld oder eine Rüstung und war dem Ziel, seinen Bruder oder das mysteriöse Melys Gau zu finden, keinen Schritt näher gekommen. Auf der positiven Seite stand, daß er immer noch lebte, ein Pferd besaß und eine wilde Bestie getötet hatte. Als Thibault seine bescheidenen Besitztümer auf sein Pferd lud, bemerkte er eine grobe Zeichnung auf dem Boden. Pferdehufe hatten sie beinahe zerstört, aber er konnte immer noch einen großen Pfeil ausmachen, der über den Bach deutete und die Worte MAL D'YSCALLE, die irgend jemand in groben Buchstaben daneben gekritzelt hatte.

DAS RITTERTUM BRETONIAS

Wenn ein Ritter des Königs seine Ländereien viele Jahre lang hält, verfügt er meist über ein großes Gefolge Fahrender Ritter, zu denen oft auch seine eigenen Söhne zählen. Seit der Zeit des Gilles ist es Sitte, daß ein Ritter des Königs seine Ländereien an einen seiner Söhne weitergibt, wenn dieser seine Aufgabe als Fahrender Ritter erfolgreich beendet hat. Der ältere Ritter begibt sich dann auf die Gralssuche und wird zu einem Questritter.



Falls der Ritter mehrere Söhne hat, erhält der älteste von ihnen die Ländereien, nachdem er seine Aufgabe erfolgreich abgeschlossen hat. Wenn auch die anderen Söhne ihre Aufgaben erfüllen, erhalten sie Teile der Ländereien, falls diese groß genug sind. Dieses Land ist normalerweise ein Streifen wilden Landes, der oft noch darauf wartet, besetzt und besiedelt zu werden. Die Aufgabe eines Sohnes kann sogar darin bestehen, das Land zu erobern und lange genug zu halten, um dort ein Schloß zu errichten und Bauern anzusiedeln. Auf diese Weise entstehen ständig neue Ländereien aus der Wildnis Bretonias, während die Ritter Orks und anderen Feinde außerhalb der Grenzen des Reiches halten.

Falls es kein geeignetes Land in Besitz zu nehmen gibt, geben die jüngeren Söhne normalerweise ihre Ansprüche auf eine Burg auf und schließen sich statt dessen dem Gefolge eines Herzogs oder sogar dem des Königs an. Einige begeben sich auch sofort im Anschluß an die Erfüllung ihrer Aufgabe auf die Gralssuche.

QUESTRITTER

Questritter sind Ritter, die ihre Burgen und Ländereien oder ihre Ansprüche auf solche Besitztümer aufgegeben haben. Der Questritter unterliegt nun keinen Verpflichtungen mehr, da er keine Ländereien zu verteidigen hat, und kann sich auf eine persönliche und spirituelle Suche begeben, die ihn in neue Abenteuer und zu neuen Ehren führt. Auf seiner Queste begibt sich der Ritter oft weit von seiner Heimat fort und überschreitet häufig sogar die Grenzen Bretonias.

Manchmal macht sich ein Fahrender Ritter, der seine Aufgabe erfüllt hat, sofort auf die Suche nach dem Gral, ohne jemals Ländereien besessen zu haben. Obwohl er das Anrecht auf den Titel eines Ritters des Königs hat, gibt er seine feudalen Rechte auf und verschiebt sein Leben der Herrin des Sees, um als Questritter die nächste Stufe in der Hierarchie des Rittertums zu erklimmen. Dies betrachten die Bretonen als eine ausgesprochen edle Geste. Herrscherzöhnne, die nicht für die Verwaltung eigener Ländereien vorgesehen sind, verzichten oft auf das Leben als Ritter des Königs, und sogar die Söhne des Königs selbst begeben sich teilweise sofort auf die Gralssuche. Auf diese Weise kommt es häufig vor, daß Gralsritter auf dem Thron Bretonias sitzen!

Questritter begeben sich auf die Suche nach dem Gral, um ihn zu trinken. Erst nachdem ein Ritter viele Gefahren und Entbehrungen durchgemacht hat, kann er damit rechnen, den Gral zu finden. Seine Tapferkeit, seine Ehre und Beharrlichkeit werden dabei aufs Äußerste beansprucht und auf harte Proben gestellt. Während seiner langen Suche sieht ein Ritter die Herrin des Sees und den Gral manchmal in Träumen oder Visionen. Diese Bilder treiben ihn stetig vorwärts, inspirieren und ermutigen ihn auf seiner Suche. Seit ihrem ersten Erscheinen bei Gilles haben bereits unzählige Questritter in allen Teilen

Bretonias die Herrin des Sees gesehen. Sie ist ein magisches Lebewesen und außerdem der Geist des Landes, der zu beliebiger Zeit an einem beliebigen Ort erscheinen kann. Sie zu erblicken bedeutet, ihre Gunst und ihre Belohnung zu genießen. Tatsächlich stößt ein Questritter, der sich von den Visionen der Herrin leiten läßt, manchmal auf eine uralt magische Waffe oder ein ähnliches Relikt. Die ultimative Belohnung besteht natürlich darin, von ihrem heiligen Kelch, dem Gral, trinken zu dürfen.

Wenn sich ein Ritter auf die Gralssuche begibt, hat er sich von sämtlichem weltlichen Ehrgelb gelöst. Er genießt weitaus höheres Ansehen und bekleidet einen deutlich höheren Rang als alle Fahrenden Ritter oder Ritter des Königs, selbst wenn diese mächtige Herzöge sind. Questritter stehen über den anderen Rittern, da sie sich härteren Tests und schwierigeren Aufgaben stellen müssen und außerdem die Belohnungen und die Gunst der Herrin des Sees erhalten. Auf dieses Glück kann kein Ritter hoffen, solange er sich nicht auf die Gralssuche begibt.

GRALSRITTER

Ein Ritter, der den Gral findet und von ihm trinkt, genießt die Gunst und den Segen der Herrin des Sees und wird zu einem Gralsritter. Erst wenn ein Questritter unzählige Gefahren überstanden und viele schreckliche Feinde und Monster niedergesungen hat, darf er darauf hoffen, den Gral zu finden. Viele Questritter kommen bei der Suche ums Leben, ohne den Gral jemals zu Gesicht bekommen zu haben.

Wer den Gral tatsächlich aufspürt, kehrt als ein anderer Mensch zurück. Als erstes werden alle, die ihn bereits vorher kannten, seine beeindruckendere Statur und Haltung bemerken. In der Schlacht und auf dem Kriegszug kann ein Gralsritter größere Entbehrungen als jeder gewöhnliche Ritter auf sich nehmen und verkraften. Mächtige Feinde blicken voller Furcht zu ihm empor. Wenn der Ritter spricht, was nicht häufig geschieht, so erschallen seine Worte mit ehrfurchtgebietender Autorität und bieten

einen Ansporn für alle, die sie vernehmen. Er kennt weder Furcht noch Verzweiflung. Viele Gralsritter kann nicht einmal mehr Magie beeinflussen.

Gralsritter haben sich von den alltäglichen Problemen der Welt losgelöst. Sie dienen ausschließlich der Herrin des Sees, indem sie Ehre, Tugend und Gerechtigkeit aufrechterhalten. Bretonia ist das heilige Land der Herrin des Sees, und die Gralsritter verhindern, daß Böses oder Verdorbenheit das Land enteht.

Wenn ein Gralsritter erfolgreich von seiner Suche zurückkehrt, wird er die Herrschaft über seine alten Ländereien nicht zurückfordern, denn mit diesen Sorgen muß sich nun sein ernannter Nachfolger herumquälen. Stattdessen nimmt der Gralsritter häufig das Leben eines Eremitenritters an und lebt in einer der Gralskapellen. Viele dieser Kapellen liegen an einsamen Plätzen in Wäldern oder der Wildnis, außerhalb der Grenzen bewohnter Ländereien. Hier versorgen und bedienen ihn die Bauern, da ihm dieses Recht als Ritter nach wie vor zusteht. Im Gegenzug können diese sich auf sein wachsames Auge und sein Schwert verlassen, mit dem er die Ländereien beschützt. Tatsächlich finden viele Feinde ein Ende durch das Schwert eines Gralsritters, lange bevor sie überhaupt in die Felder der Ländereien eindringen können. In Zeiten großer Gefahr schickt der Herrscher einer Region oft Nachrichten an alle Gralsritter in der Umgebung, um sie um Unterstützung zu bitten.

Manchmal, wenn ein Ritter seine Ländereien gegen einen schier unbesiegbaren Feind verteidigt, tritt ein Gralsritter ungefragt an seine Seite, um ihm zu helfen. Gemeinsam schlagen sie den Feind in die Flucht, und anschließend verschwindet der Gralsritter, ohne eine Belohnung oder Dank zu fordern.

Im gesamten Land Bretonia finden sich Kapellen, die dem Gral und der Herrin des Sees geweiht sind. Die Ursprünge der Gralskapellen gehen auf Gralsritter zurück, die diese Bauwerke an Orten errichteten, an denen sie eine Vision der Herrin des Sees erblickten oder eine magische Waffe fanden. Spätere Generationen von Gralsrittern entschieden sich, in den alten Gralskapellen zu leben, wenngleich auch immer wieder neue Kapellen entstehen. Gralskapellen dienen auch als ewige Ruhestätten für die Knochen verstorbener Gralsritter und ihrer magischen Waffen. Fahrende Ritter hoffen oft darauf, ein solches Relikt aufzuspüren und an sich nehmen zu können, und in Zeiten großer Gefahr dienen magische Gegenstände aus den Gralskapellen oft der Verteidigung von Ländereien.

Bauern aus dem umliegenden Land verehren in den Gralskapellen die Herrin des Sees. Sie glauben, daß ihr heiliger Kelch, der Gral, das Land zum Blühen bringt. Die Bauern halten die Gralsritter für die Diener der Herrin, die das Land zu Lebzeiten verteidigen und auch nach ihrem Tod als rächende Engel der Herrin ihre Pflichten als Beschützer des Landes erfüllen.

BRETONISCHE TURNIERE

Bretonische Ritter lieben nichts mehr als ein Turnier, außer vielleicht einen ehrlichen und gerechten Krieg! In Bretonia finden viele Turniere statt. Die größten dieser Turniere sind die königlichen Turniere, die zwei oder sogar vier Mal jährlich stattfinden, um den Beginn einer neuen Jahreszeit zu begrüßen. Des Weiteren gibt es noch die Turniere, welche die Herzöge veranstalten, sowie unzählige lokale Turniere der Barone. Ein Ritter kann das Land durchstreifen und an vielen verschiedenen Turnieren teilnehmen. Wenn er sich als erfolgreich erweist, zieht er bald mit einem Gepäckzug aus Preisen wie Rüstungen, Schläten und Schlachtrössern durchs Land und wird außerdem von vielen Bewunderern, Minnesängern, die in ihren Liedern seine Heldenataten preisen, Stallburschen und Knappen, die auf einen Platz in seinem Gefolge hoffen, begleitet.



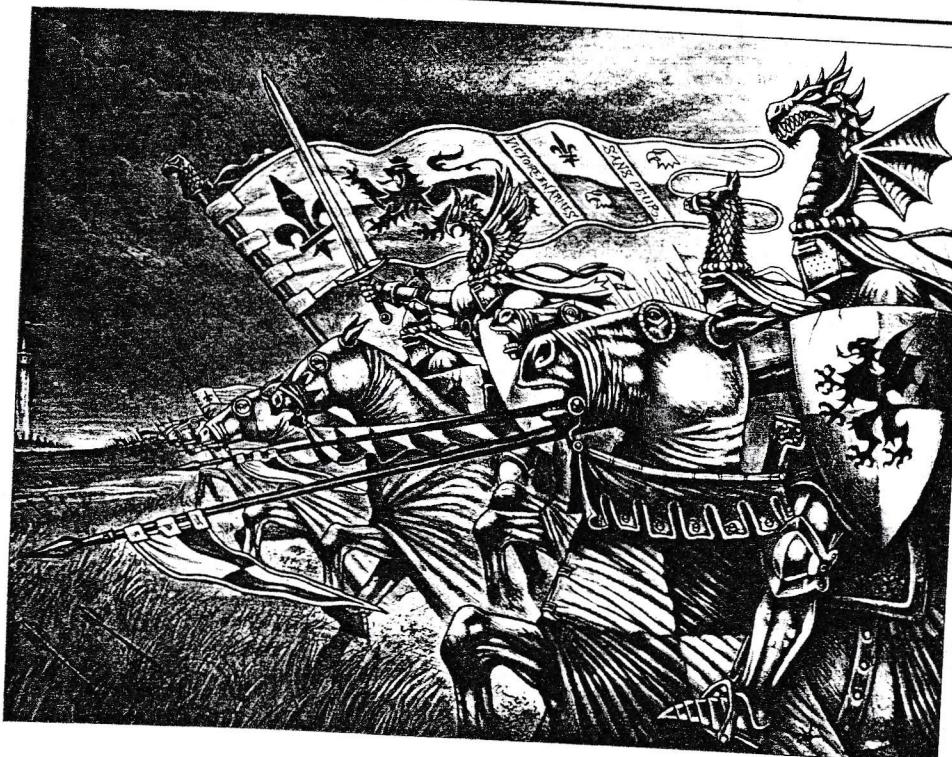
Oft haben Turniere den Zweck, einen würdigen Ritter zu finden, um die Tochter eines Barons, eines Herzogs oder sogar des Königs zu ehelichen. Die Aufgabe eines Fahrenden Ritters könnte also durchaus im Gewinnen eines Turniers bestehen. Wenn der Preis eines Turniers nicht in der Hand einer Dame oder dem Besitz einer Burg und der damit verbundenen Ländereien besteht, erhält der Sieger oft eine magische Waffe oder eine andere besondere Ehre.

Der Höhepunkt eines Turniers, das im Normalfall mehrere Tage andauert und rauschende Feste, Jagden und Trinkgelage beinhaltet, besteht natürlich in der Joste, auch Lanzentechen genannt. Die Wettkämpfer fordern sich gegenseitig heraus und kämpfen auf dem Turnierplatz. Üblicherweise verwenden die Wettkämpfer stumpfe Lanzen, es sei denn, es handelt sich um einen Zweikampf der Ehre oder die Rivalität zwischen den beiden Teilnehmern ist außergewöhnlich groß! Trotz dieser Tatsache besteht immer die Gefahr, daß sich die Teilnehmer beim Sturz vom Pferd ernsthaft verletzen. Manchmal tragen die Ritter ihre Turniere in Gruppen aus, so daß ihre Kämpfe beinahe wie eine kleine Schlacht wirken. Auf diese Weise erhalten die Ritter ein hervorragendes Training und bleiben immer auf dem Höhepunkt ihrer kämpferischen Leistungsfähigkeit.

Nach alter Sitte reiten die jungen Fahrenden Ritter während der Turniere an den Zuschauerständen vorbei und erbitten die Güste der Damen. Diese Güste sind natürlich eher der weltlichen denn magischer Natur! Die Damen befestigen verschiedene Teile ihrer Kleidung an den Lanzen der Ritter. Je mehr das männliche Verhalten und die Tapferkeit eines Ritters die Dame beeindrucken, desto intim ist auch das Kleidungsstück, das sie an seiner Lanze befestigt. Dementsprechend frieren auch einige Damen während der Wettkämpfe im Winter. Wenn der Ritter seine Kämpfe gewinnt, kann er sich aufgrund seiner Ehre dazu verpflichtet sehen, die Dame zu heiraten! All diese Geschichten ergeben natürlich guten Stoff für derbe Lieder, die nach den Turnieren an den Festfeuern von Minnesängern lauthals vorgetragen werden.



BESTIARIUM



FAHRENDE RITTER

Die erste und niedrigste Stufe der Ritterschaft stellen die Fahrende Ritter dar. Entsprechend der Tradition des Rittertums muß ein junger Ritter seinen Wert durch tapfere und noble Taten beweisen, bevor er zum vollwertiger Ritter wird. Der junge Fahrende Ritter dient im Gefolge eines der Adligen Bretonias, bis er eine besondere Aufgabe erhält oder sich in der Schlacht bewiesen hat.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fahrender Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7

SONDERREGELN

Rittertugend

Fahrende Ritter besitzen die grundlegende Tugend des Rittertums - die *Rittertugend*. Dies bedeutet, daß sie fliehende Freunde ignorieren, solange diese nicht ebenfalls bretonische Ritter sind. Sie müssen keine Paniktests ablegen, wenn eigene gewöhnliche Truppen im Nahkampf innerhalb von 12 Zoll Entfernung aufgerieben werden, oder wenn sie innerhalb von 4 Zoll an ihnen vorbeiflüchten oder zerstört werden. Aufgrund gewöhnlicher Truppen müssen Fahrende Ritter niemals einen Paniktest ablegen.

RITTER DES KÖNIGS

Die Ritter des Königs sind die zahlreichsten Ritter der vier Ritter des Königs hat seinen Wert bereits im Kampf bewiesen und die volle Verantwortung eines Ritters erhalten. Er hat von seinem Herren ein Lehen zur Verwaltung erhalten und verteidigt dessen Bewohner vor Monstern und marodierenden Feinden. Im Kriegsfall sammeln sich die Ritter des Königs, um gemeinsam größeren Bedrohungen zu begegnen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter des Königs	4	4	3	4	3	1	3	1	7

SONDERREGELN

Rittertugend

Fahrende Ritter besitzen die grundlegende Tugend des Rittertums - die *Rittertugend*. Dies bedeutet, daß sie fliehende Freunde ignorieren, solange diese nicht ebenfalls bretonische Ritter sind. Sie müssen keine Paniktests ablegen, wenn eigene gewöhnliche Truppen im Nahkampf innerhalb von 12 Zoll Entfernung aufgerieben werden, oder wenn sie innerhalb von 4 Zoll an ihnen vorbeiflüchten oder zerstört werden. Aufgrund gewöhnlicher Truppen müssen Fahrende Ritter niemals einen Paniktest ablegen.

QUESTRITTER

Die Suche nach dem Gral gilt als die nobelste Tradition des Rittertums. Ein Ritter, der seinem Lehnsherrn treu gedient und die Zukunft seines Lebens gesichert hat, darf sich auf die heilige Gralsqueste begeben. Jüngere Ritter unternehmen die Queste oft zu Ehren der Herrin des Sees, was als besonders noble Geste angesehen wird.

Questritter lassen alle weltlichen Dinge zurück und gewinnen statt dessen Ehre, die sogar jene der höchsten Adligen in den Schatten stellt. Sie ziehen durch Bretonia und manchmal auch über dessen Grenzen hinaus und bekämpfen die Feinde der Ritterschaft, wann immer sie auf solche treffen.

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

SONDERREGELN

Questtugend

Questritter besitzen die *Questtugend*. Dies bedeutet, daß sie niemals in Panik verfallen können oder von den Regeln für Panik betroffen werden. Questritter ignorieren alle Paniktests, da sie über außerordentlichen Mut und einen unabzwingbaren Glauben verfügen.

GRALSRITTER

Ein Gralsritter hat das ultimative Ziel der Ritterschaft erreicht. Er hat sich nicht nur auf die Gralsqueste begeben, sondern wurde auch noch durch Erfolg belohnt. Er hat sich durch seine Heldentaten die Gunst der Herrin des Sees verdient. Sie ist ihm in ihrer reinsten und wahren Form erschienen und hat ihm den heiligen Gral dargeboten, damit er daraus trinken und die größte Belohnung für ein Leben in Ehre empfangen kann. Die Gralsritter sind die mächtigsten aller Ritter Bretonias und stellen die Verwirklichung des ritterlichen Ideals dar.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gralsritter	4	5	3	4	3	1	4	1	9

SONDERREGELN

Gralstugend

Die Gralsritter besitzen die edelste aller ritterlichen Tugenden - die *Gralstugend*. Dies bedeutet, daß sie von keiner Psychologieregel betroffen werden, sondern alle Tests einfach mit stählernem Willen ignorieren. Ein Gralsritter kennt weder Angst noch Entsetzen, und er läuft niemals in Panik, da ihm der heilige Gral einen unerschütterlichen Willen verleiht.

Seit zwei Jahren zog Thibault nun durch Bretonia, immer noch auf der Suche nach seinem Bruder und dessen Schicksal, das auf irgend eine mysteriöse Weise mit Melys Gau verbunden war. Während dieser Zeit hatte er viele Monster erschlagen. Feinde besiegt und Proben bestanden. Als Ergebnis seiner Abenteuer war er gewachsen und wiser und stärker geworden, sowohl körperlich als auch im Glauben. Er verließ sich auf die leitende Hand des Schicksals, und obwohl sich die von ihm Befragten immer ausweichend und abweisend verhielten oder in Rätseln sprachen, führte sie ihn doch niemals vollständig in die Irre. Sein Weg führte ihn unweigerlich weiter nach Südosten, über die Ebene von Bastonva an Paravon vorbei und an der Westseite des Grauen Gebirges entlang.

In der Nähe eines kleinen Dorfes namens Puy de Velay an der Südostspitze des Orknesslands sprach er mit einem ehrenhaften Eremitenritter, der sich daran erinnern konnte, daß es einst ein Dorf namens Melys Gau an der Grenze zum Wald von Loren gegeben hatte. Das Dorf war bereits seit Jahrhunderten verlassen - aus unbekannten Gründen - und lag inzwischen sicherlich in Ruinen. Der Pfad, der einst zu dem Dorf führte, war längst überwuchert, aber Thibault fühlte, daß er sich dem Ende seiner Queste näherte und wußte genau, in welche Richtung er reiten mußte.

Nachdem er mehrere Tageseseten durch den Wald zurückgelegt hatte, war sich Thibault sicher, daß er inzwischen die Grenze zwischen Bretonia und Athel Loren überschritten hatte und in das geheimnisvolle Reich der Waldelten eingedrungen war. Bis jetzt hatten aber weder die Waldelten noch ihre waldbewohnenden Verbündeten versucht, ihn aufzuhalten. Als er auf einer Hügelkuppe anhielt, um seinem Pferd eine Verschnaufpause zu verschaffen, blieb er in ein kleines, schüsselförmiges Tal hinab. An den bewaldeten Abhängen hingen sich tiefhangende Wolken verfangen, welche die Sicht auf den Talboden erschwerten, aber er konnte in der Mitte des Tales gerade noch eine Ansammlung aus Gebäuderuinen ausmachen, die von dichtem aber niedrigem Bewuchs umgeben waren, womöglich überwucherter Felder. Thibault konnte keine Lebenszeichen entdecken - nichts bewegte sich, und Stille hing über dem Ort. Schließlich bewegte er sein Pferd an und ritt den Hügel hinab in den Nebel.

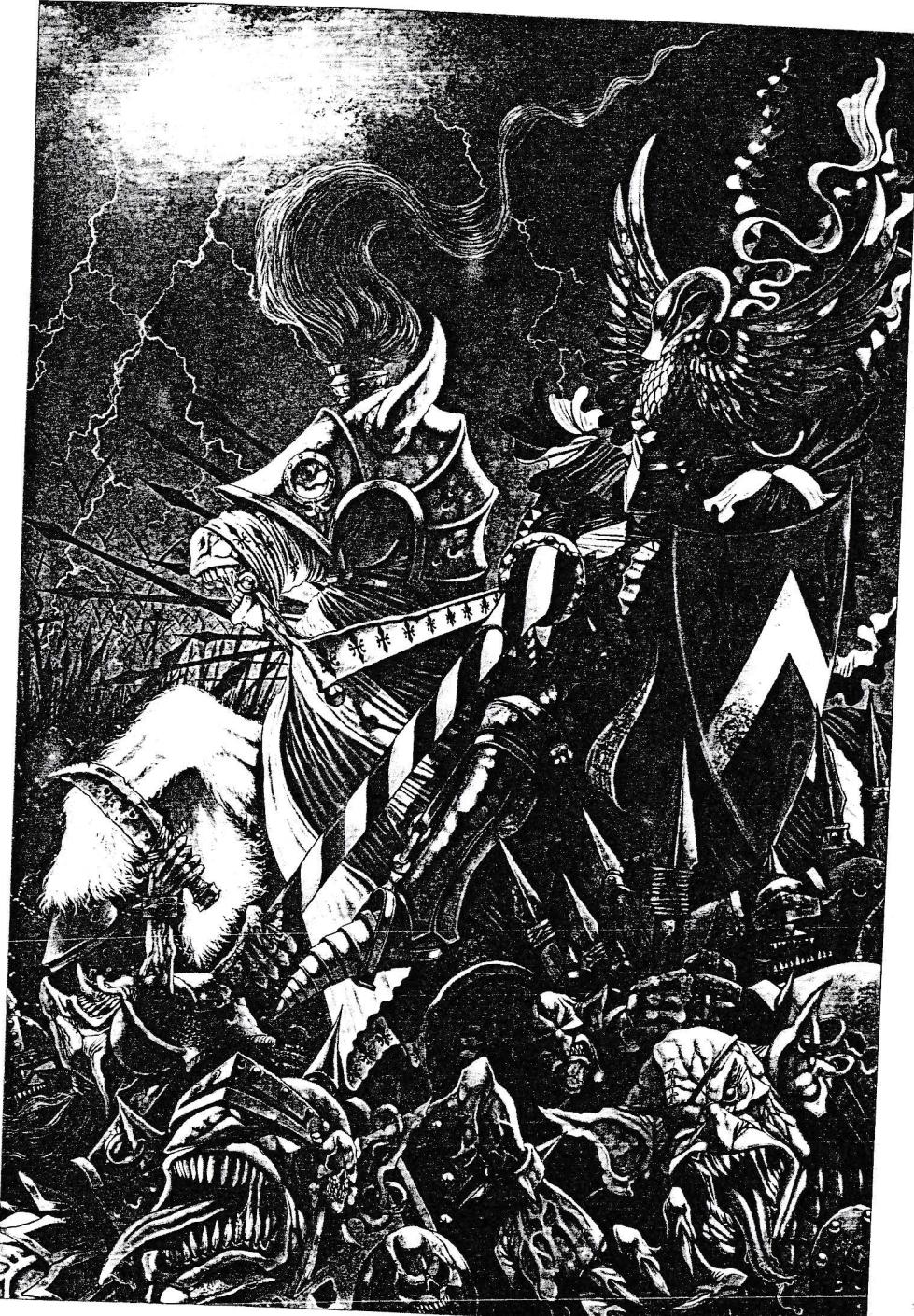
Als er schließlich den Talboden erreichte, ließ er den Wald hinter sich und fand sich in einem sonnenendurchfluteten Tal wieder. Zufriedene Bauern winkten ihm von den wohlbestellten Feldern aus zu. Blonde Mädchen sangen, während sie ihre Kühe und Schafe hütteten. Im Innern der Felder lag das freundliche Dorf, wo die Dorfbewohner Thibault überschwenglich empfingen. Bevor er wußte, wie ihm geschah, saß er vor dem Gasthaus, verspeiste eine vorzügliche Fleischplatte und trank Wein und Bier aus einem großen Bierkrug. Als er sich schließlich gesättigt zurücklehnte und die warme Sonne auf seinem Gesicht genoß, fühlte er, wie alle seine Sorgen von ihm abfielen und er sich entspannte. Er blieke sich um und sah die Leute an, die um ihn herum saßen. Sie waren so freundlich und fröhlich, während sie sich in ihrem eigenartigen Akzent unterhielten. Als er sich

zum letzten mal so wohl und friedlich gefühlt hatte, war er noch ein Kind und zu Hause gewesen - zu der Zeit, als sein Bruder Giraud noch nicht auszogen war, um sich als Ritter zu beweisen. Entspannt lehnte sich Thibault gegen die verputzte Wand des Gasthauses und schloß die Augen.

Plötzlich wachte Thibault auf und wußte einen Moment lang nicht, wo er sich befand. Der Raum war dunkel und ungewohnt. Dann erinnerte er sich an das Dorf. Er mußte nach dem Essen eingeschlafen sein. Wo war er? Er stieg aus dem Bett und tastete sich vorsichtig bis zum Fenster vor. Dem Ausblick nach befand er sich in einem Raum im ersten Stockwerk des Gasthauses. Im schwachen Mondlicht sah das Dorf ganz anders aus. Die Hütten, die bei Tageslicht so hübsch und ordentlich ausgesehen hatten, machten nun einen schäbigen und verfallenen Eindruck. Die Gärten waren mit Unkraut überwuchert. Wo der Brunnen gestanden hatte, befand sich nur noch ein Steinhaufen und die Felder waren mit Büschen und jungen Bäumen bewachsen. Während er hinausschaute verschlechterte sich die Sicht, und schließlich ging Thibault mit einem Gefühl der Unruhe und Verwirrung zurück ins Bett. Zwischen Wachzustand und Schlaf vernahm er eine geisterhafte Stimme, die ihm zurrte: *Hilf mir Bruder, rette mich!*

Am Morgen sah das Dorf wieder genauso aus wie am Tag zuvor. Die Sonne schien, die Leute waren freundlich - der Ort war fast schon zu perfekt. Es gab keinen Schmutz, keinen Lärm und kein Geschrei. Alle waren gesund aus, und auch die Tiere und Pflanzen zeigten keine Anzeichen von Schwäche oder Krankheit. Warum aber konnte er keine Kinder sehen? Außerdem fiel ihm plötzlich auf, daß das Dorf gar keine Burg zu seinem Schutz besaß. Als er die Bewohner darauf ansprach, wichen sie seinen Fragen aus oder wechselten das Gesprächsthema. Als er direkter wurde und Fragen über seinen Bruder stellte, benahmen sich die Dorfler zunehmend mürrischer. Schließlich konnte er sie dazu bewegen, nach ihrem Lehnsherren zu schicken, der ihrer Aussage nach all seine Fragen beantworten würde.

Am Mittag, als die Sonne am höchsten stand, erschien plötzlich der Herr des Dorfes. Von woher war nicht genau festzustellen. Er mußte ein alter Mann sein, dachte Thibault, da er unterstützt von zwei Dörflern die Dorfstraße heraufhumpelte. Er hielt vor Thibault an, schlug seine Kapuze zurück und blieb dem jungen Ritter direkt in die Augen. Thibault erstarrte vor Schreck, und die Welt um ihn herum verdunkelte sich. Der Herr des Dorfes war niemand anderes als sein verschollener Bruder Giraud. Ein Giraud aber, der sich schrecklich verändert hatte, alt und krank, obwohl er eigentlich jung und gesund sein sollte. Sein einst blondes Haar wirkte grau und strähnig, sein starker Körper gebügelt sein Gesicht hager und bleich. "Willkommen in Melys Gau, Bruder," krächzte Giraud. "Bist du gekommen, um zu bleiben oder um mich fortzuholen?"



DAS BRETONISCHE SCHLACHTROSS

Die Ritter Bretonias genießen zu Recht einen beachtlichen Ruf, und nur wenige andere beritten Truppen können neben ihnen bestehen. Ein bretonisches Sprichwort besagt, daß ein angreifender Ritter in vollem Galopp sogar die Wehrmauern von Karaz-a-Karak durchbrechen könnte! Die Bretonen verdanken diesen Ruf ihren ritterlichen Tugenden und ihrem Kampfgeschick, aber nicht zuletzt auch ihren vorzüglichen Reittieren, die bretonischen Schlachtrösser.

Das bretonische Schlachtröß gehört mit Sicherheit der besten Zucht von Schlachtrössern der Alten Welt an. Dies liegt auch daran, daß es von den Elfenrössern der alten Elfenkolonien abstammt, die vor Jahrhunderten in dem Land gediehen, das nun als Bretonia bekannt ist.

Als die Elfen die Alte Welt verließen, um in ihre Heimat zurückzukehren, blieb ein Teil der Kolonisten zurück. Diese Elfen waren die Vorfahren der Waldelfen, die nun im Wald von Loren leben. Eine der zurückbleibenden Elfsippen nahm ihre Pferdeherden mit in die Sicherheit der Waldlichtungen. An anderen Orten wurden die Elfenrösser in die Freiheit entlassen und zogen über die Ebenen um die verlassenen Ruinen der Elfenkolonien. Ihr Blut vermischte sich im Laufe der Jahrhunderte mit dem der Waldponies, und aus dieser Kreuzung resultierte schließlich das bretonische Schlachtröß.

Die Tier dieser neuen Pferderasse übertrafen alle anderen Pferde der Alten Welt an Größe, Kraft und Intelligenz. Die Pferde des Imperiums stammen von den wilden Ponies der

kislevitischen Steppen ab und haben kein Elfenrösserblut in ihren Adern. Die Schlachtrösser des Imperiums und der Kisleviten erweisen sich durchaus als brauchbar, es mangelt ihnen aber an der Kraft und der Geschwindigkeit der bretonischen Schlachtrösser. Im Gegensatz zu den bretonischen Rössern, die nur die saftigen Weiden des Westens kennen, haben sie sich allerdings besser an das kältere Klima des Ostens angepaßt. Auch die feurigen Hengste der Araber und die Pferde aus Cathay stammen von den Ponies der kislevitischen Steppen ab und besitzen dementsprechend kein Elfenroßblut.

Als die Krieger der Bretonen damit begannen, in die Schlacht zu reiten, und vom Rücken der Pferde aus zu kämpfen, fanden sie schnell heraus, daß die Pferde das Gewicht eines voll gerüsteten Menschen tragen und trotzdem noch galoppieren und immer wieder angreifen konnten, ohne merklich zu ermüden. Die Pferde waren groß und kräftig und besaßen eine bemerkenswerte Ausdauer. Die bretonischen Ritter bemühten sich deshalb nach Kräften, die Qualität ihrer Rösser zu halten und sogar noch zu verbessern. Als sehr bedeutend stellte sich in dieser Hinsicht der Friedenspakt mit dem Waldelfenreich Athel Loren heraus, der den Bretonen von Zeit zu Zeit Elfenrösser bescherte, die ihnen die Waldelfen schenkten. Auf diese Weise vereinerten die Bretonen ihre Zucht immer wieder mit reinrassigen Elfenrössern.

Diese Vereinbarung ist einzigartig und nirgendwo sonst wird ähnliches praktiziert. Die Hochelfen von Uthuan würden niemals auch nur ein einziges ihrer Pferde verkaufen oder gar weggeben, obwohl sie die Piraten der Dunklelfen nicht immer davon abhalten können, Elfenrösser zu stehlen. Die Waldelfen hingegen wissen, daß ihr Reich auf zwei Seiten an das Königreich von Bretonia grenzt und daß niemand ihr Reich vom Westen oder Norden erreichen kann, ohne sich nicht zuvor durch die Reihen der Bretonen zu kämpfen. Aus der Sicht der Waldelfen rechtfertigt diese Situation durchaus ein wenig Pferdehandel. Im Gegenzug erhalten sie von den Bretonen Schwerter und andere Waffen aus Stahl, die sie selbst nur in geringer Zahl in ihrem eigenen Reich herstellen können, da sie kaum Erze fördern oder besitzen.

Die bretonischen Schlachtrösser werden hoch geschätzt und sind den Rittern vorbehalten. Knappen müssen sich mit Waldponies und minderwertigen Pferden begnügen, in deren Adern kein Elfenrösserblut fließt. Der König von Bretonia hat das Ausführen bretonischer Schlachtrösser aus dem Königreich ausdrücklich verboten. Wer es trotzdem riskiert, egal ob Untertan oder Fremder, kann sich darauf verlassen, daß sich schnell eine Armée aus wütenden Rittern einfindet, um sie ihm wieder abzujagen. Die bretonischen Ritter wünschen verständlicherweise nicht, daß auch andere Völker über so vorzügliche Reittiere verfügen. Davon abgesehen duldet kein bretonisches Schlachtröß einen Reiter auf seinem Rücken, der nicht die Statur und Adligkeit eines wahren Ritters von Bretonia besitzt!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

SONDERREGELN

Seit Generationen züchten die Bretonen ihre Schlachtrösser, damit diese das Gewicht eines vollgepanzerten Ritters tragen können. Da die Pferde außerordentliche Kraft besitzen, erleiden bretonische Ritter keine Bewegungsabzüge für schwere Rüstung, Schild und Pferdeharnisch. Sie können deshalb immer ihre volle Bewegungsfähigkeit ausnutzen.



KNAPPEN

Ritter können sich sowohl in Kriegs- als auch in Friedenszeiten auf ihre Gefolge aus Knappen verlassen. Die Knappen sind Gemeine, die ihren Herren bei der Jagd und im Krieg begleiten. Die Ritter wählen ihre Knappen aus den fähigsten und jüngsten Männern ihres Gefolges aus. Die Knappen stellen die geübtesten Krieger der Untertanen eines Ritters dar. Wenn ein Knappe eine heldenhafte oder besonders edle Tat vollbringt, kann er sogar in den Ritterstand erhoben und zu einem Fahrenden Ritter gemacht werden.

In der Schlacht bilden die Knappen eigene Regimenter und kämpfen mit Jagdwaffen wie Speeren oder Bögen. Manche reiten auf gewöhnlichen Pferden, während andere zu Fuß kämpfen und ihre Jagdfertigkeiten einsetzen, um in Wälder und Unterholz vorzudringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Knappe	4	3	3	3	3	1	3	1	7

SONDERREGELN

Lockere Formation

Egal ob beritten oder zu Fuß, Knappen dürfen immer in ihrer Fähigkeit, in lockerer Formation zu kämpfen, repräsentieren ihre regelmäßige Beschäftigung als Treiber während der Jagd.

LANDSKNECHTE

Die bretonischen Landsknechte sind die Soldaten Bretonias. Jeder Ritter, egal ob Herr über ein einzelnes Dorf oder das ganze Königreich, muß ein bewaffnetes Gefolge unterhalten. Diese Truppen dienen dem Ritter, indem sie die Grenzen seiner Domäne bewachen, die Burg halten und ihn im Krieg begleiten. Der Ritter bewaffnet und unterhält sein Gefolge auf eigene Kosten, weshalb die Soldaten die Uniformen tragen, die er ihnen stellt. Normalerweise zeigen diese Uniformen die heraldischen Farben des Ritters und sein Wappenemblem. Einige Landsknechte tragen Piken oder Speere mit sich, während andere mit gefährlichen Langbögen bewaffnet sind, mit denen sie einen tödlichen Pfeilhagel auf die Feinde Bretonias niedergehen lassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Landsknecht	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Bernard senkte seinen Bogen und lehnte sich seufzend gegen die Brüstung des Turms über den Zinnen der Burg von Montfort. Trotz des ständigen Nieselregens, der die Sicht verschleierte, glaubte er, in einer Entfernung am Waldrand im Osten der Burg gerade eine Bewegung wahrgenommen zu haben. Mit etwas Anstrengung konnte er drei große Gestalten ausmachen, die aus dem Wald traten und sich auf ein Gehöft zubewegten. Er kniff seine Augen zusammen und identifizierte die drei Silhouetten als Trolle. Sofort griff er nach seinem Bogen, legte einen seltsam gefüllten Pfeil auf die Sehne und schoß ihn senkrecht in den Himmel. Das laut und schrille Peifen des Pfeils würde seinen Herren zu den Waffen rufen, der sich dann sofort mit seinen Rittern auf den Weg machen würde, um die räuberischen Kreaturen abzufangen, bevor sie auf dem Gehöft irgendwelchen Schaden anrichteten. Bernard hatte seine Pflicht getan und schickte noch ein Stoßgebet an die Herrin des Sees, daß sie die Ritter erfolgreich aus dieser Auseinandersetzung hervorgehen ließe.



DIE GESCHICHTE VOM FAHRENDEN RITTER

Es war ein kalter und frostiger Wintermorgen. Roget und die anderen Bauern begaben sich zu den Weingärten auf den Hügeln nahe des großen Waldes. Das Ausmaß der Zerstörung war herzerreißend. Wegen der durch die Orks angerichteten Verwüstung würde es dieses Jahr keine Weinernte geben! Zum dritten Mal waren die Wildschweinherren nun schon aus ihrem Versteck im Wald von Arden hervorgebrochen und hatten Zerstörung über das Land gebracht.

Hätte sich ein Ritter in ihrem Schloß aufgehalten, wäre dieser schon längst ausgeritten, um den Anführer der Orks herauszufordern. Zweifellos hätte er den elenden Wicht getötet und seine nichtsnutzigen Anhänger eigenhändig in die Flucht geschlagen. Doch leider gab es keinen Ritter mehr. Baron Guibert war tot, während der Jagd im Wald von einem heimtückischen Orkpfahl ermordet. Nun erschallte die große Halle der Burg nicht mehr von seinem jovialen Gelächter, nur noch vom Weinen seiner trauernden Witwe und seiner leiderfüllten Tochter, La Belle Elise.

Als der Abend dämmerte, kehrten Roget und die anderen müde ins Dorf zurück. Sie machten an der alten Gralskapelle Halt und erbarten den Segen der Herrin in diesen schweren Zeiten. Genau in diesem Augenblick überquerte eine berittene Gruppe die Zugbrücke der Burg und ritt entlang des Weges zur Dorfwiese vor der Gralskapelle. Die Dörfler kamen aus ihren Hütten oder beugten sich aus den Fenstern, um die Ursache des plötzlichen Lärms zu erfahren.

Roget erkannte die Adeligen. Es waren Baron Guiberts Witwe, stolz und ernst, und ihre Tochter La Belle Elise, welche trotz ihres jungen Alters eine äußerst hochmütige Miene zur Schau stellte. Sie wurden durch ein berittenes Gefolge begleitet, aus deren Gruppe einer seine Worte an die versammelten Bauern richtete:

"Da der ehrenhafte und allseits geachtete Baron Guibert de Vray auf feige und grausame Weise aus dem Leben gerissen wurde, und solcherweise die Baronne de Vray keinen männlichen Herrscher mehr hat, wird hiermit die Ernennung eines neuen Ritters ausgerufen! Sollte irgend jemand der hier Anwesenden sich der Erlangung der Ritterschaft als fähig und würdig erachten, so soll er nun vortreten! Erfüllt er die ihm gestellte Aufgabe, so wird er zum rechtmäßigen Herrscher dieser Baronne ernannt und erhält die Hand von La Belle Elise zugesprochen."

Daraufhin begannen die Bauern untereinander in heftige Diskussionen auszubrechen, während die Adeligen sich darum bemühten, ihre kühle, aristokratische Ausstrahlung zu wahren. La Belle Elise verstärkte ihre Bemühungen, so arrogant wie möglich zu wirken. Zweifellos hoffte sie, auf diese Weise die häßlichsten der in Frage kommenden Leute abzuschrecken, denen es im schlimmsten Fall durch einen dummen Zufall gelingen konnte, die ihnen gestellte Aufgabe zu erfüllen!

"Na endlich!" ließ ein verhuzelter alter Bauer vernehmen. "Wir sind nun lange genug ohne Herrscher!" fügte ein anderer hinzu. Die älteren Frauen stießen ein paar der jüngeren Bauern an und ermutigten sie zum Vortreten. Dann erwähnte jemand Rogets Namen. Sofort begannen einige der älteren Männer, ihm mit Worten wie "Komm' schon, Junge!", "Du schaffst das!" oder "Wir wollen Dich

als neuen Baron!" auf den Rücken zu klopfen. Roget erkannte sein Schicksal. Er war der stärkste, ausdauerndste und auch in vielen anderen Dingen beste junge Mann, den das Dorf zu bieten hatte. Niemand anderes hatte bisher vorzutreten gewagt. Alle Augen ruhten nun auf Roget.

Schließlich ritt die Witwe de Vray vorwärts und sprach. "Ich wäre hocherfreut... La Belle Elise wäre hocherfreut, wenn Du, Roget, den Versuch unternommen würdest, Dich der Ritterschaft als würdig zu erweisen!" Roget zögerte, alle warteten auf seine Antwort. Er sah zu La Belle Elise hinüber, und stellte fest, daß sie in keiner Weise hocherfreut wirkte. Er saß bereit in der Klemme. Wenn er dieser Aufforderung nicht Folge leistete, verlor er für alle Zeiten sein Gesicht. Er besaß zuviel Ehrgefühl, um das zuzulassen. Er war mit dem edlen Herzen eines Ritters geboren worden, und die Herrin des Sees hatte ihn zu guter Letzt erhört. Er wußte, daß er nun der Herrin vertrauen und versuchen mußte, die Ritterschaft zu erlangen.

"Ich akzeptiere," sprach Roget. Es galt allgemein als korrekt und ehrenhaft, in die Aufgabe zur Erlangung der Ritterschaft einzuwilligen, ohne die eigentliche Art der Prüfung zu kennen. Nun war es an La Belle Elise, die Aufgabe festzulegen. Sie hatte die Macht, eine gefährliche Aufgabe mit wenig Überlebenschancen zu wählen oder sich etwas Leichteres einzufallen zu lassen. Roget erhaschte einen Blick auf ihr kaltes, wunderschönes, schmollendes und abwertendes Gesicht, und seine Hoffnung sank.

"Die Aufgabe soll sein..." begann La Belle Elise, brach jedoch ab, als ihre Mutter sich zu ihr vorbeugte und ihr ins Ohr flüsterte. Das Mädchen runzelte die Stirn, schob ihre Mutter beiseite und begann erneut: "Die Aufgabe soll sein, mir den Kopf des Kriegsherrn der Orks zu bringen, welcher meinen Vater, den Baron, ermordeten und unsere Felder verwüsteten ließ!"

"Eine würdige Aufgabe!" ließ einer der Gefolgsleute verlauten. Andere Gefolgsleute und Bauern pflichteten ihm bei. Während die Gratulanten Roget umgaben, dachte er bei sich, daß dieser Chefoberboß der Orks wohl einige Freunde hatte, die sich seinem Ansinnen in den Weg stellen würden - ein paar hundert Freunde!

"So begebt Euch morgen früh in die Burg," sprach der Gefolgsmann, der die Aufgabe des Zeremonienmeisters übernommen hatte. "Eure Waffen und Euer Schlachtröß werden bereit stehen." Bei diesen Worten entfuhr La Belle Elise: "Nicht Victoire! Ihr dürft ihm nicht Victoire als Reitpferd geben, er könnte nicht zurückkehren!" Somit galten ihre ersten schwachen Anzeichen von Gefühlen einem Pferd, dachte Roget bei sich. Du brauchst die Hoffnung nicht aufzugeben!

Die Gruppe ritt über die Zugbrücke zurück in die Burg, bis auf die Witwe de Vray, die zurückblieb. In der Vorhalle der Kapelle sprach sie leise zu Roget: "Es gibt etwas im Grab meines Mannes, das Ihr mit Euch nehmen solltet - das gesegnete Schwert von Vray! Ich werde heute Nacht meine Bediensteten schicken, um Euch beim Heben der Grabplatte zu helfen!"

SONDERREGELN

RITTERTUGENDEN

Wenn ein Ritter seine Schwüre ablegt, beginnt er einen langen Weg großer kämpferischer und spiritueller Leistungen, die ihn in unzählige Abenteuer und Gefahren verwickeln. Während er sich den Feinden der Ritterlichkeit stellt und sie besiegt, entwickelt er sich zu einem selbstsicheren und herausragenden Krieger. Er erlernt Fertigkeiten, die es ihm ermöglichen, sich im Kampf hervorzuheben und - was von noch größerer Bedeutung ist - die ihn in den Rängen der Ritter aufsteigen lassen.

Um die vielen Fertigkeiten der Ritter von Bretonia darzustellen, verfügen sie über besondere Fertigkeiten, die wir die **Rittertugenden** nennen. Gewöhnliche Ritter haben die Tugenden, die sie als Ritter ihres Standes kennzeichnen, und Charaktermodelle können sogar mehrere Tugenden erhalten. Die Armeeliste erläutert, welche Ritter über welche Tugenden verfügen und wann der Spieler die Möglichkeit hat, seinen Charaktermodellen selbst Tugenden zu verleihen.

Die im Folgenden angegebenen Punktkosten müssen Charaktermodelle bezahlen, die mehrere Rittertugenden besitzen dürfen. Normale Ritter verfügen immer über die Tugenden, die ihnen laut Armeeliste zustehen - sie bezahlen für ihre Tugenden keine zusätzlichen Punktkosten, denn wir haben sie in ihren Grundkosten bereits eingeberechnet.



Die Rittertugend 5 Punkte
Die Rittertugend unterscheidet einen Ritter von einem gewöhnlichen Landsknecht. Der Ritter weiß, daß er ein edler Krieger ist und daß sowohl die gewöhnlichen Truppen seiner Armee als auch seine Verbündeten ihm unterlegen sind!

Die Einheit ignoriert fliehende Freunde, solange diese nicht ebenfalls bretonische Ritter sind. Sie muß keine Paniktests ablegen, wenn Verbündete im Nahkampf aufgerufen werden, wenn sie an ihr vorbei flüchten oder wenn sie zerstört werden. Aufgrund gewöhnlicher Truppen müssen Ritter niemals einen Paniktest ablegen.

Die Questtugend 10 Punkte
Wenn ein Ritter sein Leben der Gralsuche widmet, muß er den schrecklichsten Gegnern ohne Furcht gegenüberstehen. Jeden Tag stellt er sich Gefahren, die jeden normalen Menschen in ein wimmerndes und zitterndes Häufchen Elend verwandeln würden.

Die Einheit muß niemals Paniktests ablegen. Sie wird von den Regeln für Panik in keiner Weise betroffen.

Die Gralstugend 15 Punkte
Wenn ein Ritter vom heiligen Gral getrunken hat, können ihm auch die furchterlichen Gegner keine Furcht mehr einflößen. Er tritt den schrecklichsten Monstern und Feinden mit großer Selbstsicherheit gegenüber, denn er weiß, daß er unter dem Schutz der Herrin des Sees steht.

Die Einheit wird von keiner Psychologieregel betroffen, weder Panik, Angst noch Entsetzen. Sie ist immun gegen jegliche Art von Psychologie. Beachte, daß sie immer noch Aufriestests durchführen muß.

Die Tugend der Tjoste 15 Punkte
Unzählige Turniersiege und Auseinandersetzungen mit schuppigen Monstern haben die Treffsicherheit des Ritters so sehr erhöht, daß er sein Ziel niemals verfehlt.

Wenn der Ritter mit der Lanze angreift, trifft er seinen Gegner automatisch. Du mußt keine Würfel werfen - alle seine Attacken treffen automatisch.

Die Tugend der Reinheit 15 Punkte
Der einzige Gedanke des Ritters besteht darin, der Herrin des Sees zu dienen. Die Reinheit seines Herzens und die Disziplin seines Geistes verleihen dem Ritter die Willensstärke, um gegnerischer Magie zu widerstehen.

Wenn der Gegner einen Zauberspruch auf den Ritter oder die Einheit, in der er sich befindet, ausspricht, wird dieser bei einem Wurfergebnis von 4+ auf einem W6 gebannt. Dieser natürliche Magiebann läßt sich auf die vollkommene Frömmigkeit des Ritters zurückführen.

Die Tugend des ritterlichen Zorns 25 Punkte
Der Ritter attackiert ununterbrochen und läßt einen Schlag nach dem anderen auf seinen Gegner niedergehen.

Wenn der Ritter im Nahkampf attackiert, erhält er eine zusätzliche Attacke für jede seiner ursprünglichen Attacken, die einen Treffer erzielt. Führ normale Trefferwürfe durch, und wirf dann einen weiteren Trefferwürfel für jeden erzielten Treffer. Erst danach beginnst du mit den Schadenswürfen. Ein Ritter mit 3 Attacken könnte beispielsweise im Nahkampf zwei Treffer erzielen, was es ihm ermöglicht, zwei weitere Attacken auszuführen. Wenn von diesen beiden eine weitere trifft, hat er insgesamt drei Treffer erzielt.

Wenn die normalen Attacken des Ritters automatisch treffen (zum Beispiel aufgrund einer magischen Waffe), muß er für die zusätzlichen Attacken durch die Tugend der ritterlichen Wut trotzdem Trefferwürfe durchführen. Er trifft nicht ein weiteres Mal automatisch.

Tugend des ungestümen Ritters 25 Punkte
Der Ritter kann es nicht erwarten, mit seinen Feinden in den Nahkampf zu gelangen. Er greift so sturmisch und mit solch ungezügelter Wildheit an, daß er sein Schlachtross dazu antreibt, außergewöhnlich schnell auf den Gegner zuzujagen. Die Wildheit des Ritters steckt auch die anderen Ritter an seiner Seite an!

Der Ritter und die Einheit, in der er sich befindet, addiert +W6 Zoll zu seiner Angriffsreichweite. Wirf diesen Würfel, bevor du die angreifende Einheit bewegst.

In dieser Nacht lag Thibault in seinem Bett und fand keinen Schlaf. Er hatte Stundenlang mit Giraud geschwieget; ein Gespräch, das in Bitterkeit endete. Sein Bruder hatte sich geweigert, zu erzählen, was er in diesem einsamen Dorf tat und warum er niemals eine Nachricht nach Hause geschickt hatte. Er behauptete, daß sein elendes Aussehen von einer mysteriösen Krankheit herrührte, und daß er mit Sicherheit sterben würde, wenn er die reine Bergluft des Dorfes verließ. Von dem Giraud, an den Thibault sich erinnerte, war nicht viel übrig geblieben: dieser vom Alter gezeichnete Mann war nur noch ein bläser Schatten des statlichen und stolzen Mannes, der er einst gewesen war ... und auch jetzt noch sein sollte. Sogar seine Persönlichkeit hatte sich verändert, als ob sein Wille durch den Zerfall seines Körpers geschwunden wäre. Schließlich hatte ein schrecklicher Hustenanfall Giraud geschüttelt, und die besorgten Dorfbewohner hatten ihn fortgebracht.

Wieder wachte Thibault mitten in der Nacht mit pochendem Herzen auf. Erneut ging er zum Fenster hinüber und öffnete die Verschlüsse. Das Dorf hatte sich in eine einzige große Ruine verwandelt, und Nebel kroch dicht über den Boden. Furcht ergriff Thibault, aber dieses Mal war er entschlossen, dem Geheimnis des Dorfes auf den Grund zu gehen. Er ergriff sein Schwert und eilte aus seinem Zimmer.

Thibault ging durch das Dorf, das Geräusch seiner Schritte wurde vom Nebel verschluckt. Die Gebäude waren vollständig zerstört, zerfallene Mauern überwucherten mit Efeu. Als er auf den Marktplatz zurückblieb, erkannte er, daß auch die Dortschenke nur noch ein trauriger, mit Büschen überwachsener Steinhaufen war. Hier gab es weder Menschen, noch Tiere, noch irgendwelches anderes Leben.

Aber irgend etwas an dem Marktplatz stimmte nicht. Was hatte sich verändert? Was war das für ein Schatten, der aus dem Nebel hervorkam, wo Sekunden zuvor noch nichts zu sehen gewesen war? Als er die Stelle näher betrachtete, formte sich aus dem Schatten die Gestalt eines riesigen Ritters in voller Rüstung. „WER ÜBER MELYS GAU HERRENSCH WILL, MUß MICH ZU VORZERSEHEN!“ grollte der seltsame Ritter, während er seine große Axt hob und auf Thibault zustürmte.

„Ich will keinen Streit mit euch, Sir Ritter“, entgegnete Thibault zurückweichend. „Ich strebe nicht danach, über diesen Ort zu herrschen.“

„STELLE DICH MIR ODER STIRB!“ sprach der schwarze Ritter. Während er vorwärts schritt, schlug er mit seiner Axt auf Thibault ein, den es gerade noch rechtzeitig gelang, den Hieb zu parieren. Ein mächtiger Kampf entbrannte. Die beiden Kontrahenten schienen sich ebenbürtig zu sein, aber der schwarze Ritter war aufgrund seiner schweren Rüstung langsamer als Thibault. Dieser konnte zwar schneller reagieren und sich besser bewegen, hatte dafür aber weder Schild noch Rüstung, um sich selbst zu schützen. Ein Schlag der Axt des schwarzen Ritters konnte ihm einen Arm, ein Bein oder sogar den Kopf kosten. Thibault erkannte, daß es am geschicktesten wäre, seinen Gegner zur Erschöpfung zu bringen, und so zwang er den schwarzen Ritter, ihn um das Dorf herum zu verfolgen, während er ständig vor- und zurücksprang. Sein Gegner aber schien unermüdet, attackierte wie ein Automat, und schließlich war es Thibault, der die ermüden begann. Das Stolpern über eine Wurzel brachte ihm eine klattende Wunde an seinem Arm ein. Die Magie seines Schwertes erschien seltsam unzuverlässig, als ob sich die Waffe nicht darüber im klaren war, ob sie den schwarzen Ritter als Freund oder als Feind betrachten sollte.

Thibault benötigte all seine Erfahrung und all seinen Glauben, um zu überleben. Der Kampf war hart und schien unendlich lange anzudauern. Schließlich begann der Morgen zu grauen, und der Nebel zog sich langsam zurück. Die Dämmerung nahte. Der schwarze Ritter zögerte und blickte in den Himmel. Thibault sammelte all seine verbleibende Kraft, stürzte vorwärts und versetzte dem Ritter einen heftigen Schlag an den unteren Rand seines Helmes. Mit einem schauderhaften Heulen stolperte der schwarze Ritter nach hinten und stürzte mit einem lauten Krachen auf den Boden.

„Ergib dich oder stirb!“ brüllte Thibault, sprang vorwärts und legte sein Schwert an den Hals seines Gegners. Der schwarze Ritter stöhnte und bewegte seinen Kopf schwach von einer Seite auf die andere. Thibault stellte seinen Fuß auf die Brust des Ritters, lehnte sich vor, zerschnitt die Schnüre seiner Rüstung und zog seinem Gegner den schweren Helm vom Kopf. Das bleiche Gesicht, das sich hier hinaustarrte, war das Giraulds.

„Rette mich, Bruder, rette mich!“ flüsterte sein Bruder. „Jetzt, wo ich ein weiteres Mal ich selbst bin, flehe ich dich an - töte mich und gewähre meiner Seele Freiheit!“ Thibault wischte vor Entsetzen zurück. Es war ein Verbrechen gegen die Ehre und die menschliche Würde, seinen eigenen Bruder zu töten. Wenn Giraud aber die Wahrheit sprach, würde sein Tod die Bezauberung brechen und seine Seele von dem schrecklichen Fluch befreien, der ihn hier gefangenhielt. Aber andererseits würde vielleicht er selbst der verdammte Wächter von Melys Gau werden, wenn er seinen Bruder tötete, und das Leben würde langsam aus ihm herausweichen! Solle er seine eigene Seele opfern, um die seines Bruders zu retten? Und wenn er Giraud nicht töte, was dann - würde sich irgend etwas ändern? Würde er Melys Gau überhaupt verlassen können oder würde er hier gefangen sein, gezwungen, seinen eigenen Bruder bis in die Ewigkeit jede Nacht zu bekämpfen oder solange, bis einer der beiden durch die Hand des anderen starb? Als er in der leuchtenden Morgendämmerung stand, festgefroren durch seine Unentschlossenheit, kam ihm die Zelle eines Gebets in den Sinn: Und die größte von allen ist Barmherzigkeit.

Als die goldenen Strahlen der Sonne über die Hügelkuppen ins Tal fluteten, hob Thibault sein Schwert und bereitete sich auf den Gnadenstoß vor.

Die Tugend des Heldenmuts 25 Punkte

Der Ritter hat geschworen, sich den größten und stärksten Gegnern zu stellen. Er hat gelernt, mit solchen Gegnern zu kämpfen, und je schrecklicher der Gegner, desto heldenhafter sind seine Anstrengungen.

Wenn der Ritter gegen einen Gegner kämpft, der eine höhere Stärke als er selbst besitzt, darf er sämtliche verpatzten Trefferwürfe einmal wiederholen. Er kann Mißfolge nur einmal wiederholen und in keinem Fall einen zweiten verpatzten Versuch noch einmal würfeln, selbst dann nicht, wenn er magische Gegenstände besitzt, die ihm einen Wiederholungswurf gestatten.

Die Tugend der Disziplin 10 Punkte

Der Ritter besitzt totalen Glauben in seine ritterlichen Schwüre. Er behält selbst in Zeiten größter Not die Kontrolle über sich und strahlt auch in den ausichtslosesten Situationen totale Zuversicht aus. Sein Beispiel inspiriert auch andere Ritter und stärkt sowohl ihren Glauben als auch ihre Willenskraft.

Der Ritter oder die Einheit, in der er sich befindet, darf jeden verpatzten Moraltest einmal wiederholen. Beachte, daß der Einheit immer nur ein Wiederholungswurf zusteht. Niemals kann sie einen Wiederholungswurf noch einmal würfeln, selbst dann nicht, wenn ein magischer Gegenstand oder ein anderer Umstand dies normalerweise ebenfalls gestatten würde.

Die Tugend der Ergebenheit 50 Punkte

Der Ritter hat sich mit ganzem Herzen der Herrin des Sees verschrieben und genießt deshalb ihre besondere Gunst. Sie beschützt ihn vor der Magie seiner Feinde.

Der Ritter ist vollständig immun gegen die Magie seiner Gegner. Zauberpräche betreffen ihn in keiner Weise. Beachte, daß ein Zauberpräche durch diese Tugend nicht gebannt wird und andere Ritter durchaus betreffen kann, wenngleich der Ritter mit der Tugend der Ergebenheit in jedem Fall unbeschadet bleibt.

Die Tugend der ritterlichen Verachtung 15 Punkte

Der Ritter verabscheut alle feigen Gegner, die sich hinter ihren unbrennbaften Schußwaffen verstecken. Wie können sie es wagen, solch schändliche Waffen mit auf ein Schlachtfeld der Ritterlichkeit zu bringen! Der Ritter bringt diesen Gegnern solche Verachtung entgegen, daß er sie alle häßt!

Der Ritter häßt alle Gegner mit Schußwaffen ebenso wie alle gegnerischen Kriegsmaschinen. Die Regeln für Haß findest du im Warhammer-Regelbuch.

Die Tugend der ritterlichen Leidenschaft 30 Punkte

Der Ritter reagiert auf gegnerische Angriffe mit Entrüstung und Zorn. Wie kann der Feind es wagen, uns zu erzwingen, auf ein Schlachtfeld? Er legt sofort seine Lanze ein und treibt sein Schlachtross an, um dem Angreifer zu begegnen.

Der Ritter und die Einheit, in der er sich befindet, reagiert auf einen Angriff mit einem Gegenangriff. Die Einheit bewegt sich 4 Zoll auf ihren Gegner zu, und der Gegner greift den normalen Regeln entsprechend an. In der ersten Nahkampfphase gelten beide Einheiten als Angreifer, und die Modelle mit der höchsten Initiative attackieren zuerst. Beachte, daß eine Einheit aus Rittern nur dann einen Gegenangriff durchführen kann, wenn der Gegner sie von vorne angegriffen. Bei einem Angriff in die Flanke oder den Rücken kann sie den Gegenangriff nicht einsetzen.

DIE HERRIN DES SEES



Die Herrin des Sees erscheint nur an einsamen und abgelegenen Orten, normalerweise in den Tiefen eines Waldes oder am Ufer eines Bergsees. Nur wer bereit ist, extreme Gefahren auf sich zu nehmen, hat die Chance, diese Orte jemals aufzuspüren. Die Menschen von Bretonia glauben, daß ein Mann, der sich auf der Suche nach der Herrin befindet, sie nur finden kann, wenn sie ihn durch Träume und Visionen leitet.

Jenen Glücklichen, welche die Herrin des Sees zu Gesicht bekommen, erscheint sie als eine Frau von außergewöhnlicher Schönheit. Sie erhebt sich majestätisch aus dem Wasser eines Sees oder schwimmt auf einem wallenden Nebel zur Lichtung eines Waldes. Sie leuchtet wie der Mond und spricht eher mit Gesten als mit Wörtern. In ihren Händen trägt sie einen schimmernden Kelch, in dem sich flüssiges Licht befindet - der Gral. Den von ihr am meisten begünstigten erscheint die Herrin des Sees und führt den Gral an ihre Lippen. Diese Glücklichen nehmen die verzauberte Energie des Grals in sich auf - mit beeindruckenden Folgen.

In der Geschichte Bretonias sind viele Begegnungen mit der Herrin des Sees niedergeschrieben. Jedes Zusammentreffen geht in die Legenden des Landes ein und bereichert sie. Im Verlauf vieler Jahrhunderte hat sich die Sage der Herrin des Sees und ihres heiligen Grals zur dominierenden Religion Bretonias entwickelt. In jedem Dorf des Landes stehen Kapellen zur Verehrung des Grals, und das Symbol der Herrin und des Grals läßt sich überall in Bretonia antreffen.

Die Herrin des Sees und der Gral sind für den Ehrencodex der bretonischen Ritter von grundlegender Bedeutung. Obwohl der Codex der Ritter und die Gesetze der Ehre aus den bretonischen Traditionen des Rittertums und aus den Kriegerorden entstanden, so besteht doch auch eine enge Verbindung zu den Legenden der Herrin des Sees. Sie ist es, die Ehre und Tugend belohnt. Das Streben nach Ehre spiegelt die Ergebnisheit zu ihr wieder und auf diese Weise gewinnt ein Mensch schließlich ihre Gunst. Die Bretonen glauben, daß ein sterbender Ritter, welcher der Herrin sein ganzes Leben lang treu gedient hat, zu einem ihrer Racheengel wird und ihr bis in die Ewigkeit dienen darf.

Das höchste vom bretonischen Ritterstand angestrebte Ziel ist es, von der Herrin des Sees begünstigt zu werden. Wenn sich ein Ritter bereitwillig und furchtlos auf die gefährliche Suche nach der Herrin begibt, findet er sie vielleicht irgendwann, trinkt aus dem heiligen Gral und wird beinahe unbesiegbar. Diese Ritter erhalten Ehre und Tugend unter den Menschen aufrecht und beschützen das Land Bretonia, in dem die Herrin des Sees lebt. Sie erlauben keinem Übel der Welt, ihre heiligen Stätten zu entweihen oder sie durch ihre Anwesenheit zu beleidigen!

DER GRAL

Die Herrin des Sees manifestiert sich ausschließlich in den grünen Tiefen des bretonischen Kernlandes. Sie erscheint an solchen Orten, wo die Energie der Erde nahe der Oberfläche fließt. Diese Energie nimmt die Form eines wallenden weißen Nebels oder Gases an. Die Herrin des Sees erhebt sich aus den Tiefen der Seen, Quellen und reinen Gewässern, aus den Lichtungen der Wälder und inmitten der uralten Steinreiche, welche die Vorfahren der Bretonen vor langer Zeit errichteten.

Nur wenige dürfen das Erscheinen der Herrin des Sees beobachten, und wer sie gesehen hat, gilt als besonders von ihr begünstigt. Nur wenn die Hingabe, Tapferkeit und außergewöhnliche Tugendhaftigkeit die Herrin des Sees Ausmaß seines Vergebens entsprach. Diese Geschichte ist unter dem Namen 'Die Affäre des falschen Grals' in die Legenden Bretonias eingegangen.

Die Herrin des Sees ist eine ehrfurchtgebietende Gestalt, aus den Mythen und Legenden Bretonias. Alle Bretonen, sowohl Ritter als auch gewöhnliches Volk, respektieren und verehren die Herrin des Sees. Die Ritter betrachten sie als eine Göttin der Ehre und der Tugend, die zu jeder Zeit die Tapferen begünstigt und die Unehrenhaften verachtet. Das gemeine Volk hält sie für einen Engel, der sie beschützt, einen himmlischen Geist, der ihren Feldern, Obstgärten und Weingärten Leben einhaucht.

Die Anbetung dieser Göttin läßt sich bis in uralte Zeiten zu den steinzeitlichen Vorfahren der Bretonen zurückverfolgen. An den Grenzen des bretonischen Reiches, im Grauen Gebirge und in den Städten haben auch andere Götter wie die des Imperiums Fuß gefaßt, aber im großen Herzen des bretonischen Landes herrscht die Verehrung der Herrin des Sees vor.

Die Herrin des Sees manifestiert sich ausschließlich in den grünen Tiefen des bretonischen Kernlandes. Sie erscheint an solchen Orten, wo die Energie der Erde nahe der Oberfläche fließt. Diese Energie nimmt die Form eines wallenden weißen Nebels oder Gases an. Die Herrin des Sees erhebt sich aus den Tiefen der Seen, Quellen und reinen Gewässern, aus den Lichtungen der Wälder und inmitten der uralten Steinreiche, welche die Vorfahren der Bretonen vor langer Zeit errichteten.

Nur wenige dürfen das Erscheinen der Herrin des Sees beobachten, und wer sie gesehen hat, gilt als besonders von ihr begünstigt. Nur wenn die Hingabe, Tapferkeit und außergewöhnliche Tugendhaftigkeit die Herrin des Sees Ausmaß seines Vergebens entsprach. Diese Geschichte ist unter dem Namen 'Die Affäre des falschen Grals' in die Legenden Bretonias eingegangen.

Von Zeit zu Zeit kehren Questritter mit uralten goldenen Kelchen oder ähnlichen Gegenständen von ihren Reisen zurück, die sie in verlassenen Gräbern oder auf dem Grund von Waldseen gefunden haben. Solche Dinge können die Gralsritter jedoch nicht verwirren, denn sie haben den echten Gral erblickt und kennen seine wahre Erscheinung! Die Ritter des wahren Grals erkennen diese falschen Grale, und ihre Entdecker müssen ihre Suche fortsetzen oder fallen in Ungnade.

GRALSKAPELLEN

In ganz Bretonia findet man Kapellen, die der Herrin des Sees und dem Gral geweiht sind. Sie tragen den Namen Gralskapellen. Häufig stehen Gralskapellen in der Nähe eines Ortes, an dem die Herrin des Sees erschienen ist oder in einer Stadt oder einem Dorf, manchmal sogar im Inneren eines Schlosses. Es handelt sich meist um fromme Errichtungen von Rittern, die entweder auf Erfolg bei der Gralssuche hoffen oder bereits zurückgekehrt sind. Viele Kapellen stehen auch an abgelegenen Orten in den Tiefen der Wälder, welche die Bretonen für heilig halten. Die Bretonen haben im Verlauf ihrer gesamten Geschichte Gralskapellen errichtet, so daß einige bereits ein beachtliches Alter aufweisen. Einige Kapellen lassen sich sogar auf die Zeit noch vor Gilles le Breton zurückdatieren.

Einige der abgelegenen Gralskapellen sind mittlerweile vollständig überwachsen und in Vergessenheit geraten. Dieser Fall tritt besonders häufig in Waldgebieten ein oder in Regionen, die von Feinden verwüstet und in späterer Zeit zurückerobert wurden. Häufig geht während solcher Zwischenfälle sämtliches Wissen über die Standorte der Gralskapellen verloren, und die neuen Ritter errichten neue Kapellen. Manchmal geschieht es, daß ein Questritter auf seiner Suche nach dem Gral eine der vergessenen Gralskapellen findet. Da die Kapellen meist in der Nähe von Orten stehen, an denen die Herrin des Sees bereits einmal erschien ist, suchen viele Questritter bewußt nach diesen Bauwerken oder werden durch Träume und Visionen dorthin geführt. In den zerfallenen Ruinen der Kapellen finden sie manchmal magische Waffen oder Relikte, die von

Gralsrittern vergangener Tage dort niedergelegt wurden oder sogar die Ritter selbst, die dort ihre ewige Ruhe gefunden haben. Die Questritter betrachten diese Relikte als Belohnungen der Herrin des Sees für ihre tapfere Suche.

Gralsritter können sich entscheiden, als Einsiedler in einer verlassenen Gralskapelle zu leben, und die dort begrabenen Gralsritter und Relikte zu bewachen. Diese zurückgezogen lebenden Ritter verteidigen die Gralskapellen vor bösartigen Feinden, die versuchen, die wertvollen Relikte oder sogar die sterblichen Überreste eines Ritters für ihre verdorbene Zauberei zu entwendern. Glücklicherweise lassen sich die Knochen von Gralsrittern keinem bösen Willen unterwerfen. Trotzdem ziehen Gräber immer wieder Räuber wie Untote oder Skaven an, die nach allen nur erdenklichen Dingen suchen, die sie für ihre Zwecke missbrauchen können. Die Gralsritter lassen aber nicht zu, daß die Gralskapellen durch ihr Eindringen entweiht werden.

Im Verlaufe der Jahrhunderte haben verschiedene Adlige Bretonias einige der Gralskapellen vergrößert, alte Kapellen wiederaufgebaut oder bestehende Schreine verschönert. Solche Kapellen tragen den Namen Gralskloster, und viele von ihnen enthalten solch wertvolle Schätze, daß sie einer Verteidigung in Form einer Burg und einer großen Anzahl von Rittern bedürfen. Zusätzlich kann ein solches Kloster eine kleine Anzahl von weiblichen Einsiedlerinnen anziehen, welche die Bezeichnung Graldamen tragen. Diese Frauen haben ihr Leben der Herrin des Sees verschrieben. Oft sind sie Töchter oder Schwestern von Rittern, die ihrer Hingabe nicht durch eine Gralssuche Ausdruck verleihen können, da sie selbst keine Ritter sind. Statt dessen werden sie Nonnen des Grals. Ihre wichtigsten Aufgaben bestehen darin, die verwundeten Ritter zu pflegen, die aus einer Schlacht oder von Turnieren zurückkehren und den vielen Questrittern, die das Land durchstreifen, Quartier und Erfrischung zu gewähren. Außerdem kümmern sie sich um die religiösen Bedürfnisse der Bauern und Ritter, wie zum Beispiel die Segnung von Acker und Schwestern oder die Verteilung von Kobolden aus Dorfbrunnen und Brotofen. Hierzu verwenden sie Wasser aus den gesegneten Seen und Quellen der Herrin des Sees.

In dem kleinen Dorf Avignard bewegte sich nichts. Aus der Entfernung wirkten die strohgedeckten Dächer und der träge Rauch der Kaminsfeuer ausgesprochen einladend für einen Reisenden, der einen langen Marsch hinter sich hatte. Luc wußte es besser. Er hatte alle vierzehn Jahre seines kurzen Lebens in diesem Dorf verbracht, und nun saß er viele Meilen von seinem Heimatdorf entfernt auf einer Hügelkuppe und beobachtete, wie die Raben langsam über seinem Elternhaus kreisten. Jetzt besaß er keine Heimat mehr, denn die Krankheit war über das Dorf hergefallen und hatte allen Bewohnern mit Ausnahme seiner selbst den Tod gebracht.

Das einzige, was er nun unternommen konnte, war loszugehen und eine Zuflucht zu suchen, wo er vielleicht auch Arbeit finden würde. Also machte Luc sich auf den Weg. Er sah niemals zurück, sondern marschierte in die Richtung, in der den Angaben seines Vaters nach das Schloß des Barons du Duchennay liegen sollte. Fünf Tage später erreichte er ausgezehrte und erschöpft die schwer gepanzerten Tore des Schlosses und hielt an, um die Torten um Einlaß zu bitten.

"Woher kommst du, Junge?" fragte einer der Landsknechte. Als die drei Wachen den Namen Avignard vernahmen, machten sie es sich auf, die gesetzten Schritte zurück und zogen sich weiter hinter das geschlossene Fallgitter zurück, welche von Luc trennte.

"Du kannst hier nicht hinein, Junge. Wir haben Nachricht erhalten, daß in Avignard eine Seuche grassiert. Mach, daß du hier wegkommenst, oder spure den Zorn des Barons!"

Lucs Betteln um Milde stieß auf taube Ohren, und schließlich wurden die Wachen so zornig, daß Luc um sein Leben bangend vor ihnen flüchten mußte. Er rannte, bis er erschöpft zusammenbrach. Sofort fiel er in einen tiefen Schlaf.

Als er erwachte, befand er sich in der Nähe eines dunstverhangenen Sees in den Tiefen eines uralten Waldes, wie er der Größe der gekrümmten Bäume zu erkennen glaubte, die über ihm ein beinahe undurchdringliches Dach formten. Es bedurfte seiner gesamten verbreitenden Kraft, zum Ufer des Sees zu kriechen und ein wenig des kristallklaren Wassers mit seinen Händen zum Mund zu führen. Nachdem er getrunken hatte, saß Luc mit gebrochenem Kopf völlig bewegungslos da. Er hatte nicht mehr genug Kraft zum Weiterlaufen, und seine Tränen tropften lautlos in den See. Luc hob den Kopf und starnte über das Wasser, und sein von den Tränen feuchtes Gesicht zeigte einen Ausdruck totaler Hoffnungslosigkeit. "Ich hätte zusammen mit den anderen sterben sollen," flüsterte er.

"Ich habe andere Pläne für dich, mein Kind," sprach eine weiche, melodische Stimme. Verwirrt blickte Luc auf, aber er konnte lediglich ein paar Ringe erkennen, die sich gleichmäßig von einem Punkt in der Mitte des Sees ausdehnten, als ob dort etwas Großes die Wasseroberfläche durchbrochen hätte. Noch seltsamer aber empfand Luc ein plötzliches Gefühl des Wohlbefindens, das durch seinen Körper flutete, während ihn alle Schmerzen und der quälende Hunger verließen. Ohne genau zu wissen warum, stand Luc auf und machte sich auf dem Weg aus dem Wald heraus und zurück zur Provinz Duchennay. Der schlanken Gestalt, die ihn aus einiger Entfernung beobachtete, war er sich nicht bewußt.

Morgiana lächelte in sich hinein, als sie Luc in der Entfernung verschwinden sah. "Geh, mein Kleiner Geh, und lehr dem Baron du Duchennay und seinen Männern, was geschieht, wenn die Diener meiner Herrin ihren Sinn für Barmherzigkeit verlieren."

DER SEGEN DER HERRIN DES SEES

Die Bretonen betrachten die Herrin des Sees als die Verkörperung der Ritterlichkeit und der ritterlichen Tugenden. Sie ist der Geist Bretonias, der die Tapferen belohnt und die Feigen zerstört. Wer mit ihrem Segen in die Schlacht zieht, wird über seine Feinde triumphieren, auch wenn diese ihm hundert zu eins überlegen sind!

Für die Bretonen stellt dies eine ganz natürliche Angelegenheit dar. Wenn sie jemals über diese Tatsache nachdenken sollten, würden sie vielleicht zu dem Schluß kommen, daß der Glaube der Menschen, das Land lieben und beschützen, die magischen Energien der Erde sammeln und konzentrieren. Die magische Energie des Landes formt auch seinen Geist, und der Geist ist nichts anderes als die Herrin des Sees selbst. Die heilige Macht fließt aus dem Kelch der Herrin, der Gral, nach dem alle Ritter streben.

Genau wie ein einzelner Ritter die Gunst der Herrin des Sees erlangen kann, so segnet sie oft auch ganze Armeen, solange der General der Armee tugendhaft ist und ihre Krieger reinen Herzens sind. Wenn viele ehrhafte Ritter in den Krieg ziehen und unabhängig von ihren Siegesaussichten schwören, bis in den Tod zu kämpfen, um ihre Ideale aufrecht zu erhalten, ziehen sie große Mengen tugendhafter Magie auf sich. Dieser kann sich in Form eines schimmernden Nebels manifestieren, der sich wie der Morgennebel an einem heißen Sommertag langsam aus

Kinder im Gras
Die kichernden Mädchen rannten über die Wiese und schlügen mit ihren dünnen Weidenruten auf das Gras ein. „Ich hab‘ eine!“ schrie eines der Mädchen. „Ich auch!“ rief ein anderes, während es nach unten griff, um etwas aufzuheben. Eines der Mädchen, weniger hübsch als die anderen, stocherte mit ihrem Stock kurzschlagig im langen Gras. „Hat jeder eine?“ schrie die Anführerin, ein großes Mädchen mit langem, blondem Haar. „Zurück zum Brunnen. Die Letzte ist ‘ne Gans!“

Mädchen im Gras
Die Mädchen stürmten zurück zum Brunnen des Dorfes und lachten laut, während sie über die Wiese mit den wild wachsenden Blumen liefen. „Ich zuerst – ich hab die größte!“ rief Yvette, öffnete ihre Hände und entblößte eine riesige schleimige Kröte. Daraufhin zeigten auch die anderen Mädchen ihre Fänge - Frösche, Kröten und einen Molch - alle bis auf die häßliche Michelle, die ihren Fang fallengelassen hatte und daraufgetreten war.

Mädchen im Gras
Alle Mädchen stürmten darin über, daß Yvette tatsächlich den größten und häßlichsten Frosch getanzt hatte. „Küß den Frosch, küß den Frosch!“ kreischten die Mädchen, als Yvette das strampelnde Tier an ihre Lippen hob und ihm einen dicken Schmatzer auf den Kopf verpaßte. Nichts geschah, und allgemeine Enttäuschung machte die Runde. Nacheinander küßten alle Mädchen ihre Frösche und Kröten, aber keine von ihnen hatte Erfolg. Enttäuscht entledigten sich die Mädchen ihrer Fänge auf althergebrachte Weise, indem sie die Tiere entweder in den Brunnen fallen ließen oder im Fortgenen wegwarfen. „Oh, seht!“ schrie Yvette und deutete mit dem Finger die Straße hinunter. „Die Ritter reiten am Dorf vorbei - läßt uns gehen!“ In Erwartung des Anblicks so vieler städtischer Männer aufgeregt kreischend, liefen alle Mädchen mit Ausnahme von Michelle hinterher, um die Ritter zu begaffen.

Mädchen im Gras
Michelle fühlte sich alleingelassen und schrecklich. Sie wollte einen der Frösche tragen, hielt ihren Fuß aber im letzten Augenblick an, und beugte sich herab, um das Tier aufzuhoben. Der Größe und Häßlichkeit nach zu urteilen, mußte dies Yvettes Kröte sein. Sie hielt die aufgedunsene Kreatur ganz fest und küßte sie.

Der Ork-Chefoberboß
Der Ork-Chefoberboß stolzierte aus dem Dorf der Menschlinge heraus und blickte sich um. „Wo war er? Und noch viel wichtiger, wo waren seine tapferen Kumpel?“ Er erinnerte sich daran, seine Armee aus den Bergen herausgeführt zu haben und dann auf eine Armee aus glänzenden, schwer gepanzerten Rittern getroffen zu sein, die ihm den Weg über den Fluß versperrt hatten. Er war mit seinem Jungz vorwärts gestürmt und hatte sich seinen Weg durch die Ritter gehackt, bis er auf einen mit einem spitzen Hut getroffen war, der kein Blech getragen hatte. Als er seine Axt zum tödlichen Schlag erhoben hatte, hatte der seltsame Menschling direkt auf ihn gezeigt und ein paar hart klingende Worte herausgeschrien... und an dieser Stelle hörte seine Erinnerung auf. Nun, er würde seine Kumpel schnell finden, und sobald ihm dies gelungen war, würde er der Welt ein weiteres Mal lehren, bei der Erwähnung seines Namens angstvoll zu erzittern.

dem Boden erhebt. Vielleicht erscheint sogar die Herrin des Sees selbst in Form einer Vision vor der gesamten Armee, und ihr schimmerndes Abbild segnet sämtliche Krieger Bretonias.

DAS GEbet VOR DER SCHLACHT

Vor Beginn einer Schlacht knien die bretonischen Ritter nieder und beten zur Herrin des Sees. Dabei schwören sie, bis zum Tode für Ehre und Gerechtigkeit zu kämpfen. Das Aufsteigen des magischen Windes als Antwort auf das Glaubensbekenntnis bietet einen ehrfurchtgebietenden Anblick. Der Gegner kann nur entsetzt zusehen, wie die Sonnenstrahlen durch die Wolken brechen, von den Rüstungen und Lanzenspitzen der bretonischen Ritter reflektiert werden und die Ritter in einem übernatürlichen Glanz erscheinen lassen. Die Feinde der Bretonen wissen, daß sie sowohl göttliche als auch menschliche Gegner bekämpfen. Zweifel nagen an ihrer Entschlossenheit, und ihre Herzen schlagen angstvoll.

DEN SEGEN ERBITTEN

Der Spieler der Bretonen kann vor Schlachtbeginn den Segen der Herrin des Sees erbitten. Wenn er sich hierzu entschließt, beginnt sein Gegenspieler automatisch das Spiel, da die gesamte bretonische Armee niederkniet und betet, bevor sie mit dem Kämpfen beginnt. Die Herrin gibt der Armee automatisch ihren Segen, solange sie den bretonischen Gesetzen der Ritterlichkeit entspricht.

Die Herrin des Sees segnet die Armee nicht, wenn sie Verbündete enthält, die Kriegsmaschinen irgendeiner Art mit sich führen. Sie begünstigt die Armee auch dann nicht, wenn die Armee Verbündete beinhaltet, die Waffen wie zum Beispiel Pistolen verwenden, die auf Schießpulver basieren. Diese Waffen entsprechen nicht dem ritterlichen Ehrencodex und kennzeichnen ihre Träger als Feiglinge.

DER SEGEN

Der Segen der Herrin des Sees zeigt sich in einem mächtigen Fluch, den sie über alle Feinde der Ritterlichkeit verhängt. Besonders betrifft dieser Fluch jene, die verachtenswerte und unehrenhafte Waffen der Massenvernichtung verwenden.

Aus diesem Grund muß der Gegner einer gesegneten Bretonenarmee jedesmal einen W6 werfen, wenn er mit einer Kriegsmaschine, sei es eine Steinschleuder, eine Speerschleuder, eine Kanone oder irgendeine andere Maschine, feuern will und ein Wurfergebnis von 4+ erzielen, um den Fluch zu überwinden. Er muß bei jedem Schuß und für jede Kriegsmaschine einen Wurf ausführen, und wenn ihm dieser nicht gelingt, kann die Kriegsmaschine in diesem Spielzug nicht feuern. Die Besatzung der Kriegsmaschine wird von plötzlicher Furcht ergreifen oder der Fluch verwirrt ihre Sinne, so daß sie eine Zeitlang nur unüttig herumstehen.

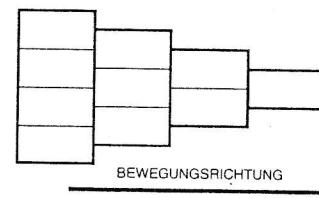
Andere Gegner mit Schußwaffen wie Bogen- oder Armbrüsten müssen keine Tests ablegen, solange sie es nicht wagen, ihre feigen Waffen gegen die edlen Ritter von Brettonia zu erheben. Wenn der Gegner auf eine Einheit bretonischer Ritter schießen will, muß jeder einzelne Schütze zuerst ein Wurfergebnis von 4, 5 oder 6 auf einem W6 erzielen, um den Fluch zu überwinden. Wurf für jedes Modell einen Würfel, und ermitte die eigentlichen Schüsse nur von den Modellen, die den Fluch erfolgreich überwinden. Die anderen Schützen sehen sich nicht dazu in der Lage, dem Glanz der bretonischen Ritter ins Auge zu blicken.

DIE LANZE UND DIE PFEILSPITZE

Die bretonische Armee kann zwei speziellen Formationen einsetzen: die Lanze und die Pfeilspitze.

DIE LANZE

Die Lanze ist eine Formation der bretonischen Ritter und besteht aus einem einzelnen kühnen Ritter an der Spitze, zwei Rittern hinter ihm, drei hinter diesen usw., die zusammen einen Keil formen. Bei einem Angriff kann die Lanze eine gegnerische Formation auseinanderreißen und die entsetzt flüchtenden Gegner vom Schlachtfeld fegen.



DIE LANZENFORMATION EINNEHMEN

Ein Regiment aus Rittern kann sich zu Beginn des Spiels in Lanzenformation aufstellen. Alternativ kann ein Regiment aus Rittern die Lanzenformation auch durch eine Neuformierung während seiner Bewegungsphase einnehmen. Der Anführer der Ritter verbleibt an Ort und Stelle, während sich der Rest des Regiments hinter ihm neu aufstellt. Ritter in einer Lanzenformation können auf dieselbe Weise auch wieder normale Formation einnehmen, in dem sie sich um das Anführermodell ihres Regiments neu formieren. Eine Neuformierung kostet das Regiment seine gesamte Bewegung - wenn ein Regiment bretonischer Ritter also eine Lanzenformation einnimmt oder aufgibt, kann sie sich in derselben Bewegungsphase nicht mehr bewegen.



Wenn du ein Regiment in Lanzenformation aufstellst, nimmt der Anführer immer den Platz an der Spitze des Regiments ein. Wenn ein Charaktermodell das Regiment anführt, muß dieses den Platz an der Spitze einnehmen. Der Standartenträger, der Musiker und andere Charaktermodelle müssen möglichst weit vorne im Regiment stehen. Das letzte Glied des Regiments muß nicht vollständig sein. Stell die Modelle aber immer zuerst an den beiden Seiten des Regiments auf, und laß die Lücken in der Mitte des Gliedes.

MANÖVER UND BEWEGUNG

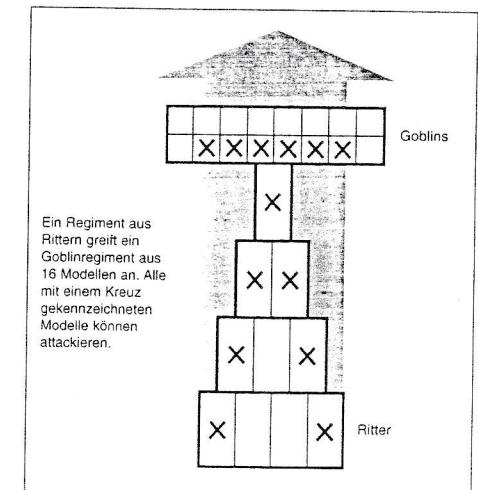
Eine Lanze kann durch Schwenks manövriert, sie kann keine Drehungen durchführen. Bei einem Schwenk muß du die Bewegung des breitesten Gliedes abmessen. Ansonsten kannst du bei der Bewegung des Regiments alle Entfernung am ersten Modell abmessen.

Wenn eine Lanze angreift, muß das vorderste Modell das Ziel des Angriffs sehen können - es spielt keine Rolle, ob auch noch andere Modelle das Ziel sehen oder ob sie einfach nur ihrem Anführer folgen.

NAHKAMPF

Im Nahkampf plazierst du die Lanze so, daß sich das erste Modell in direktem Kontakt mit dem Gegner befindet und der Keil hinter ihm steht. Dies repräsentiert den ersten Moment des Aufeinanderprallens. In den nächsten Augenblicken wird die Lanze entweder durch die gegnerische Formation brechen oder durch den trotzigen Widerstand ihrer Gegner aufgerissen.

Alle Modelle an den Rändern der Lanze können attackieren, solange sich direkt vor ihnen gegnerische Modelle befinden (siehe hierzu auch das folgende Diagramm). Alle Modelle, die direkt vor dem Keil stehen, dürfen ihrerseits attackieren. Für regeltechnische Zwecke gehen wir davon aus, daß alle kämpfenden Modelle den Gegner berühren.



GLIEDERBONUS

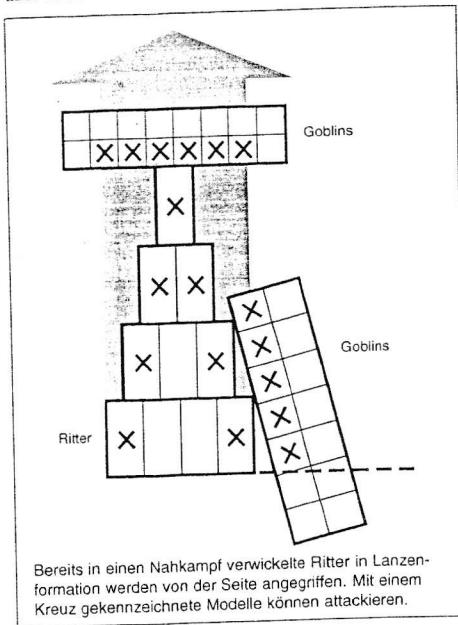
In der Lanzenformation erhalten die Ritter einen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis für jedes vollständige Glied hinter dem ersten. Auf diese Weise kann ein Regiment einen maximalen Bonus von +3 (für 3 vollständige Glieder hinter dem ersten) erhalten. Ein unvollständiges Glied zählt nicht.

FLANKEN

Eine Lanzenformation hat keine Flanken - die langen Seiten des Keil gelten als ihre Vorderseite. Ein Gegner darf die Flanken einer Lanzenformation nicht umzingeln.

Wenn ein Gegner die Seite einer Lanzenformation angreift, so gilt dies nicht als Angriff in die Flanke. Das angreifende Regiment erhält weder einen Bonus auf sein Kampfergebnis noch müssen die bretonischen Ritter einen Paniktest für Angriffe von der Seite ablegen.

Wenn sich eine Lanzenformation bereits im Nahkampf befindet und von der Seite angegriffen wird, stellst du die gegnerische Einheit wie im Diagramm gezeigt an der Seite der Ritter auf. In diesem Fall dürfen alle gegnerischen Modelle kämpfen, die an der Seite des bretonischen Regiments stehen, und alle Modelle direkt vor dem Regiment der Ritter dürfen ebenfalls normal kämpfen. Die Ritter, welche beiden gegnerischen Regimentern gegenüberstehen, dürfen sich aussuchen, ob sie das Regiment an ihrer Vorderseite oder den Gegner in der Flanke bekämpfen oder aber ihre Attacken zwischen beiden aufteilen.



VERLUSTE

Bei der Lanzenformation entfernst du Verluste auf die gewöhnliche Weise aus dem hintersten Glied des Regiments, da wir davon ausgehen, daß die von hinten nachdrängenden Ritter ihre gefallenen Kameraden ersetzen. Wenn du Modelle aus einem Glied entfernst, läßt du die Modelle an den Seiten möglichst lange stehen, damit sie weiterkämpfen können.

Wenn ein Charaktermodell der Lanze ausgeschaltet wird, kann ein anderer Ritter seine Position übernehmen, nachdem die Nahkampfphase vorüber ist.

KAMPFERGEBNISSE

Am Ende einer Nahkampfphase können die bretonischen Ritter entweder ihre Lanzenformation beibehalten oder sofort eine normale Formation aus einem oder mehreren

Gliedern einnehmen. Wenn du eine normale Formation einnimmst, plzierst du die Modelle gleichmäßig auf beiden Seiten des Anführermodells.

Ritter in einer Lanzenformation können den Gegner nicht wie eine normale Einheit umzingeln. Wenn die Ritter jedoch eine normale Formation einnehmen, können sie im selben Spiezug auch umzingeln, vorausgesetzt natürlich, sie haben den Nahkampf gewonnen und ihre Formation erstreckt sich bereits bis zu den gegnerischen Flanken.

Wenn die Lanze einen Gegner aufreibt, können die Ritter entweder die Lanzenformation beibehalten oder eine normale Formation einnehmen, während sie entweder verfolgen oder auch die Stellung halten.

DIE PFEILSPITZE

Die Pfeilspitze ist eine Formation der bretonischen Bogenschützen und besteht aus einem einzelnen Modell an der Spitze, zwei Bogenschützen hinter ihm, drei hinter diesen usw., die genau wie bei der Lanze der bretonischen Ritter einen Keil formen. Die Pfeilspitze dient dazu, möglichst vielen Schützen das Schießen auf den Gegner zu ermöglichen, gleichzeitig aber eine defensive Formation zu halten, die einem gegnerischen Angriff standhalten kann.

Die Regeln für die Pfeilspitze gleichen zum großen Teil denen für die Lanzenformation, aber zur Deutlichkeit haben wir sie hier noch einmal vollständig aufgeführt.

DIE PFEILSPITZENFORMATION EINNEHMEN

Ein Regiment aus bretonischen Bogenschützen kann sich zu Beginn des Spiels in Pfeilspitzenformation aufstellen. Alternativ kann sich ein Regiment aus Bogenschützen auch während seiner Bewegungsphase in eine Pfeilspitze neuformieren. Der Anführer verbleibt an Ort und Stelle, während sich der Rest des Regiments hinter ihm neu aufstellt. Bogenschützen in einer Pfeilspitze können auf dieselbe Weise wieder normale Formation einnehmen, in dem sie sich um das Anführermodell ihres Regiments neu formieren. Eine Neuformierung kostet das Regiment seine gesamte Bewegung - wenn ein Regiment Bogenschützen also eine Pfeilspitzenformation einnimmt oder aufgibt, kann sie sich in derselben Bewegungsphase nicht mehr bewegen.

Wenn du ein Regiment in Pfeilspitzenformation aufstellst, nimmt der Anführer immer den Platz an der Spitze des Regiments ein. Wenn ein Charaktermodell das Regiment anführt, muß dieses den Platz an der Spitze einnehmen. Der Standartenträger, der Musiker und andere Charaktermodelle müssen möglichst weit vorne im Regiment stehen. Das letzte Glied des Regiments muß nicht vollständig sein. Stelle die Modelle immer zuerst an den beiden Seiten des Regiments auf, und laß die Lücken in der Mitte des Gliedes.

MANÖVER UND BEWEGUNG

Eine Pfeilspitze kann durch Schwenks manövriert werden, sie kann aber keine Drehungen durchführen. Bei einem Schwenk mußt du die Bewegung des breitesten Gliedes abmessen. Ansonsten kannst du bei der Bewegung des Regiments alle Entfernung am ersten Modell abmessen.

Bogenschützen in Pfeilspitzenformation können nicht angreifen. Ihre Formation ist ausschließlich defensiv ausgelegt, und um einen Angriff auszuführen, müssen sie zuerst eine normale Formation einnehmen.

Bogenschützen in Pfeilspitzenformation können nicht marschieren. Genauso wie sie in ihrer Formation nicht angreifen können, so müssen sie auch zum Marschieren erst eine normale Formation annehmen.

SCHIESSEN

Bogenschützen in einer Pfeilspitze können ihren Beschluß auf sehr schmalen Raum konzentrieren. Das vorderste Modell und sämtliche Modelle an den Flanken können den normalen Regeln entsprechend schießen.

Wenn sich die Pfeilspitze nicht bewegt, können auch die restlichen Modelle der Formation über die Köpfe der anderen Bogenschützen hinweg schießen, selbst wenn sie das Ziel selbst gar nicht sehen. Sie schießen einfach in die Richtung, die ihnen die Pfeile der anderen Schützen anzeigen.

Wenn eine Pfeilspitzenformation als Reaktion auf einen Angriff 'Stehen und Schießen' wählt, können alle Modelle des Regiments inklusive derer in der Mitte der Formation schießen.

NAHKAMPF

Die Pfeilspitze besitzt keine eigentlichen Flanken, da sich die Vorderseite über die beiden vorderen Dreiecksseiten erstreckt. Wenn eine gegnerische Einheit die Pfeilspitze von vorne angreift, plzierst du sie an der Vorderseite der Pfeilspitzenformation. Wenn sie von der Seite angreift, positionierst du die gegnerischen Modelle genau wie bei der Lanze an der Seite der Formation. Siehe auch das Diagramm der Lanzenformation auf der gegenüberliegenden Seite.

Genau wie bei der Lanze dürfen auch bei der Pfeilspitze alle Modelle an den Seiten der Formation kämpfen, wenn sich direkt vor ihnen gegnerische Modelle befinden. Beim Gegner dürfen alle Modelle attackieren, die Modelle des Keils in einer geraden Linie direkt vor sich haben.

Die Frage nach dem längsten Chanson, das Chanson des Guillaume oder das Chanson des Gilles, wurde niemals zufriedenstellend beantwortet. Die heftigsten Diskussionen finden während der langen Winterabende statt, wenn die adeligen Familien und ihre Bediensteten sich in ihren Burgen und Schlössern um die wärmenden Kaminsäuer drängen und sich von Minnesängern und reisenden Schauspielern unterhalten lassen.

Die Bretonen verfügen über sehr viel Stolz und ergreifen außergewöhnliche Maßnahmen, um ihren persönlichen Reichustum und ihren sozialen Status zu demonstrieren. Jeder Herzog und jeder Baron hält sich für etwas besseres als sein Nachbar und ergreift jede Gelegenheit, um seine Überlegenheit zu zeigen, indem er ständig sein Schloß weiter ausbaut, mehr Landsknechte rekrutiert und seine Ritter mit den besten Waffen, Rüstungen und Schlagtrössern ausrüstet, die er sich leisten kann. Dieser ausgebildete Sinn für Stolz erstreckt sich durch alle bretonischen Gesellschaftsschichten, und sogar der bescheidenste Bauer auf seinem Feld glaubt inbrünstig daran, daß seine Kohlköpfe grüner, größer und wohlschmeckender als die seines Nachbarn sind.

Der Wert eines bretonischen Minnesängers mißt sich an seinem Gedächtnis und seiner Ausdauer, da die Länge eines Chansons eine entscheidende Rolle spielt. Die Bretonen halten übereinstimmend diejenigen Minnesänger für die besten, die am längsten singen können, nicht gezwungenenmaßen jene, die eine gute Stimme haben, oder die Flöte besonders gut spielen können. Im Imperium existiert eine bekannte Beleidigung, bei der man jemanden als 'ebenso langweilig wie einen bretonischen Minnesänger' bezeichnet.

Jeder Herzog und jeder Baron besitzt seinen eigenen Minnesänger, der in seinen Chansons die Heldenataten seines Herrn und dessen Vorfahren preist. Eine einfache Weise kann eine halbe Stunde andauern, ein Chanson die bataille hat oft eine Länge von mehreren Stunden und ein vollständiges Chanson, welches das Leben eines glorreichen Helden der Vergangenheit beschreibt, kann durchaus erst in den frühen Morgenstunden enden. Die adeligen Frauen erfreuen sich dieser Lieder weitaus mehr als ihre Männer, die dazu neigen, irgendwann während des Abends in einen gelangweilten Halbschlaf zu verfallen oder plötzlich noch drohend überprüfen müssen, ob 'der Burggraben nicht verstopt ist' oder 'die Wachen auf Posten sind', sich den Käse aus den Ohren nehmen und schlafen gehen.

GLIEDERBONUS

In der Pfeilspitzenformation erhalten Bogenschützen einen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis für jedes vollständige Glied hinter dem ersten. Auf diese Weise kann ein Regiment einen Bonus von bis zu +3 für 3 vollständige Glieder hinter dem ersten erhalten. Ein unvollständiges Glied zählt nicht.

FLANKEN

Eine Pfeilspitze hat keine Flanken im eigentlichen Sinne - die vorderen Seiten des Keils gelten als ihre Vorderseite. Ein Gegner darf die Flanken einer Pfeilspitze nicht umzingeln.



Wenn ein Gegner die Seite einer Pfeilspitzenformation angreift, so gilt dies nicht als Angriff in die Seite. Das angreifende Regiment erhält weder einen Bonus auf ihr Kampfergebnis noch müssen die bretonischen Bogenschützen einen Paniktest für Angriffe in die Seite ablegen.

Wenn sich eine Pfeilspitzenformation bereits im Nahkampf befindet und von der Seite angegriffen wird, stellst du die gegnerische Einheit an der Seite der Bogenschützen auf. In diesem Fall dürfen alle gegnerischen Modelle kämpfen, die an der Seite des bretonischen Regiments stehen, und alle Modelle direkt vor dem Regiment der Bogenschützen, welche beiden gegnerischen Regimentern gegenüberstehen, dürfen sich aussuchen, ob sie das Regiment an ihrer Vorderseite oder den Gegner in der Flanke bekämpfen oder ihre Attacken zwischen beiden aufteilen.

VERLUSTE

Bei der Pfeilspitze entfernst du Verluste auf die gewöhnliche Weise aus dem hintersten Glied des Regiments. Laß beim Entfernen die Modelle an den Seiten eines Gliedes möglichst lange stehen, damit sie weiterkämpfen können.

Wenn ein Charaktermodell der Pfeilspitze ausgeschaltet wird, kann ein anderer Bogenschütze seine Position übernehmen, nachdem die Nahkampfphase vorüber ist.

KAMPFERGEBNISSE

Am Ende einer Nahkampfphase können die bretonischen Bogenschützen entweder ihre Pfeilspitzenformation beibehalten oder sofort eine normale Formation aus einem oder mehreren Gliedern einnehmen. Wenn du eine normale Formation einnimmst, plzierst du die Modelle gleichmäßig auf beiden Seiten des Anführermodells.

Bogenschützen in einer Pfeilspitzenformation können den Gegner nicht wie eine normale Einheit umzingeln. Wenn die Bogenschützen jedoch eine normale Formation einnehmen, können sie im selben Spiezug auch umzingeln, vorausgesetzt natürlich, sie haben den Nahkampf gewonnen und ihre Formation erstreckt sich bereits bis zu den gegnerischen Flanken.

Wenn die Pfeilspitze einen Gegner aufreibt, nehmen die Bogenschützen automatisch eine normale Formation ein, wenn sie sich zu einer Verfolgung entschließen. In einer Pfeilspitzenformation können die Bogenschützen nicht verfolgen. Wenn die Bogenschützen den Gegner nicht verfolgen, können sie entweder die Pfeilspitze beibehalten oder eine normale Formation einnehmen.



ARMEELISTE DER BRETONEN

Wir haben die bretonische Armeelisten so gestaltet, daß Spieler ihre Armeen entsprechend eines vorher vereinbarten Punktwertes zusammenstellen können. Es gibt keine absolute Obergrenze, was die Größe der Armee anbelangt, aber 1000 Punkte sind in etwa der kleinste Punktwert, mit dem sich noch eine sinnvolle Armee ausheben läßt. Kämpfe mit 2000 Punkten auf jeder Seite dauern durchschnittlich einen ganzen Nachmittag, während Euch 3000 Punkte mit genug Truppen ausstatten, um einen ganzen Tag lang zu spielen.

Die meisten Spieler bevorzugen den schrittweisen Ausbau ihrer Armee, beginnend mit 1000 Punkten und einer anschließenden Vergrößerung um jeweils etwa 500 Punkte. Dadurch wird es einfacher, zukünftige Ausgaben zu planen und die Spieler haben Zeit, ihre Modelle zu bemalen und auf dem Spielfeld auszuprobieren, bevor sie sich entscheiden, was sie als nächstes hinzufügen wollen.

Bei einem normalen Spiel beginnen beide Spieler mit Armeen gleicher Punktkröße - zum Beispiel auf jeder Seite 2000 Punkte. Vor dem Spiel stellt sich jeder Spieler eine Armee mit dem entsprechenden Punktwert zusammen. Der bretonische Spieler verwendet die Armeelisten der Bretonen, während sein Gegner die Liste seiner eigenen Armee verwendet. Der Gesamtwert einer Armee kann durchaus unter den vorher vereinbarten Punkten liegen, da es oft nichts mehr gibt, das du für die letzten übrigen Punkte erwerben könntest.

Der nachfolgenden Liste kannst du entnehmen, welchen maximalen Anteil des Gesamtpunktwerts deiner Armee du in Charaktermodelle, Regimenter, Monster und Verbündete investieren darfst. Alle Armeen unterliegen bestimmten Beschränkungen, die sicherstellen, daß sie ausgeglichen sind und nicht ausschließlich aus Monstern und Kriegsmaschinen bestehen.

CHARAKTERMODELLE

Das Punktebudget für Charaktermodelle beinhaltet auch die Punkte für die Rüstungen, Waffen, magischen Gegenstände und eventuell Reittiere der Charaktermodelle.

Monster als Reittiere

Falls ein Charaktermodell auf einem Monster reitet, mußt du den Punktwert des Monsters zum Punktwert des Charaktermodells hinzuzaddieren und diese Punkte auch bei den insgesamt für Charaktermodelle erlaubten Punkten berücksichtigen. Das Monster-Punktebudget gilt nur für Monster ohne Reiter.

Ausrüstung

Du kannst ein Charaktermodell mit allen Waffen und Rüstungen ausstatten, die ihm laut Ausrüstungsliste am Ende dieses Kapitels erlaubt sind. Die Punktwerte dieser Gegenstände sind die Standardkosten für normale Modelle. Champions eines Regiments mußt du genauso wie die anderen Modelle ihres Regiments ausrüsten, mit der einzigen Ausnahme, daß sie zusätzlich einen magischen Gegenstand besitzen dürfen.

Magische Gegenstände

Ein Charaktermodell darf magische Gegenstände aus den entsprechenden Kartensätzen der Ergänzungsbox *Warhammer Magie* auswählen. Den Punktwert für die Gegenstände findest du auf den zugehörigen Karten. Charaktermodelle dürfen nicht mehr als die folgende Maximalzahl an magischen Gegenständen besitzen:



Charaktermodell	Maximale Anzahl magischer Gegenstände
Champion	1
Held	2
General	3
Charaktermodell	Maximale Anzahl magischer Gegenstände
Zauberer	1
Oberzauberer	2
Großzauberer	3
Meisterzauberer	4

REGIMENTER

Regimentsgröße

Normale Modelle sind in Einheiten organisiert, die wir als **Regimenter** bezeichnen. Regimenter müssen aus mindestens fünf Modellen bestehen, solange die Armeeliste nicht ausdrücklich eine andere Mindestanzahl vorgibt. Die Mindestanzahl aus fünf Modellen beinhaltet ihren Anführer, Standartenträger, Musiker und Champion, falls sie über diese verfügt.

Anführer

Alle Regimenter enthalten einen Anführer, der genauso wie seine Mitstreiter ausgerüstet ist und auch über dieselben Profilwerte verfügt. Er kostet genauso viel wie ein normales Modell dieses Regiments und dient ausschließlich dazu, das Regiment durch ein aus der Masse herausragendes Individuum anführen zu lassen.

Standartenträger und Musiker

Jedes Regiment darf einen Standartenträger und/oder Musiker enthalten. Die Punktkosten für diese Modelle betragen normalerweise das Doppelte der Kosten für einen normalen Krieger. Ritter bilden eine Ausnahme zu dieser Regel. Bei Standartenträgern und Musikern gehen wir davon aus, daß sie gleichen Waffen und Rustungen wie ihre Mitstreiter tragen und dementsprechend wie normale Modelle dieses Regiments kämpfen.

Standartenträger und Musiker der Ritter

Ritterregimenter müssen für Standartenträger und/oder Musiker keine doppelten Punktkosten bezahlen. Die Punktkosten dieser Modelle entsprechen denen der übrigen Ritter. Bretonische Ritter würden es als würdelos empfinden, ohne wehende Fahnen in die Schlacht zu ziehen.

Magische Standarten

Einige Einheiten dürfen magische Standarten erhalten. Dabei handelt es sich um magische Gegenstände aus der Ergänzungsbox Warhammer Magie. Wenn ein Regiment eine magische Standarte erhält, addierst du die Punktkosten für diese Standarte zu den Gesamtkosten des Regiments hinzu.

Champions

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten. Champions zählen zu den Charaktermodellen und tragen immer die gleiche Ausrüstung wie der Rest des Regiments, abgesehen davon, daß sie einen magischen Gegenstand erhalten dürfen. In Falle einer magischen Waffe oder Rüstung kann diese die normale Waffe oder Rüstung ersetzen. Ein Champion kann auch die Rolle des Anführers eines Regiments übernehmen, es besteht jedoch kein Zwang - das Regiment darf ebenso gut das Modell eines Anführers und das eines Champions aufweisen.

Champions kämpfen immer als Teil eines Regiments und dürfen es nicht verlassen. Die Punkte für Champions, einschließlich ihrer magischen Gegenstände, mußt du wie bereits erwähnt aus dem Punktebudget für Charaktermodelle bezahlen.

MONSTER

Armee nehmen große Monster mit in die Schlacht, um sich von ihnen unterstützen zu lassen. Es handelt sich um Kreaturen, die auf magische Weise gefügt gemacht wurden, abgerichtet sind oder sich der Armee auf irgendeine Weise verpflichtet fühlen. Als Reittiere von Charaktermodellen dienende Monster zahlst du allerdings nichts aus diesem Punktebudget - die Kosten solcher Monster mußt du wie oben beschrieben aus dem Budget für Charaktermodelle bezahlen.

VERBÜNDETE

Die Bretonenarmee darf bis zu einem Viertel ihres Punktebudgets in Verbündete aus den entsprechenden Armeelisten investieren. Wenn du willst, kannst du sogar Verbündete aus mehreren unterschiedlichen Armeelisten auswählen. Verbündete bieten dir eine gute Gelegenheit, deine Miniaturensammlung zu erweitern und neue Miniaturen auf dem Spielfeld auszuprobieren.

Bei der Auswahl von Verbündeten kannst du frei zwischen Charaktermodellen, Regimentern oder Kriegsmaschinen auswählen und die sonst übliche Punktkostenverteilung ignorieren.

Bedenke, daß deine Armee nicht mehr vom Segen der Herrin (siehe Sonderregeln) profitieren kann, wenn die Verbündeten Kriegsmaschinen oder auf Schießpulver basierende Waffen verwenden.

BESONDRE CHARAKTERMODELLE

Direkt an Anschluß an die Armeeliste findet sich das Kapitel der Besonderen Charaktermodelle. Diese stellen berühmte Persönlichkeiten der bretonischen Geschichte dar, einige mit Sonderregeln und magischen Gegenständen, die nur sie selbst besitzen dürfen. Wenn du willst, darfst du diese Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen. Ihre Punktkosten werden vom Budget für Charaktermodelle bezahlt.



Es existiert die ungeschriebene Regel, daß sich Warhammer-Spieler vor dem Spielen darauf einigen, ob sie besondere Charaktermodelle einsetzen oder nicht. Viele Spieler bevorzugen das Spielen ohne besondere Charaktermodelle oder reservieren deren Einsatz für besondere Gelegenheiten, da es sich bei ihnen um mächtige Persönlichkeiten handelt, die dem Spiel unweigerlich ihren Stempel aufdrücken.

HÖCHST- UND MINDESTANZAHLN

Die Armeeliste bietet dem Spieler eine umfangreiche Auswahlmöglichkeit aus Charaktermodellen, Regimentern, Monstern usw. Meistens gibt es dabei keine Einschränkung, was die Anzahl dieser Charaktermodelle, Regimenter, etc. anbelangt. Zum Beispiel darfst du soviele Regimenter aus Rittern des Königs aufstellen, wie du willst.

Einige Charaktermodelle und Regimenter sind jedoch auf eine bestimmte Maximalanzahl beschränkt. Deine Armee darf zum Beispiel nur einen General enthalten und höchstens ein Regiment Gralsritter. Diese Einschränkungen haben wir in der Armeeliste vermerkt.

DAS EIGENSCHAFTENPROFIL

Die Profilwerte folgen einem Standardformat und beinhalten alle wichtigen Werte. Sie enthalten jedoch weder Bewegungseinschränkungen durch Rustungen noch die Rüstungswürfe der Modelle, da diese je nach Ausrüstung unterschiedlich ausfallen. Bei den Kavalleriemodellen findest du immer zwei Profile, eines für den Reiter und eines für das Reittier.

B = Bewegung

KG = Kampfgeschick

BF = Ballistische Fertigkeit

S = Stärke

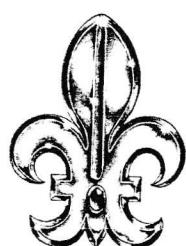
W = Widerstandsfähigkeit

LP = Lebenspunkte

I = Initiative

A = Attacken

MW = Moralwert

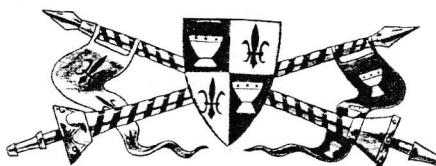
**RÜSTUNGEN**

Rüstungswürfe durch Rüstungen findest du nicht im Eigenschaftenprofil, da sie von der tatsächlichen Ausrüstung des Modells abhängen. Die folgende Tabelle führt die möglichen Rüstungskombinationen und die daraus resultierenden Rüstungswürfe (RW) auf.

Rüstung	RW	RW für Kavallerie
keine	keiner	6+
Schild oder leichte Rüstung	6+	5+
Schild und leichte Rüstung oder nur schwere Rüstung	5+	4+
Schild und schwere Rüstung	4+	3+
Kavallerie mit Roßharnisch		zusätzlich +1

AUSRÜSTUNGSLISTE

Die folgende Ausrüstungsliste führt alle normalen Waffen und Rüstungen auf, die einem bretonischen Charaktermodell zur Verfügung stehen. Die Liste ist in zwei Teile unterteilt: Charaktermodelle der Ritter (einschließlich Zaubерer) und Charaktermodelle der Gemeinen. Magische Gegenstände kannst du aus den Karten in Warhammer Magie auswählen. Champions tragen immer die gleiche Ausrüstung wie ihr Regiment. Alle Waffen, die ein Charaktermodell trägt, müssen an der Miniatur zu erkennen sein.

**AUSRÜSTUNGSLISTE****CHARAKTERMODELLE DER RITTER**

Eine Handwaffe wie ein Schwert, eine Axt oder ein Streitkolben kostenlos

Lanze für einen Ritter 2

Zweihändiges Schwert oder Axt 2

Schild 1

leichte Rüstung 2

schwere Rüstung 3

Roßharnisch 4

Bretonisches Schlachtkreuz 3

**GEMEINE**

Eine Handwaffe wie ein Schwert, eine Axt oder ein Streitkolben kostenlos

Speer 1

Hellebarde 2

Langbogen 3

Bogen 2

Schild 1

leichte Rüstung 2

PUNKTEVERTEILUNG

Charaktermodelle 0 - 75%

Ritter 25%+

Gemeine 0 - 50%

Kriegsmaschinen keine

Monster 0 - 25%

Verbündete 0 - 25%

Du darfst maximal drei Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Charaktermodelle ausgeben. Hierzu zählen auch Monster, auf denen Charaktermodelle reiten.

Du mußt mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Ritter ausgeben. Beachte, daß du Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt, obwohl sie zur Einheit gehören.

Du darfst maximal die Hälfte des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Gemeine ausgeben. Beachte, daß du Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt, obwohl sie zur Einheit gehören.

Eine Armee der Bretonen darf keine Kriegsmaschinen enthalten - der ritterliche Ehrenkodex verbietet ihnen diese Art der Kriegsführung.

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Monster ausgeben. Beachte, daß du Monster, die von Charaktermodellen geritten werden, unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt.

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Verbündete ausgeben. Du kannst dich mit mehreren Völkern gleichzeitig verbünden. Bretonen verbünden sich mit dem Imperium, Hochelfen, Waldfallen und Zwergen.

CHARAKTERMODELLE

Deine Armee darf zu höchstens 75% ihres Gesamtpunktwerts aus Charaktermodellen bestehen, die du aus der nachstehenden Liste oder aus den besonderen Charaktermodellen auswählen darfst. Deine Armee muß immer einen General enthalten. Abgesehen davon darfst du im Rahmen deines Punktebudgets eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen auswählen.

1 GENERAL DER BRETONEN 100 Punkte

Deine Armee muß einen General enthalten, der sie anführt. Eine Armee der Bretonen wird normalerweise von einem der bretonischen Herzöge oder sogar vom König selbst angeführt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Bretonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Ausrüstung: Der General ist mit einem Schwert bewaffnet.

Waffen/Rüstung: Der General der Bretonen ist immer ein Ritter und darf mit jeder beliebigen, ritterlichen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die laut Ausrüstungsliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

Reittier: Der General muß entweder auf einem bretonischen Schlachtroß (+3 Punkte) oder einem Monster (siehe Monsterliste für Punktwerte) in die Schlacht ziehen.

Magische Gegenstände: Der General der Bretonen darf maximal drei magische Gegenstände besitzen, die du aus den entsprechenden Karten auswählen darfst.

Rittertugenden: Der General besitzt immer mindestens eine Rittertugend und darf maximal eine zweite haben. Die erste muß immer entweder die **Rittertugend** (+5 Punkte), die **Questtugend** (+10 Punkte) oder die **Gralstugend** (+15 Punkte) sein. Die zweite Tugend kannst du frei aus der Liste auswählen.

0-1 ARMEESTANDARTE BRETONIAS 80 Punkte

Deine Armee darf eine Armeestandarte samt Standartenträger enthalten. Der Armeestandartenträger ist ein unabhängiges Charaktermodell und darf sich einem Regiment anschließen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armeestandartenträger	4	4	4	4	3	1	4	2	7
Bretonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Ausrüstung: Der Armeestandartenträger ist mit einem Schwert bewaffnet und führt die Armeestandarte mit sich.

Waffen/Rüstung: Der Armeestandartenträger der Bretonen ist immer ein Ritter und darf mit jeder beliebigen, ritterlichen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die laut Ausrüstungsliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

Reittier: Der Armeestandartenträger muß entweder auf einem bretonischen Schlachtroß (+3 Punkte) oder einem Monster (siehe Monsterliste für Punktwerte) in die Schlacht ziehen.

Magische Gegenstände: Der Armeestandartenträger der Bretonen darf maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den entsprechenden Karten auswählen darfst. Dieser Gegenstand kann auch eine magische Standarte sein.

Rittertugenden: Der Armeestandartenträger besitzt immer mindestens eine Rittertugend und darf maximal eine zweite haben. Die erste muß immer entweder die **Rittertugend** (+5 Punkte), die **Questtugend** (+10 Punkte) oder die **Gralstugend** (+15 Punkte) sein. Die zweite Tugend kannst du frei aus der Liste auswählen.

HELDEN 65 Punkte

Deine Armee darf so viele Helden enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Helden beeindrucken durch außerordentlichen Mut und überragende Kampfesstärke.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Held	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Bretonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Ausrüstung: Ein Held ist mit einem Schwert bewaffnet.

Waffen/Rüstung: Ein Held der Bretonen ist immer ein Ritter und darf mit jeder beliebigen, ritterlichen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die laut Ausrüstungsliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

Reittier: Ein Held muß entweder auf einem bretonischen Schlachtroß (+3 Punkte) oder einem Monster (siehe Monsterliste für Punktwerte) in die Schlacht ziehen.

Magische Gegenstände: Ein Held der Bretonen darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen, die du aus den entsprechenden Karten auswählen darfst.

Rittertugenden: Ein Held besitzt immer mindestens eine Rittertugend und darf maximal eine zweite haben. Die erste muß immer entweder die **Rittertugend** (+5 Punkte), die **Questtugend** (+10 Punkte) oder die **Gralstugend** (+15 Punkte) sein. Die zweite Tugend kannst du frei aus der Liste auswählen.

Reittier: Ritter-Champions, Questritter-Champions und Gralsritter-Champions reiten immer auf einem bretonischen Schlachtroß (+3 Punkte) in den Kampf.

Magische Gegenstände: Champions dürfen maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den entsprechenden Karten auswählen darfst.

Rittertugenden: Der Champion einer Rittereinheit besitzt immer eine Rittertugend. Er hat immer dieselbe Tugend wie die Ritter, die er anführt. Die Punktkosten der Champions enthalten ihre Rittertugend bereits.

Champions der Gemeinen besitzen niemals Rittertugenden, da sie keine Ritter sind.



ZAUBERER

Deine Armee darf so viele Zauberer enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Zauberer besitzen eine der folgenden Stufen und Punktkosten.

Zauberer (Magiestufe 1)	56 Punkte
Oberzauberer (Magiestufe 2)	118 Punkte
Großzauberer (Magiestufe 3)	190 Punkte
Meisterzauberer (Magiestufe 4)	287 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zauberer	4	3	3	3	4	1	4	1	7
Oberzauberer	4	3	3	4	4	2	4	1	7
Großzauberer	4	3	3	4	4	3	5	2	7
Meisterzauberer	4	3	3	4	4	4	6	3	8
Bretonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Magie: Ein bretonischer Zauberer besitzt pro Magiestufe einen Zauberspruch der Kampfmagie.

Ausrüstung: Ein Zauberer ist mit einem Schwert bewaffnet.

Waffen/Rüstung: Du darfst einen Zauberer mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausstatten, die laut Ausrüstungsliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste). Ein Zauberer mit Rüstung kann keine Sprüche mehr anwenden, darum verzichtet er normalerweise darauf. Beachte, daß ein Pferd mit Roßharnisch den Zauberer nicht davon abhält, Sprüche einzusetzen.

Reittier: Ein Zauberer darf auf einem bretonischen Schlachtroß (+3 Punkte) oder einem Monster (siehe Monsterliste für Punktwerte) in die Schlacht ziehen.

Magische Gegenstände: Ein Zauberer darf magische Gegenstände besitzen, die du aus den entsprechenden Karten auswählen darfst. Die maximale Anzahl dieser Gegenstände hängt von der Magiestufe des Zauberers ab. Du kannst sie der folgenden Tabelle entnehmen.

Stufe	magische Gegenstände
Zauberer	1
Oberzauberer	2
Großzauberer	3
Meisterzauberer	4



RITTER

Der Kern deiner Bretonenarmee besteht aus Rittern. Deine Armee muß zu mindestens 25% ihres Gesamtpunktwerts aus Rittern bestehen, die du aus der folgenden Liste auswählen darfst. Der Punkteanteil der Ritter darf auch höher liegen, wenn du es willst. Es gibt keine Beschränkung für die Größe deiner Ritterregimenter, solange sie aus mindestens fünf Modellen bestehen. Champion, Musiker und Standartenträger zählen, wenn vorhanden, zur Größe des Regiments hinzu, nicht jedoch Helden oder der General der Armee. Alle Ritter dürfen die Lanzenformation einnehmen.



0-1 REGIMENT AUS GRALSRITTERN 45 Punkte

Deine Bretonenarmee darf maximal ein Regiment Gralsritter enthalten. Gralsritter sind Ritter, die ihre Gralseuche erfolgreich beendet und aus dem Gral getrunken haben. Dies erhebt sie über alle anderen Sterblichen. Gralsritter zeigen das Gralsemblem in ihrer Heraldik und sind die Vorbilder für alle anderen Ritter. Alle Gralsritter der Armee kämpfen zusammen in einer Einheit.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gralsritter	4	5	3	4	3	1	4	1	9
Bretonisches									
Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5



Waffen/Rüstung: Gralsritter tragen schwere Rüstungen und Schilder und reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Pferdeharnisch. Sie sind mit Schwert und Lanze bewaffnet.

Rüstungswurf: 2+

Optionen: Gralsritter dürfen eine magische Standarte besitzen.

Rittertugend: Questritter besitzen die Questtugend. Sie haben geschworen, allen Gefahren ins Auge zu blicken und sind deshalb immun gegen Panik.

SONDERREGELN

Lanzenformation: Questritter dürfen die Lanzenformation einsetzen.

RITTER DES KÖNIGS 39 Punkte

Deine Bretonenarmee darf beliebig viele Regimenter aus Rittern des Königs enthalten. Die Ritter des Königs haben sich ein Leben verdient, das sie bis zum Tod verteidigen. Außerdem haben sie geschworen, ihrem Lehnsherren, dem König und ihrem Herzog zu dienen. Eine Bretonenarmee beinhaltet oft mehrere Regimenter aus Rittern des Königs, die aus verschiedenen Herzogtümern stammen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter									
des Königs	4	4	3	4	3	1	3	1	7

Bret. Schlachtröß 8 3 0 3 3 1 3 1 3 5

Waffen/Rüstung: Ritter des Königs tragen schwere Rüstungen und Schilder und reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Pferdeharnisch. Sie sind mit Schwert und Lanze bewaffnet.

Rüstungswurf: 2+

Optionen: Jedes Regiment der Ritter des Königs darf eine magische Standarte besitzen.

Rittertugend: Die Ritter des Königs besitzen die Rittertugend. Ihr ritterlicher Stolz verhindert, dass sie beim Anblick fliehender oder aufgeriebener Truppen, die selbst keine Ritter sind, in Panik ausbrechen.

SONDERREGELN

Lanzenformation: Ritter des Königs dürfen die Lanzenformation einsetzen.



FAHRENDE RITTER 32 Punkte

Deine Bretonenarmee darf beliebig viele Regimenter aus Fahrenden Rittern enthalten. Diese Ritter sind noch jung und müssen ihren Wert in der Schlacht erst noch beweisen. Um zum vollwertigen Ritter geschlagen zu werden, müssen sie zuerst eine ihnen auferlegte Aufgabe erfüllen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fahrender Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Bretonisches									
Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5



Waffen/Rüstung: Fahrende Ritter tragen schwere Rüstungen und Schilder und reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Pferdeharnisch. Sie sind mit Schwert und Lanze bewaffnet.

Rüstungswurf: 2+

Optionen: Ein Regiment der Fahrenden Ritter darf eine magische Standarte besitzen.

Rittertugend: Die Fahrenden Ritter besitzen die Rittertugend. Ihr ritterlicher Stolz verhindert, dass sie beim Anblick fliehender oder aufgeriebener Truppen, die selbst keine Ritter sind, in Panik ausbrechen.

SONDERREGELN

Lanzenformation: Fahrende Ritter dürfen die Lanzenformation einsetzen.

GEMEINE

Bretonische Truppen, die aus der Bauernbevölkerung rekrutiert werden, tragen den Namen Gemeine. Diese Bezeichnung grenzt sie von den Rittern ab, die dem Adel Bretonias angehören. Deine Bretonenarmee darf bis zu 50% aus Regimentern der Gemeinen bestehen. Zu den Gemeinen gehören berittene Knappe, Knappe zu Fuß, Landsknechte und Bogenschützen. Gemeine sind nicht an den ritterlichen Ehrencodex gebunden und dürfen deshalb auch Schußwaffen einsetzen. Jedes Regiment muß aus mindestens fünf Modellen bestehen. Champion, Musiker und Standartenträger zählen, wenn vorhanden, zur Größe des Regiments hinzu.

BERITTENE KNAPPEN 10 Punkte

Deine Armee darf so viele Regimenter aus berittenen Knappen enthalten, wie sie Ritterregimenter enthält. Die Knappe bilden das Gefolge des Ritters und wurden aus der Bevölkerung des Lebens ausgewählt. Die Knappe kümmern sich um die Schlachträsser ihres Herren und beschützen sein Land, jagen Briganten und bewachen die Grenzen. Bei der Jagd dienen sie dem Baron oder Herzog als Treiber und in der Schlacht als leichte Kavallerie.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Knappe	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Pferd	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Waffen/Rüstung: Berittene Knappe reiten auf gewöhnlichen Pferden und sind mit Schwertern bewaffnet.

Rüstungswurf: 6+

Optionen: Jede Einheit darf mit Speeren (+2 Punkte pro Modell), Bögen (+4 Punkte), Schilden (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+4 Punkte) ausgestattet werden.

SONDERREGELN

Lockere Formation: Berittene Knappe dürfen in lockerer Formation kämpfen.

KNAPPEN 5 Punkte

Deine Armee darf so viele Regimenter aus Knappen enthalten, wie sie Ritterregimenter enthält. Genauso wie die Beritteten Knappe gehören auch die Knappe zum Gefolge des Ritters. Sie erfüllen dieselben Aufgaben wie die anderen Knappe und kümmern sich um Besitz und Land ihres Herren. Im Krieg bilden sie die Dienerschaft ihres Herren und kämpfen in der Schlacht als Plänkler.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Knappe	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Waffen/Rüstung: Knappe sind mit Schwertern bewaffnet.

Rüstungswurf: keiner

Optionen: Jede Einheit darf mit Speeren (+1 Punkt pro Modell) oder Langbögen (+3 Punkte) bewaffnet werden.

SONDERREGELN

Lockere Formation: Knappe dürfen in lockerer Formation kämpfen.



LANDSKNECHTE 5 Punkte

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter aus Landsknechten enthalten. Die Landsknechte zählen zum Gefolge des Lehnsherren, und dieser hat sie aus den Bauern seines Lebens ausgewählt, um seine Burg zu bewachen und ihn im Krieg zu begleiten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Landsknecht	4	3	3	3	3	1	3	1	7



Waffen/Rüstung: Landsknechte sind mit Schwertern und anderen Handwaffen bewaffnet.

Rüstungswurf: keiner

Optionen: Jede Einheit darf mit Speeren (+1 Punkt pro Modell) oder Hellebarden (+2 Punkte) bewaffnet werden.

SONDERREGELN

Lockere Formation: Knappe dürfen in lockerer Formation kämpfen.

BOGENSCHÜTZEN 8 Punkte

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter aus Bogenschützen enthalten. Die Bogenschützen sind Bauern, die sich regelmäßig im Gebrauch des Langbogens üben, um Plünderer von ihren Feldern zu vertreiben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Waffen/Rüstung: Bogenschützen sind mit Schwertern und Langbögen bewaffnet.

Rüstungswurf: keiner

Optionen: Jede Einheit darf mit leichter Rüstung (+2 Punkte pro Modell) ausgestattet werden.

SONDERREGELN

Pfeilspitzenformation: Bogenschützen dürfen die Pfeilspitzenformation einsetzen.



MONSTER

Die Armee der Bretonen darf zu höchstens 25% ihres Gesamtpunktwerts aus Monstern von der folgenden Liste bestehen. Beachte, daß sich dieses Budget nur auf Monster bezieht, welche die Bretonen gezüchtet, gezähmt oder auf magische Weise beherrschbar gemacht haben. Es enthält keine Monster, die von Charaktermodellen als Reittiere benutzt werden. Diese wählst du ebenfalls aus dieser Liste aus, bezahlt ihre Punktkosten aber aus dem Punktebudget für Charaktermodelle.

DRACHEN

Drache	450 Punkte
Großer Drache	600 Punkte
Kaiserdrache	750 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drache	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Großer Drache	6	7	0	7	7	8	7	8	8
Kaiserdrache	6	8	0	8	8	9	6	9	9

GREIF

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Greif	6	5	0	6	5	5	7	4	8

HIPPOGREIF

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hippogreif	8	5	0	6	5	5	6	3	8

LINDWURM 180 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Lindwurm	6	5	0	5	6	4	4	3	5

MANTICOR 200 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Manticor	6	6	0	7	7	5	4	4	8

PEGASUS 50 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	5

SCHWÄRME 100 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ratten	6	3	0	3	2	5	1	5	10
Frösche	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Eidechsen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Fledermäuse	8	3	0	3	2	5	1	5	10
Schlangen	3	3	0	4	2	5	1	5	10
Insekten/Spinnen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Skorpione	4	3	0	4	2	5	1	5	10

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Dieses Kapitel des Warhammer Armeebuchs - Bretonia befasst sich mit den wichtigsten historischen Persönlichkeiten des Königreichs Bretonia. Es handelt sich um Personen, deren Berühmtheit durch die Jahrhunderte erhalten geblieben ist oder deren Heldenataten ihnen Ansehen bei der derzeitigen Generation von Bretonen verleihen. Diese Persönlichkeiten verkörpern individuelle Charaktermodelle. Sie verfügen nicht alle über die Standardprofilwerte, und viele von ihnen tragen magische Gegenstände, die nur sie selbst benutzen dürfen. In einigen Fällen führen sie Kombinationen von Ausrüstungsgegenständen mit sich, die ihnen normalerweise nicht erlaubt wären, oder mehr bzw. weniger Ausrüstungsgegenstände, als einem gewöhnlichen Charaktermodell ihres Typs normalerweise zuständen.

Dieses Kapitel dient drei Zwecken. Erstens bereichert es den Hintergrund Bretonias. Zweitens stattet es den breto-

nischen Spielern mit einer Auswahl an Charaktermodellen aus, deren Anwesenheit in seiner Armee einen großen Einfluß auf seinen Schlachtplan, seine taktischen Möglichkeiten und Siegeschancen haben. Drittens dienen die besonderen Charaktermodelle dazu, ein Beispiel für die in einem Warhammer Spiel mögliche Vielfalt zu geben und dadurch hoffentlich zur Entwicklung eigener Charaktermodelle anzuregen.

Inzwischen hat es sich zu einer allgemein üblichen Regelung unter Warhammer-Spielern entwickelt, besondere Charaktermodelle nur nach vorheriger Absprache einzusetzen. Bei den meisten Turnieren, bei denen Spieler aus aller Welt gegen eine große Vielzahl gegnerischer Armeen antreten, sind besondere Charaktermodelle nicht erlaubt, um paradoxe Situationen zu vermeiden und die Chancen möglichst gleichmäßig zu verteilen. Wenn du also besondere Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen willst, sollte sich dein Gegner zuvor damit einverstanden erklären.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Diese Kapitel enthält unter anderem auch die Regeln für die magischen Gegenstände der besonderen Charaktermodelle. Manche von ihnen stehen nur den entsprechenden Charaktermodellen zu, andere sind frei verfügbar. In beiden Fällen haben wir ihre Regeln aufgeführt, damit du sie immer zur Hand hast. Magische Gegenstände, die hier zum ersten Mal erscheinen, stehen immer nur dem entsprechenden Charaktermodell zur Verfügung und können nicht von anderen Charaktermodellen verwendet werden, ansonsten gelten für sie aber die üblichen Regeln.

PUNKTWERTE

Der Punktwert jedes Charaktermodells entspricht seinem Gesamtwert einschließlich seiner Ausrüstung, seines Reiters, seiner magischen Gegenstände, besonderer Fertigkeiten usw. Die Punktwerte beinhalten auch den Wert seiner magischen Gegenstände, die normalen Punktwerthe dieser Gegenstände haben wir jedoch noch einmal separat angegeben, da einige Spielregeln diese Werte als Grundlage benötigen (z. B. der *Ring des Corin*). Beachte, daß diese Gegenstände in Relation zum entsprechenden Charaktermodell stehen - sie müssen nicht zwingend mit normal vorhandenen magischen Gegenständen vergleichbar sein.



LOUEN LEONCOEUR, DER LÖWE VON BRETONIA

505 Punkte

Deine Armee darf von Louen Leoncoeur angeführt werden, dem momentan regierenden König von Bretonia. Falls du dich für Louen entscheidest, ersetzt er den General aus der Armeeliste.

Louen ist der zur Zeit herrschende König auf dem Thron Bretonias. Er hat sich bereits in vielen großen Schlachten bewiesen und sich durch seinen herausragenden Mut auch im Angesicht der größten Gefahren den Beinamen "Leoncoeur" verdient, was soviel wie "Löwenherz" heißt.

Louen macht sich bereits als Prinz auf die Suche nach dem Gral und hatte nach einer mehrjährigen Queste Erfolg. Kurz nachdem er den Gral gefunden hatte, wurde er von Morgiana le Fay zum König von Bretonia gekrönt. Man erzählt sich, daß Louen Ambitionen hegt, die Stadt Moullison, die dem Königreich durch die Affäre des falschen Grals und den darauffolgenden Ausbruch der Rotpocken verloren ging, zurückzuerobern und wieder aufzubauen. Bedrohungen aus dem Osten aber erfordern, daß er seine Aufmerksamkeit von dieser edlen Herausforderung abwendet. Machthungrige Fürsten des Imperiums versuchen ständig, ihre Herrschaftsgebiete nach Westen auszudehnen, und im Grauen Gebirge lauern mehrere Horden von Untoten, die regelmäßig in Bretonia einfallen. Auch schwebt die ständige Bedrohung durch eine Invasion der Skaven aus dem Süden über dem Königreich, da die Rattenmenschen unermüdlich versuchen, Brionne und Bordeleaux zu infiltrieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Louen	4	6	6	4	4	3	6	4	10
Hippogreif	8	5	0	6	5	5	6	3	8

Waffen/Rüstung: Louen ist mit einem Schwert und der Löwenlanze bewaffnet. Er trägt die Strahlende Rüstung.

Reittier: Louen reitet auf einem Hippogreif.

Rüstungswurf: 3+ (*Strahlende Rüstung inkl. Schild*)

Rittertugenden: König Louen verfügt über die Gralstugend und die Tugend des Löwen.

SONDERREGELN

Tugend des Löwen

Diese Tugend wurde Louen am Tage seiner Krönung von Morgiana le Fay verliehen. Sie ist einzigartig und nur Louen Leoncoeur kann sie besitzen. In der Schlacht kämpft Louen mit dem Mut und der Kraft seines Namensvettern, des Löwen. Um dies zu repräsentieren, wirfst du zu Beginn jeder Nahkampfphase einen W3 und addierst das Wurfergebnis zu Louens Stärke. Der Bonus gilt immer nur in der laufenden Nahkampfphase und du mußt ihn in jeder folgenden Nahkampfphase neu auswürfen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Louen trägt die traditionellen Amtsinsignien der bretonischen Könige. Die ersten beiden Gegenstände sind die Krone von Bretonia und die Strahlende Rüstung. Die Löwenlanze und der Wappenrock der Könige sind die beiden restlichen, die außerdem absolut einzigartig sind und nur von Louen eingesetzt werden können.

Die Krone von Bretonia

Verzauberter Gegenstand 15 Punkte

Die goldene Krone von Bretonia wurde von der Herrin des Sees gesegnet, bevor die Feenzauberin damit den ersten der bretonischen Könige krönte. Die magischen Eigenschaften der Krone stärken den Träger.

Ein Charaktermodell mit der Krone von Bretonia darf vor der Schlacht einen Bonus von +1 zu einem seiner Profilwerte addieren. Dieser Bonus gilt für das gesamte Spiel. Wähl eine Eigenschaft aus und wirf einen W6. Bei einem 5+ wird die Eigenschaft um +1 erhöht. Ist das Würfergebnis niedriger, mußt du eine andere Eigenschaft auswählen und erneut würfeln. Diesmal benötigst du nur eine 4+. Verpaßt du auch diesen Wurf, wählt du eine neue Eigenschaft und würfelst wieder. Du benötigst eine 3+ und bei dem eventuell darauffolgenden Versuch eine 2+. Der fünfte Versuch gelingt automatisch, und die entsprechende Eigenschaft erhöht sich um +1. Beachte, daß du jede Eigenschaft nur einmal wählen darfst und der Moralwert von Louen nicht über den Wert von 10 steigen kann.

Eine Karte für diesen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten.

Die Strahlende Rüstung

Magische Rüstung 5 Punkte

Das blendend belle Strahlen dieser Plattenrüstung macht es fast unmöglich, den König anzublicken.

Jeder Gegner, der den Träger der Rüstung im Nahkampf attackiert, erleidet einen Abzug von -2 auf seine Trefferwürfe. Schüsse auf den Träger erleiden keine Abzüge. Die Strahlende Rüstung umfaßt auch einen Schild und bietet einen Rüstungswurf von 3+.

Eine Karte für diesen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten.

Die Löwenlanze

Magische Waffe 30 Punkte

Die Löwenlanze stellt ein mächtiges Relikt und Zeichen der Könige von Bretonia dar.

Die Lanze verleiht wie eine normale Lanze bei einem Angriff einen Bonus von +2 auf die Stärke. Außerdem attackiert die Lanze unaufhörlich, ganz als ob sie ein Eigenleben besitzen würde. Jedes Modell, das von der Lanze getroffen aber nicht ausgeschaltet wurde, erleidet einen weiteren Treffer mit einer Stärke von 6. Der Träger kann die Lanze nur während eines Angriffs einsetzen.

Der Wappenrock der Könige

Verzauberter Gegenstand 75 Punkte

Der Wappenrock hat in der Vergangenheit schon viele Könige von Bretonia vor Magie beschützt.

Falls ein Zaubererspruch, der Louen verwunden würde, nicht gebannt wird, verliert der Zauberer (oder falls es sich um einen magischen Gegenstand mit einem gebundenen Zaubererspruch handelt, der Träger) automatisch W3 Lebenspunkte. Nichts schützt gegen diesen Lebenspunktverlust, weder Rüstung, noch Schutzaufkleber oder andere Rettungswürfe, die normalerweise immer eingesetzt werden können. Falls der Zauberer/Träger dadurch ausgeschaltet wird, tritt der Zaubererspruch gar nicht erst in Kraft und Louen bleibt unverletzt.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

REPANSE DE LYONESSE

310 Punkte

Deine Armee darf von Repanse de Lyonesse angeführt werden. Wenn du dich dafür entscheidest, ersetzt sie den General der Armeeliste und zusätzlich den Standartenträger, da sie beide Rollen übernimmt!



Repanse de Lyonesse erlangte Berühmtheit als furchteinflößende Damoiselle der Guerre, welche die zerschlagenen Armeen Bretonias in der dunkelsten Stunde des Königreiches wieder zu einer schlagkräftigen Streitmacht vereinte. Dies geschah, als König Louis der Tapfere in der Schlacht um Couronne gegen eine riesige Chaoshorde, die Bretonia von der Krallensee aus angriff, getötet wurde. In dieser Schlacht machten die Streitkräfte des Chaos Louis' seine Armee bis auf den letzten Mann nieder und belagerten daraufhin Couronne. Die Lage verschlimmerte sich noch durch die Tatsache, daß der Erbe des Königs noch ein Kind war, welches das Königreich nicht regieren konnte.

Die Chaoshorde breitete sich zerstörend und brandschatzend im gesamten Land aus. Überall wurden Ritter bei dem unmöglichen Versuch, die Horde aufzuhalten, niedergestreckt. In dieser dunklen Stunde, inmitten der rauchenden Ruinen eines kleinen Dorfes in einem abgelegenen Teil von Lyonesse erblickte Repanse die Herrin des Sees. Die Herrin erschien, um eine Botschaft zu übermitteln: "Repanse, Repanse, befreie mein Land von dieser übeln Brut, sie beleidigen mich mit ihrer Anwesenheit!"

Repanse war nicht älter als siebzehn Jahre, eine demütige Schafhüterin, aber von starkem Glauben beseelt. Durch ihre Vision getrieben, legte sie sich die Rüstung eines gefallenen Ritters an und griff die Zügel eines verschreckten Schlachtrösses, das frei umherlief. Sie brach den Reliquenschrein der Gralskapelle des Dorfes auf und ergiff das darin enthaltene Schwert. Schließlich nahm sie noch einen Wandteppich von der Wand, befestigte ihn an einer Lanze und machte sich auf den Weg, um die weite verstreuten und entmutigten Ritter von Lyonesse um sich zu sammeln.

Als die sich zurückziehenden Ritter das junge Mädchen erblickten, das auszog, um die mächtigen Chaoskrieger herauszufordern und das zweifellos von der Herrin des Sees gesegnet war, schämten sie sich ihrer Feigheit und beschlossen, der Jungfrau zur Wiederherstellung ihrer Ehre in Sieg oder Tod beizustehen! Während die Befestigungsanlagen Courronnes unter den Schlägen der Rammköcke des Chaosgenerals erzitterten, sprach sich allmählich das Gerücht einer neuen bretonischen Armee herum, die schnell näherrückte und dabei alle Feinde, die sich ihr in den Weg stellte, in Grund und Boden ritt.

Als die großen Tore kurz davor standen, endgültig auseinanderzubrechen, erschien das Banner der gefürchteten Jungfrau am Horizont, gefolgt von einer großen Ritterarmee, die in einer einzelnen riesigen Lanzenformation angeordnet war. Sie pflegten durch die Schlachtreihen der Chaoسامیه, bis Repanse dem Chaosgeneral gegenüberstand. Als dieser sein großes Schwert hoch über sein grimmetisches Gesicht erhob, ließ er sich einen kurzen Moment von der strahlenden Aura der Jungfrau ablenken, und sie schlug ihm mit einem einzigen Hieb den Kopf vom Rumpf.

Couronne war gerettet, und die Ritter jagten die Überlebenden der feindlichen Armee zurück ins Meer und führten sie ihrer rechtmäßigen Strafe zu. Aus Dankbarkeit verlieh Louis der Junge Repanse nicht nur die Ritterehrung, sondern auch das Herzogtum von Lyonesse.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Repanse	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Bretonisches Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Repanse ist mit dem *Schwert von Lyonesse* bewaffnet, außerdem trägt sie eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Repanse reiter auf einem bretonischen Schlachtröß mit Roßharnisch.

Rittertugend: Repanse ist ein Ritter und besitzt die *Rittertugend*. Außerdem verfügt sie über die *Tugend der Ergebenheit*.

SONDERREGELN

Die Aura des jungfräulichen Zorns

Die Macht der Herrin des Sees umgibt Repanse wie eine Aura. Ihr Schwert und Schild erstrahlen im glänzenden Licht göttlicher Vergeltung. Ihre Augen leuchten wie ein furchterregendes Strafgericht, und ihre Stimme ruft das Verderben auf ihre Feinde herab. Repanse verursacht deshalb *Angst*. Die Regeln für Angst findest du im Psychologiekapitel des Warhammer-Regelbuches.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Repanse besitzt zwei magische Gegenstände: das *Schwert von Lyonesse* und das *Fleur de Lys Banner*.

Das Fleur de Lys Banner

Magische Standarte 100 Punkte

Dieses Banner trägt die *Fleur de Lys* der Herrin des Sees und wurde von einer Wand derselben Gralskapelle genommen, in der Repanse das *Schwert von Lyonesse* fand. Die Berührung der Herrin verlieb das Banner ein schimmerndes Leuchten gleich jenem des Tages, an dem die Jungfrauen von Lyonesse es nähten.

Die Standarte gilt als Armeestandarte und es gelten alle normalen Regeln für Armeestandarten. Zusätzlich hat sie die Fähigkeit, feindliche magischen Energien aufzufangen und gegen den Feind zu wenden. In jeder Magiephase, einschließlich der Magiephase des Gegners, darf der bretonische Spieler verdeckt eine Karte von der Hand des Gegners ziehen. Diese Karte wird dann abgelegt. Falls es sich um eine Energiekarte oder die Karte *Totale Energie* handelt, erhält der Bretonenspieler in der nächsten Nahkampfphase einen Bonus von +1 auf jedes Kampfergebnis. Zieht er die Energieerdigung, endet die Magiephase unverzüglich. Bei allen anderen Karten gibt es keine weiteren Auswirkungen.

Schwert von Lyonesse

Magische Waffe 50 Punkte

Die Herrin des Sees führte Repanse zu einer Gralskapelle, in die sie diese urtale Klinge an sich nahm - das Schwert eines frommen und ehrwerten Ritters vergangener Zeiten. Die Herrin lenkte Repanes Schritte gut, denn das Schwert besitzt große Macht gegen feindliche Magie.

Das Schwert von Lyonesse ist in der Lage, sämtliche magischen Gegenstände außer magischen Waffen wirkungslos zu machen. Solange sich Gegner in direktem Kontakt mit dem Träger des Schwertes befinden, können sie ihre magischen Gegenstände nicht einsetzen. Das Schwert beeinflusst allerdings keine magischen Waffen, und diese funktionieren weiterhin normal.

BARON ODO d'OUTREMER avec SULIMAN LE SARACEN

110 Punkte

Deine Armee darf Baron Odo von Outremer als Champion eines Regiments Ritter des Königs oder Fabrender Ritter beinhalten. Du darfst ihn nur in deine Armee aufnehmen, wenn du auch über ein Regiment dieser Ritter verfügst, die er anführen kann.



Odo zählt zu den vielen bretonischen Rittern, die in den Krieg gegen den bösen Sultan Jaffar in Arabia zogen. Odo war bei der Vertreibung von Jaffars Army aus Estalia dabei und nahm auch an der großen Verfolgung über die See teil. Selbst als die Ritter Jaffar in die sengende Hitze seines eigenen Wüstenlandes verfolgten, befand sich Odo in einem ihrer Regimenter. Egal wie heiß die Sonne vom Himmel schien und der Durst und die Fliegen ihn quälten, suchte er erbarmungslos nach den Champions von Arabia, um sie herauszufordern und zu erschlagen. Obwohl sie sich in ihren abgelegenen Oasen versteckten, spürte er sie auf und zwang sie, unter der unbarmherzigen Wüstensonnen um ihr Leben zu kämpfen.

Genauso direkt wie er vorging, so ritterlich verhielt er sich auch und achtete den Mut und die Tapferkeit seiner Feinde. Als er Suliman begegnete und besiegte, war er so beeindruckt von der Tapferkeit des Sarazenen, daß er dessen Leben verschonte. Zwischen den beiden Kriegern entwickelte sich eine tiefe Freundschaft, denn Suliman war selbst ein Mann der Ehre und brachte dem despotischen Jaffar keine Verehrung entgegen. Als Odo aus Arabia zurückkehrte, nahm er Suliman als seinen ehrenhaften Waffenbruder mit.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Odo	4	4	4	4	3	1	4	2	8
Suliman	4	4	4	4	3	1	4	2	7
Bretonisches Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Sulimans Pferd	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Waffen/Rüstung: Odo ist mit dem *Morgenstern von Fracasse* bewaffnet, außerdem trägt er eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Odo reiter auf einem bretonischen Schlachtröß mit Roßharnisch.

Rittertugend: Odo ist ein Champion der Questritter und besitzt deshalb die *Questtugend*.

SONDERREGELN

Suliman le Saracen

Wenn du Odo d'Outremer in deine Armee aufnimmst, wird er von Suliman, seinem treuen Gefolgsmann, begleitet. Odo und Suliman kämpfen und bewegen sich immer zusammen und müssen deshalb direkten Kontakt aufrechterhalten. Sie dürfen sich aber auf normale Weise einem Regiment anschließen. Suliman vertraut Odo voll und ganz und verwendet deshalb für Moralests immer Odos Moralewert, solange dieser sich noch auf dem Spielfeld befindet.

Suliman ist mit einem gewaltigen Zweihandsäbel bewaffnet, den er vom Rücken eines Pferdes aus einsetzen kann. Er trägt eine leichte Rüstung und einen Rundschilde. Stattdessen eines Schlachtrösses reitet er einen schnellen arabischen Hengst.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Suliman verfügt über einen Schlachtruf, den nur die Angehörigen seines Stammes beherrschen und der einem Gegner das Blut in den Adern gefrieren lassen kann. Jeder Nahkampfgegner Sulimans muß einen Moralest durchführen. Wenn er mißlingt, ist der Gegner von Sulimans Schlachtruf so erschüttert, daß dieser mit seinem Säbel zuerst attackieren darf, unabhängig davon, wer die höhere Initiative besitzt, wer angegriffen hat oder ob der Gegner eine magische Waffe besitzt, durch die er immer zuerst attackieren darf.

MAGISCHER GEGENSTAND

Odo besitzt eine magische Waffe, den *Morgenstern von Fracasse*.

Morgenstern von Fracasse

Magische Waffe 30 Punkte

Diese mächtige magische Waffe besteht aus einer Stachelkugel an einer Kette, die mit einer Hand geschwungen wird. Sie hat ihren eigenen Willen und eine große Abneigung gegenüber Magie, die sie von ihrem ersten Besitzer Fracasse Langoustine, der Geisel von Arabia, übernommen hat.

Der Träger dieser Waffe erhält in der ersten Nahkampfphase jedes Nahkamps einen Bonus von +2 auf seine Stärke.

Wenn ein feindliches Modell im Besitz einer magischen Waffe durch den Morgenstern mindestens einen Lebenspunkt verliert,wickelt sich die Kette des Morgensterns bei einem Wurfergebnis von 4+ um diese Waffe undentreißt sie dem Charaktermodell. Eine entrissene Waffe gilt für den Rest des Spiels als verloren.

Eine Karte für diesen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten.

ROLAND LE MARECHAL

78 Punkte

Deine Armee darf Roland le Marechal als Champion eines Regiments Fabrender Ritter oder Ritter des Königs beinhalten.

Der Marschall von Bretonia trägt die Verantwortung für die Verteidigung der Mark Couronne und deren Grenze zum Imperium. Dieses wilde Land besteht zum größten Teil aus Sumpf und dichtem Waldland und hat bereits viele Schlachten zwischen Bretonia und dem Imperium oder anderen Mächtigen-Eroberern geschen. Der Marschall seinerseits nimmt jede Gelegenheit wahr, die Grenze weiter nach Osten zu verschieben. Obwohl Roland ein Gefolge aus Rittern anführt und über zahlreiche Burgen verfügt, erweist sich die Region als zu klein und instabil, um zu einem Herzogtum ernannt zu werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Roland	4	4	4	4	3	1	4	2	7
Bretonisches Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Roland ist mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet, außerdem trägt er eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Roland reitet auf einem bretonischen Schlachtröß mit Roßharnisch.

Rittertugend: Roland besitzt die *Rittertugend*.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

MAGISCHER GEGENSTAND

Roland besitzt einen einzelnen magischen Gegenstand, der als *Rolands Kriegshorn* bekannt ist.

Rolands Kriegshorn
Gebundener Zauberspruch 25 Punkte

Roland trägt ein großes Kriegshorn bei sich, das aus dem Stoßzahn eines, von einem Urabn im dunklen Zeitalter Bretonias erlegten Monsters geschnitten wurde. Wenn er hineinbläst, löst sich ein mächtiger Zauberspruch, der alle fliegenden Wesen vertreibt, als ob es ein furchterliches Raubtier, größer und gefährlicher noch als sie selbst, auf sie abgesessen hätte!

Roland darf das Horn einmal pro Spiel in einer beliebigen eigenen Magiephase einsetzen, um dessen Zauberspruch zu aktivieren. Er benötigt hierfür keine Energiekarten - das Horn selbst verfügt über genug Energie, um den Zauberspruch zu versorgen.

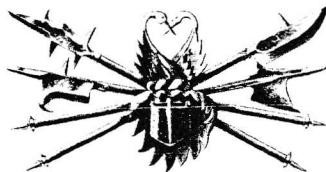
Sobald Roland den Zauberspruch aktiviert hat, steigen alle feindlichen fliegenden Wesen in bis zu 18 Zoll Entfernung unverzüglich in den Himmel und fliegen hoch, wie im *Warhammer-Regelbuch* beschrieben. Danach müssen sie solange hoch fliegen, bis ihnen zu Beginn ihres eigenen Spielzugs ein Moraltest gelingt. Solange sie hoch fliegen, dürfen sie keine Blitzangriffe gegen bretonische hoch fliegende Modelle ausführen, können jedoch selbst angegriffen werden.



TANCRED, DUC DE QUENELLES

265 Punkte

Deine Armee darf Tancred, den Herzog von Quenelles, enthalten. Er kann als unabängiges Charaktermodell oder als General agieren. Wenn du ihn als General wählst, ersetzt er den General aus der Armeeliste.



Der Herzog von Quenelles, Sieger der Schlacht um La Maisontaal, ist der erklärte Feind des Patriarchen der Verdammnis, Heinrich Kemmler. Dieser lauert im Grauen Gebirge und bedroht die Ostgrenze Bretonias, während er sich von seiner Niederlage gegen die Armee des Herzogs erholt. Der Herzog hat ein Gelübde abgelegt, den Patriarchen zu jagen und zu töten und seine Nachfolger restlos auszurotten. Zur Erfüllung dieser Schwurs stattete ihm der König mit einigen kostbaren Waffen aus, die ihm im Kampf gegen die Untoten helfen.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tancred	4	6	6	4	+	3	6	4
Bretonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1

Waffen/Rüstung: Der Herzog ist mit der *Klinge von Couronne* und einer Lanze bewaffnet. Er trägt eine schwere Rüstung und den *Gralsschild*.

Reittier: Der Herzog reitet auf einem bretonischen Schlachtroß mit Roßharnisch.

Rittertugenden: Der Herzog besitzt die *Gralstugend* und ist deshalb immun gegen Psychologie. Außerdem besitzt er die *Tugend der Reinheit*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Tancred ist ein General und besitzt drei magische Gegenstände: die *Klinge von Couronne*, den *Gesegnete Wasser*.

Die Klinge von Couronne

Magische Waffe 100 Punkte

Als Tancred das Gelübde ablegte, Heinrich Kemmler zu erschlagen, stattete der König ihn mit dieser verzauberten Klinge aus. Das uralte Relikt fand man in der Ruine eines Schreins in Couronne, als der Westturm des Königsschlosses neu errichtet wurde. Mit Sicherheit stammt es aus der Zeit, als die Untotenorden Settras Bretonia während des dunklen Zeitalters bedrängten.

Jedes Untotenmodell, das sich am Ende der bretonischen Bewegungsphase in einem Umkreis von 3 Zoll um den Träger der Waffe auftaut, verliert sofort einen Lebenspunkt. Den Untoten stehen keinerlei Rüstungswürfe zu. Zusätzlich sind der Träger und das Regiment, das er anführt, immun gegen Angst und Entsetzen durch Untote.

Eine Karte für diesen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten

Gesegnetes Wasser

Verzauberter Gegenstand 10 Punkte

Tancred trägt ein kleines Fläschchen bei sich, in dem sich Wasser des heiligen Sees befindet, an dem ihm die Herrin eine Vision vom Gral bescherte.

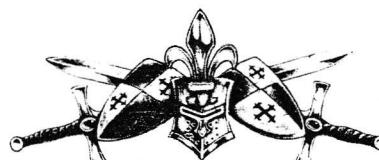
Tancred darf den Trank zu Beginn eines bretonischen Spielzugs trinken. Für die Dauer dieses Spielzugs erhöht sie seine Stärke um 1W6. Tancred darf den Trank nur einmal einsetzen.

Der Gralsschild

Magische Rüstung 25 Punkte

Dieses urale Erbstück erblickt der Herzog aufgrund seiner bekannten großen Macht gegen Untote.

Wie ein normaler Schild verleiht auch der Gralsschild seinem Träger einen Rüstungswurf von 6 auf einem W6. Der Schild trägt ein Bildnis des Grals, welches in einem solch reinen Licht erstrahlt, daß Untote den Anblick kaum ertragen können. Alle Untotenmodelle im Umkreis von 3 Zoll müssen deshalb die Anzahl ihrer Attacken um -1 reduzieren, und untote Modelle mit nur einer Attacke dürfen überhaupt nicht attackieren.



BERTRAND LE BRIGAND und die Bogenschützen von Bergerac

83 Punkte

+1 zusätzlicher Punkt für jeden Bogenschützen des Regiments

Deine Armee darf Bertrand den Briganten als einen Champion der Gemeinen beinhalten. Du darfst Bertrand nur als Champion eines Bogenschützen-Regiments einsetzen, welches dann automatisch zu den Bogenschützen von Bergerac wird und deshalb pro Bogenschütze einen zusätzlichen Punkt kostet. Bertrand wird immer von seinen treuen Kameraden Hugo le Petit und Gui le Gros begleitet. Beachte, daß du diese zwei Gefolgsleute ebenfalls aus dem Punktbudget für Charaktermodelle bezahlst (da sie in den Punktkosten Bertrands bereits enthalten sind), die Bogenschützen jedoch aus dem Punktbudget für Gemeine kommen.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bertrand	4	4	5	4	3	1	4	2
Hugo le Petit	4	3	4	5	4	1	3	1
Gui le Gros	4	3	4	3	3	1	3	1
Bogenschützen von Bergerac	4	3	4	3	3	1	3	1

Waffen/Rüstung: Bertrand und seine Gefolgsleute sind mit Schwertern und Langbögen bewaffnet.

Rüstungswurf: keiner

SONDERREGELN

Bertrands Scharfschützenfähigkeit

Bertrand hat sich bereits viele Male als hervorragender Bogenschütze bewiesen und erwarb sich großen Ruhm, als er das 'große fliegende Ungeheuer von Chateau Mal' mit seinem Langbogen erschoß. Bertrand darf seinen Trefferwurf einmal wiederholen, wenn er mit seinem Langbogen schießt.

Hugo le Petit

Hugo ist bekannt für seine erstaunliche Größe und gewaltige Stärke. Er steht Bertrand ständig zur Seite, kämpft immer mit einem riesigen Kampfstab und schießt mit einem enorm großen Langbogen. Wenn er mit dieser gewaltigen Waffe ein Ziel trifft, verursacht der Pfeil, der mehr an einen Wurfspeer erinnert, einen Treffer mit einer Stärke von 5.

Gui le Gros

Gui le Gros verfügt über einen enormen Körperumfang, der nicht wenig mit seinem beträchtlichen Appetit nach Wildbraten, Fleischpasteten, Bier und anderen kulinarischen Köstlichkeiten zu tun hat. Gui hat dieselben Profilwerte wie die anderen Bogenschützen von Bergerac und trägt auch dieselbe Ausrüstung.

Darüberhinaus trägt er ein Weinfläschchen auf seinem Rücken, um den Bogenschützen im Kampf eine Errichtung zukommen lassen zu können. Der Wein reicht genau für eine Portion pro Bogenschütze. Du kannst ihn deshalb nur einmal einsetzen, aber seine Wirkung hält ohnehin bis zum Ende des Spiels an. Das ganze Regiment wird zunehmend fröhlicher und deshalb immun gegen Panik. Unglücklicherweise leidet aber auch die Zielfähigkeit der angefeindeten Bogenschützen unter dem Einfluß des Alkohols, und sie erleiden für den Rest des Spiels einen Abzug von -1 auf ihren Trefferwurf!

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Die Bogenschützen von Bergerac

Den Rest von Bertrands Regiment bilden Bogenschützen aus der Armeeliste. Trotzdem gelten besondere Regeln für die Bogenschützen von Bergerac, die sie von normalen Bogenschützen unterscheiden. Sie kosten deshalb einen zusätzlichen Punkt pro Modell.

Die bretonischen Bogenschützen haben eine Ballistische Fertigkeit von 4. Im Gegensatz zu normalen Bogenschützen dürfen sich die Bogenschützen von Bergerac in *lockerer Formation* bewegen. Wenn sie sich nicht in lockerer Formation bewegen, dürfen sie die Pfeilstützen-Formation einnehmen. Sie tragen niemals Rüstung und ignorieren deshalb diese für normale Bogenschützen bestehende Option. Das Regiment darf natürlich einen Standarteträger und einen Musiker enthalten.

MAGISCHER GEGENSTAND

Bertrand besitzt einen magischen Gegenstand: den *Schwarzen Pfeil*.

Der Schwarze Pfeil

Magische Waffe 5 Punkte

Der schwarze Pfeil ist mit einem Drachenkopf und den schwarzen Federn einer Aaskrabbe bestückt. Bertrand benutzt in jeder Schlacht nur einen schwarzen Pfeil, den er sich für ein besonders lobendes Ziel aufhebt.

Der Pfeil verwundet im Falle eines Treffers automatisch. Nur eine magische Rüstung schützen gegen den Schwarzen Pfeil.

DER RITTER DER TREFFSICHEREN LANZE

121 Punkte

Deine Armee darf den Ritter der treffsicheren Lanze als unabängiges Charaktermodell enthalten.

Niemand kennt die wahre Identität dieses Ritters. Er nimmt an jedem Turnier in Brettonia teil und wurde noch nie vom Pferd gestoßen. Niemals öffnet er sein Visier, und kein Gegner war bisher in der Lage, es zu öffnen, um in sein Gesicht zu blitzen. Aufgrund seiner erstaunlichen Fertigkeit im Lanzengang haben ihm die anderen Ritter den Spitznamen "Die treffsichere Lanze" verliehen.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter der treffsicheren Lanze	4	5	5	4	4	2	5	3
Bretonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1

Waffen/Rüstung: Der Ritter der treffsicheren Lanze ist mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet. Er trägt eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Der Ritter der treffsicheren Lanze reitet auf einem bretonischen Schlachtroß mit Roßharnisch.

Rittertugenden: Der Ritter der treffsicheren Lanze besitzt die *Rittertugend* und die *Tugend der Tjoste*.

BESONDRE CHARAKTERMODELLE

Magische Gegenstände: Der Ritter der Treffsicheren Lanze besitzt keine magischen Gegenstände, statt dessen verfügt er über zwei einzigartige Kampffertigkeiten, die als die Treffsichere Lanze und der Parierende Schild bekannt sind.

BESONDRE FERTIGKEITEN

Die Treffsichere Lanze

Der Ritter der Treffsicheren Lanze hat sich seinen Namen durch seine einzigartige Fertigkeit im Umgang mit der Lanze erworben.

Der Ritter muß angreifen, um diese besondere Fertigkeit einzusetzen zu können. Der Ritter besitzt die unheimliche Fertigkeit, seine Lanze auf den schwächsten Punkt seines Gegners auszurichten und dessen Schild im Moment des Aufpralls geschickt zu umgehen. Nahkampfgegner erleiden deshalb immer einen zusätzlichen Abzug von -1 auf ihren Rüstungswurf gegen die Lanze des Ritters!

Der Parierende Schild

Der Ritter verfügt darüberhinaus über eine einzigartige Technik, seinen Schild einzusetzen. Er ist außerordentlich begabt darin, die Waffe seines Gegners im Nahkampf zu parieren und darf deshalb im Nahkampf alle mißlungenen Rüstungswürfe einmal wiederholen.

Magische Gegenstände: Tristan trägt keine magischen Gegenstände bei sich. Statt dessen verfügt er über ein Repertoire an Heldenliedern von ritterlicher Tapferkeit, die sich durchaus mit der Wirkung von magischen Gegenständen vergleichen lassen.

SONDERREGELN

Jules le Jongleur

Tristan wird immer von Jules begleitet, und obwohl sich dieser zu Fuß bewegt, schafft er es durch seine Salots mühelos, mit seinem Freund Schritt zu halten. Dadurch ist er enorm schwer zu treffen und alle Modelle, die auf ihn schießen bzw. ihn attackieren, benötigen Wurfergebnisse von 6 für ihre Trefferwürfe. Jules befindet sich immer direkt neben Tristan oder irgendwo in einem von Tristan angeführten Regiment.

Jules beißender Spott: Jules hilft Tristan im Nahkampf, indem er Tristans Gegner mit Beleidigungen und trockenen Kommentaren zusetzt, die selbst den widerwärtigsten Feinden die Zornestränen in die Augen treiben. Jules ist außerdem ein perfekter Imitator von Monsterlauten und kann deshalb jedes Wesen der bekannten Welt beleidigen. Jules beißender Spott lenkt den Gegner so sehr ab, daß dieser oft eine seiner Attacken verliert.

Das Opfer von Jules' Spott ist immer der jeweilige Nahkampfgegner Tristans. Dieser verliert eine seiner Attacken, wenn er nicht zu Beginn der Nahkampfphase einen erfolgreichen Moraltest ablegt. Wenn Jules ausgeschaltet wird oder das Spielfeld verläßt, verfällt Tristan in Trauer und singt für den Rest des Spiels nicht mehr.

LIEDER DER RITTERLICHEN TAPFERKEIT



Tristan verfügt über ein Repertoire an Heldenballaden der Bretonen, die auch als *Chansons* bekannt sind. Wenn sich Tristan einem Regiment anschließt und dieses Lieder singt, erfüllt er die Herzen der Ritter mit Stolz und stachelt sie zu tapferen Heldenataten an. Wenn sich Tristan in den Reihen eines Regiments befindet, kann er zu Beginn seines Spielzugs eines der folgenden Lieder anstimmen. Das Lied dauert bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs an. Tristan darf sich dann entscheiden, ein anderes Lied zu singen, oder eine weitere Strophe desselben Liedes anzustimmen, um dessen Wirkung aufrechterzuerhalten. Natürlich endet das Lied samt Wirkung augenblicklich, wenn Tristan ausgeschaltet wird oder aus anderen Gründen nicht in der Lage ist, weiter zu singen (z. B. wegen Handlungsunfähigkeit durch einen Zauberspruch).

Chanson de Bataille

Diese Ballade erzählt von den großen Siegen der Bretonen und begießt die Zuhörer, es ihren Vorfahren an Mut und Kühnheit gleichzutun oder sie sogar zu übertreffen. Wenn Tristan dieses Chanson singt, erhält das Regiment, welches er begleitet, einen Bonus von +1 auf sein Kampfergebnis.

Chanson du Grail

Diese Ballade erzählt von der Herrin des Sees und ihrem heiligen Gral. Sie erfüllt die Herzen der Zuhörer mit Glauben und Vertrauen. Dieses Chanson bannt jeden Zauberspruch, der gegen sein Regiment ausgesprochen wird, bei einem Wurfergebnis von 3+ auf einem W6. Dies ist ein *natürlicher Magiebann*, wie in Warhammer Magie beschrieben.

Chanson de Gilles

Diese Ballade erzählt die Geschichte von Gilles le Breton. Dies erfüllt die Zuhörer mit Stolz und Ehrgefühl. Das Regiment, dem Tristan angehört, verfügt über einen Moralwert von 10, solange er dieses Chanson singt.

REYNARD le CHASSEUR 90 Punkte

avec Groffe et Griff, Chiens de Guerre

Deine Armee darf Reynard als Champion eines Regiments Fabrider Ritter, Ritter des Königs oder berittener Knappen beinhalten.



In ganz Bretonia kennt man Reynard aufgrund seiner großen Liebe zur Jagd. Reynard versteht so geschickt mit seinem großen Wildschweinspeier umzugehen, daß er ihn auch in der Schlacht anstelle der traditionellen Ritterlanze verwendet. Er reitet mit einem Falken auf seinem Arm und wird immer von seinen treuen Wolfshunden Groffe und Griff begleitet, deren Wildheit und Loyalität beispiellos unter allen Jagdhunden Bretonias ist. Reynard liebt nichts mehr, als Gruppen von Ork-Plünderern aufzuspüren und seine Hunde auf sie zu hetzen!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reynard	4	4	4	4	3	1	4	3	7
Groffe & Griff	8	4	0	4	3	1	4	1	6
Bretonisches	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Reynard ist mit einem Schwert und seinem Jagdspeer bewaffnet. Er trägt eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Reynard reitet auf einem bretonischen Schlachtröß mit Roßharnisch.

Rittertugenden: Reynard besitzt die *Rittertugend*.

Magische Gegenstände: Reynard besitzt keine magischen Gegenstände. Statt dessen zieht er mit seinem Jagdspeer und begleitet von seinen gefährlichen Jagdhunden in die Schlacht.

SONDERREGELN

Reynards' Jagdspeer

Reynards Jagdspeer ist eine riesige Waffe und durchaus mit einer Lanze zu vergleichen. Im Gegensatz zu einer Lanze verleiht ihm der Speer während eines Angriffs jedoch keinen Bonus von +2 auf die Stärke, sondern nur den für einen Speer üblichen Bonus von +1.

Der Jagdspeer verfügt über einen breiten Kopf mit einer Querstange, um zu verhindern, daß er so tief in das Opfer eindringt, daß Reynard ihn nicht mehr hinausziehen kann! Wenn Reynards einen Gegner mit dem Speer verwundet, verliert dieser in derselben Nahkampfphase W6 Attacken, da ihn der Speer durchbohrt hat und an Ort und Stelle festhält. Die größte Effektivität hat der Speer also, wenn Reynard im Nahkampf als erster attackiert. Er eignet sich besonders gut, um damit Monster zu stellen.

Groffe und Griff, Chiens de Guerre

Reynards zwei Wolfshunde Groffe und Griff bleiben im Kampf immer an der Seite ihres Herrn und verteidigen ihn im Nahkampf mit wildem und aufopferungsvollen Eifer. Reynard und seine Wolfshunde kämpfen und bewegen sich immer zusammen. Wenn Reynard sich einem Regiment anschließt, gehören sie ebenfalls zu diesem Regiment. Groffe und Griff verwenden für sämtliche Tests den Moralwert ihres Herren.

BESONDRE CHARAKTERMODELLE

Wenn Reynard ausgeschaltet wird, verlieren Groffe und Griff vollkommen die Kontrolle und rasen wie unzähmbare Bestien über das Schlachtfeld. Sie folgen in ihrer wahnsinnigen Wildheit dem Geruch großer Monster und anderer überlebender Kreaturen und bewegen sich als Paar in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung. Sie attackieren jedes feindliche Modell, mit dem sie während ihrer Bewegung in Berührung kommen.

Wenn seine beiden geliebten Wolfshunde ausgeschaltet werden, unterliegt Reynard den Regeln für *Haf*.

Reynards Falke

Reynard trägt einen Jagdfalken auf seinem Arm. Der Falke stürzt sich automatisch auf Reynards Nahkampfgegner und verleiht ihm deshalb eine zusätzliche Attacke, die bereits in seinen Profilwerten berücksichtigt ist.

Champion eines Regiments berittener Knappen

Reynard entschließt sich oft dazu, seine berittenen Knappen in den Kampf zu führen, anstatt sich den anderen Rittern anzuschließen. In der Tat ist er bekannt dafür, die Schlacht eher als eine Art Jagdexpedition anzusehen! Wenn er ein Regiment berittener Knappen anführt, folgen die Knappen seinem Beispiel - für sie gelten in diesem Fall ebenfalls die Regeln der *Rittertugend*, sie dürfen nämlich Paniktests durch fliehende Einheiten, die keine Ritter sind, ignorieren.

ARMAND D'AQUITAIN

235 Punkte

Deine Armee darf Armand d'Aquitaine als Armeestandartenträger beinhalten. In diesem Fall ersetzt er den Armeestandartenträger aus der Armeeliste.



Der Armeestandartenträger von Bretonia muß ein Ritter von außerordentlicher Tapferkeit sein, da er die Ehre genießt, die gesegnete Armeestandarte von Bretonia zu tragen. Die Standarte zeigt die Herrin des Sees, und die Ritter Bretonias glauben, daß dies dieselbe Standarte ist, die Gilles le Breton vor über tausend Jahren in die Schlacht geführt hat.

Armand d'Aquitaine gewann die Ehre, dieses heilige und ehrwürde Banner zu tragen, beim großen Turnier von Couronne. Armand ist einer der jüngsten Ritter, die jemals zum Gralsritter aufstiegen, da er sich nach Erlangung der Ritterwürde sofort auf die Suche nach dem Gral begab und alle seine Rechte auf die Baronie von Aquitaine an seinen älteren Bruder abtrat. Armand bewacht das Banner Tag und Nacht in der Gralskapelle von Couronne, auf deren Schwelle er mit seinem Schild als Kopfkissen schläft.

BESONDRE CHARAKTERMODELLE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armand	4	5	4	4	3	1	4	2	9
Bretonisches	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Waffen/Rüstung: Armand ist mit einem Schwert bewaffnet. Er trägt eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Armand reitet auf einem bretonischen Schlachtroß mit Roßharnisch.

Rittertugenden: Armand besitzt die *Gralstugend*, er ist also immun gegen Panik und kann eine Einheit aus Questrittern anführen. Außerdem besitzt er die *Tugend der ritterlichen Leidenschaft*.

MAGISCHER GEGENSTAND

Armand besitzt einen magischen Gegenstand - das *Banner der Herrin des Sees*.

Banner der Herrin des Sees

Magische Standarte 75 Punkte

Wenn Armand d'Aquitaine der Armeestandartenträger deiner Armee ist, trägt er immer das Banner der Herrin des Sees bei sich. Es ist dasselbe Banner, das Gilles le Breton von der Herrin des Sees segnen ließ und trägt ihr Bildnis. Unter diesem Banner vereinte Gilles le Breton das Königreich Bretonia und gewann bisher jede Schlacht.

Das Banner erfüllt die Feinde mit solchen Schrecken, daß alle Regimenter, die gegen das Regiment mit dieser Standarte kämpfen, ihren Gliederbonus für ihr Kampfergebnis verlieren. Wenn der Armeestandartenträger das Banner trägt, darf jeder Ritter auf dem gesamten Schlachtfeld einen mißlungenen Aufrißtest einmal wiederholen.

Eine Karte für diesen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten.

JASPERRE LE BEAU DRACHENTÖTER 234 Punkte

Deine Armee darf Jasperre le Beau als unabhängiges Charaktermodell enthalten.



In ganz Bretonia sprechen die Leute von Jasperre als dem berühmten Drachentöter. Er war es, der den Drachen Malgrimace erschlug und die Tochter des Königs Isabeau aus seinen Klauen befreite. Dieser Drache war jedoch nur eins der unzähligen Monster, die Jasperre auf seiner niemals endenden Suche nach dem Gral schon erschlagen hat.

Jasperre reitet auf einem Pegasus - eine gute Wahl für jemanden, der gerne Drachen tötet und holde Jungfrauen aus hohen Türmen befreit!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jasperre	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	5

Waffen/Rüstung: Jasperre ist mit einem Schwert und der *Tugendhaften Lanze* bewaffnet. Er trägt eine schwere Rüstung und einen Schild.

Reittier: Jasperre reitet auf einem Pegasus.

Rittertugenden: Jasperre besitzt die *Questtugend*, er ist also immun gegen Panik und kann eine Einheit aus Questrittern anführen. Außerdem besitzt er die *Tugend des Heldenmuts*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Jasperre besitzt drei magische Gegenstände: Die *Tugendhafte Lanze*, den *Helm des Drachentöters* und die *Klaue des Malgrimace*.



Helm des Drachentöters

Magische Rüstung 10 Punkte

Jasperres Helm wurde durch das Feuer seiner vielen Monsterbegegnungen geschwärzt, trägt aber noch immer den Segen der Herrin des Sees. Solange Jasperre seinem ritterlichen Eid folgt, schützt ihn der Helm vor den Atemattacken aller Drachen.

Solange er den Helm trägt, ist Jasperre immun gegen jede Art von Drachenatem. Dieser Schutz wirkt nur gegen die Atemattacken von Drachen, andere ähnliche Angriffe, zum Beispiel die einer Hydra, wehrt der Helm nicht ab.

Klaue des Malgrimace

Verzauberter Gegenstand 50 Punkte

Jasperre trägt eine Klaue von Malgrimace an einem Band um seinen Hals, jenes wilden Drachens, aus dessen Gewalt er die Tochter des bretonischen Königs befreite. Die Klaue beschützt Jasperre gegen alle schwächeren Monster- und Malgrimace war der mächtigste Drache seiner Zeit, dessen Macht selbst jetzt noch in diesem Gegenstand nachwirkt.

Die Klaue wirkt gegen sämtliche feindlichen großen Monster, also nicht nur Drachen, sondern auch Hippogreifen, Greifen usw. Zu Beginn der Nahkampfphase würfelt der Bretonienspieler einen W6, und die Anzahl an Angriffen, die das Monster gegen Jasperre ausführen kann, reduzieren sich um das angezeigte Würfelergebnis. Wenn Jasperre das Pech hat, gegen mehrere Monster gleichzeitig anzutreten, so kann er die Abzüge beliebig auf seine Nahkampfgegner verteilen.

Die Tugendhafte Lanze

Magische Waffe 15 Punkte

Als Jasperre auf seine Suche nach dem Gral auszog, nahm er die Tugendhafte Lanze aus der Gralskapelle von Sancorre mit sich, da er ihren langen, stählernen Schaft und ihre scharfe Spitze als sehr nützlich zum Einsatz gegen Drachen einschätzte. Die Herrin des Sees lenkte ihn bei dieser Wahl, denn bis jetzt hat ihn die Waffe noch niemals enttäuscht, und so mancher Drache fühlte ihre scharfe Spitze schon mit Leichtigkeit durch seine Schuppenhaut stechen. Die Lanze ist mit den Gunstbezeugungen zahlreicher holden Jungfrauen verziert, die der elegante Jasperre bereits bereit ist.

Die Magie der Lanze funktioniert nur, wenn Jasperre ein großes Monster wie einen Greifen, Hippogreifen oder Drachen angreift. Gegen andere Ziele wirkt sie wie eine normale Lanze. Die Lanze addiert beim Angriff gegen ein großes Monster nicht nur einen Bonus von +2 auf Jasperres Stärke, sondern einen Bonus von +4. Zusätzlich verursacht jeder erfolgreiche Treffer nicht nur den Verlust von einem, sondern von W3 Lebenspunkten. Führ zuerst die Rüstungswürfe durch, bevor du die verlorenen Lebenspunkte ermittelst. Sobald du herausgefunden hast, wieviel Schaden die Lanze insgesamt verursacht, würfst du einen W6 und addierst den zuvor mit dem W3 erwürfelten Lebenspunktverlust zu dem Würfelergebnis hinzu. Bei einem Gesamtergebnis von 6 oder mehr hat die Lanze das Herz des Monsters durchstoßen und es ausgeschaltet!

BOHEMOND 'BESTIENTÖTER', DUC DE BASTONNE 200 Punkte

Deine Armee darf Bohemond de Bastonne als unabhängiges Charaktermodell enthalten.

Herzog Bohemond von Bastonne herrscht über das große Herzogtum von Bastonne im Inneren Bretonias. Dieses Herzogtum gilt als das älteste des Königreiches, und der Herzog zählt traditionell zu den wichtigsten Gefolgsmännern des Königs. Bohemond erfüllte seine Suche nach dem Gral, bevor er zum Herzog aufstieg, und der König selbst bat ihn, die Herrschaft über sein angestammtes Herzogtum zu übernehmen, anstatt ein Eremitenritter in der Gralskapelle von Bastonne zu werden.

Bohemonds weitflächige Besitztümer sind fast ausschließlich ländlich. Die Burg von Bastonne befindet sich auf einer hohen Felsklippe über dem Wald von Châlons. Von hier aus führen Bohemond und sein großes Gefolge einen ununterbrochenen Kampf gegen Orks, Skaven und andere widerliche Kreaturen, die sich immer wieder in den weitflächigen, bergigen Wildnis im Herzen Bretonias einnisteten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bohemond	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Brettonisches Schlachtroß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Bohemond ist mit dem *Streitkolben von Bastonne* bewaffnet und trägt eine schwere Rüstung sowie *Bohemonds Schild*.

Reittier: Bohemond reitet auf einem bretonischen Schlachtroß mit Roßharnisch.

Rittertugenden: Bohemond besitzt die *Gralstugend* und ist deshalb immun gegen Psychologie. Außerdem besitzt er die *Tugend des ungestümen Ritters*.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Bohemond besitzt zwei magische Gegenstände: den *Streitkolben von Bastonne* und *Bohemonds Schild*.

Der Streitkolben von Bastonne
Magische Waffe 30 Punkte

Bohemonds ehrfurchtgebietender Streitkolben pulsiert geradezu vor mächtiger Magie. Der Griff besteht aus dem Knochen eines von Bohemond erschlagenen Drachens, und den großen Kopf der Waffe fertigte zwergische Runenschmiede aus Metoreisen an.

Der Streitkolben verleiht Bohemond einen Bonus von +2 auf seine Stärke, und jeder erfolgreiche Treffer verursacht nicht nur den Verlust von einem, sondern von W3 Lebenspunkten. Führ zuerst die Rüstungswürfe durch, bevor du die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte ermittelst.

Bohemonds Schild
Magische Rüstung 30 Punkte

Als Bohemonds Suche nach dem Gral ein glückliches Ende nahm, bat ihn die Herrin des Sees, das Drachenblut von seinem Schild zu waschen. Das Wasser des heiligen Sees reinigte den Schild und verlieh ihm magische Kräfte.

Der Schild verleiht seinem Träger ebenso wie ein normaler Schild einen Rüstungswurf von 6 auf einem W6. Zusätzlich würfeln du jedesmal einen W6, wenn Bohemond von einem Feind mit einer magischen Waffe getroffen wird. Wirf für jeden Treffer nacheinander einen W6, und bei einem Würfelergebnis von 6 hat der Schild die Waffe pariert, in zwei Teile gespalten und zerstört. Ermittle die Treffer einer Waffe, die der Schild nicht zerstört, auf die normale Weise, aber ignoriere die Treffer einer zerstörten Waffe.



DER GRÜNE RITTER

170 Punkte

Deine Armee darf den Grünen Ritter enthalten, dieser darf sich aber keinen Einheiten anschließen und bewacht zu Beginn der Schlacht immer ein einzelnes Geländestück (siehe folgende Sonderregeln).

Der Grüne Ritter ist eine bekannte Figur der bretonischen Sagenwelt. Er erscheint den Rittern, die sich auf der Gralsqueste befinden und bewacht die geheimnisvollen Haine, Seen und Steinkreise, in denen die Herrin des Sees erscheint. Jeder Questritter wird von ihm zu einem tödlichen Zweikampf herausgefordert. Dieser Kampf stellt den letzten Test auf der Suche nach dem Gral dar. Falls der Questritter den Grünen Ritter besiegen kann, wird er schließlich den Gral finden. Jeder Ritter, der sich des Grals als unwürdig erweist, kann auch den Grünen Ritter nicht besiegen und wird entweder fliehen oder von ihm erschlagen. Der Grüne Ritter selbst kann im Kampf nicht umkommen, egal wie schwere Verwundungen er davonträgt. Sogar falls sein Kopf abgeschlagen wird, nimmt er ihn einfach auf und reitet davon!

Der Grüne Ritter ist der Champion der Herrin des Sees. Viele behaupten, daß er eigentlich der verwandelte und nun unsterbliche Gilles le Breton ist. Wer oder was auch immer - der Grüne Ritter bewacht und beschützt die heiligen Stätten vor allem Übel. Er fordert nicht nur die Questritter heraus, sondern erschlägt auch alle Monster, Orks und anderen Kreaturen, welche diese heiligen Orte mit ihrer Präsenz entweihen. Er trägt eine seltsame, mit Efeu verwachsene Rüstung und nähert sich ungesehen zwischen den Bäumen und Büschen, bis er schließlich mit gezogenem Schwert direkt vor seinem Gegner erscheint. Dann sagt er drei Worte in einem alten bretonischen Dialekt: "Niemand darf passieren!" Dem Gegner bleibt keine Wahl, außer zu kämpfen oder zu sterben.

Immer wenn sich die Bretonen darauf vorbereiten, eine Schlacht in der Nähe einer der heiligen Stätten der Herrin des Sees zu schlagen, erscheint der Grüne Ritter, um an der Schlacht teilzunehmen und den heiligen Ort gegen den Feind zu verteidigen.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Der Grüne Ritter	4	6	3	5	5	1	6	1
Schlachtroß des Grünen Ritters	8	4	0	4	4	1	4	1

Waffen/Rüstung: Der Grüne Ritter trägt schwere Rüstung, einen Schild und die *Klinge des Leids*.

Reittier: Der Grüne Ritter reitet auf einem bretonischen Schlachtroß. Dieses unirdische Pferd ist allerdings wesentlich wilder als jene, auf denen die sterblichen Ritter reiten.

Rüstungswurf: 2+

SONDERREGELN

Angst

Die ehrfurchtgebietende und unirdische Erscheinung des Grünen Ritters verursacht zusammen mit seiner tiefen, hallenden Stimme, mit der er seine Herausforderungen ausspricht und die wie ein Echo aus den Tiefen der Zeit klingt, in seinen Gegnern Angst. Die Regeln für Angst findest du im Regelbuch von Warhammer.

Eremitenritter

Der Grüne Ritter meidet die Gesellschaft anderer Ritter und lebt als Eremit in der Wildnis, wo er die heiligen Stätten der Herrin des Sees bewacht. Er schließt sich niemals einer Einheit an, sondern kämpft immer alleine.

Du kannst den Grünen Ritter auf normale Weise aufstellen oder alternativ an einer beliebigen Stelle des Spielfelds, aber außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone, plazieren. Falls du letztere Alternative wählst, mußt du den Grünen Ritter innerhalb von 6 Zoll Entfernung eines Geländestücks aufstellen, das ein Heiligtum der Herrin des Sees darstellt. Dies können die Ruinen einer Gralskapelle, ein Steinkreis, ein Monolith, ein Wald, der einen heiligen Hain repräsentiert, ein Hügel, ein Fluß, ein Teich oder sogar ein See sein. Diesen Ort bewacht der Grüne Ritter vor der Schlacht, und hier erscheint er auch. Nach dem Beginn der Schlacht kann er sich frei über das Spielfeld bewegen.

Unsterblich

Obwohl der Grüne Ritter in seinem Profil nur einen Lebenspunkt besitzt, ist er doch effektiv unsterblich. Selbst ein Schlag, der einen gewöhnlichen Ritter niederstrecken würde, lähmst den Grünen Ritter nur kurz. Innerhalb von wenigen Augenblicken erlangt er seine Kampfbereitschaft zurück und übt schreckliche Rache. Es wurde sogar schon beobachtet, daß er seinen abgetrennten Kopf aufhob und wieder auf seine Schultern setzte!

Wenn der Grüne Ritter seinen Lebenspunkt verliert, entfernst du ihn nicht gleich als Verlust, sondern wirfst am Ende der Nahkampfphase einen W6. Bei einem Würfelergebnis von 2 oder mehr hat die Verletzung keinen Effekt und der Ritter erhält seinen Lebenspunkt zurück. Bei einem Würfelergebnis von 1 wird der Ritter nicht entfernt, sondern zählt als aufgerieben und flieht direkt zu dem von ihm bewachten Geländestück zurück. Er kann sich nicht mehr sammeln. Sobald er das Geländestück erreicht, verschwindet der Grüne Ritter einfach. Alle Truppen auf seinem Weg dorthin weichen ihm aus oder lassen ihn durch ihre Formation passieren. Dies hat aber spieltechnisch keinen Einfluß. Für seine eigene Seite gilt er bezüglich Paniktests als fliehend.

Immun gegen Psychologie

Der Grüne Ritter ist ein unsterbliches Wesen und deshalb immun gegenüber Psychologie.

Natürlicher Magiebann

Der Grüne Ritter besitzt einen natürlichen Magiebann von 2+. Die Regeln hierfür findest du im Regelbuch von Warhammer Magie.

Die Klinge des Leids

Magische Waffe 70 Punkte

Die Klinge des Leids ist ein Schwert von beachtlicher Größe und großem Gewicht. Der Grüne Ritter führt sie einhändig mit einer Leichtigkeit, als ob er nur einen Weidenzweig schwingen würde.

Der grüne Ritter besitzt nur eine Attacke. Diese hat aber eine solche Wucht, daß gegen einen Treffer durch die Klinge des Leids keine Rüstungswürfe erlaubt sind und ein erfolgreicher Schadenswurf nicht den Verlust von einem, sondern von W6 Lebenspunkten bedeutet. Alternativ kann der Ritter die Klinge auch um sich schwingen und jeden niedersetzen, der sich in seine Nähe wagt. Er besitzt dann W6 Attacken gegen die die übliche Rüstungswürfe gelten und die jeweils nur einen Schadenspunkt verursachen.



DER GRÜNE RITTER

MORGIANA LE FAY, Feenzauberin von Bretonia

429 Punkte

Die Feenzauberin von Bretonia ist die Prophetin der Herrin des Sees. Niemand kennt ihre wahre Herkunft, aber sie wird schon in den Legenden und Sagen erwähnt, die aus dem dunklen Zeitalter Bretonias stammen. Eine ihrer bedeutendsten Erscheinungen beschreibt das Heldenlied von Gilles le Breton, das Chanson de Gilles', welches über die Heldenaten des ersten Königs von Bretonia berichtet. Es war die Feenzauberin, die den tödlich verwundeten Gilles zur Isle de Lys brachte, um ihn dort zu heilen. Im Laufe der Jahrhunderte gab es schon viele Feenzauberinnen, aber niemand weiß, wie die Herrin des Sees ihre Prophetinnen auswählt.

Die momentane Feenzauberin von Bretonia ist auch unter dem Namen Morgiana bekannt. Sie lebt sehr zurückgezogen und lässt sich nur schwer aufspüren. Eine wichtige Aufgabe eines jeden Questritters besteht darin, sie zu finden. Er kann sie dann um einen Gefallen bitten und sie fragen, wo er am besten nach dem Gral suchen soll. Einer der Orte, am dem ein Ritter sie finden kann, ist die Isle de Lys im Inneren des Sees von Châlons, wo die Herrin des Sees Gilles erschien, aber auch an anderen Orten treffen suchende Ritter mit ihr zusammen. Wenn Bretonia Gefahr droht, ein neuer König gekrönt werden soll oder ihr Rat benötigt wird, schicken der König oder die Gralsritter Fahrende Ritter aus, um sie zu suchen. In solchen Zeiten begleitet sie auch manchmal die bretonische Armee in die



Schlacht. Sie reitet auf einem Einhorn und spornt die Ritter zu erstaunlichen Heldentaten an. Die besten und mutigsten Ritter stärkt sie mit ihrer Magie.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Morgiana	4	3	3	3	3	6	1	9
Einhorn	9	5	0	4	4	3	4	2

AUSRÜSTUNG: Morgiana ist mit einem Schwert bewaffnet.

REITTIER: Die Feenzauberin reitet auf einem Einhorn. Sie zählt zu den wenigen Menschen, welche jemals von einem Einhorn als Reiter akzeptiert wurden.

SONDERREGELN

DIE GUNST DER FEENZAUBERIN

Zu Beginn des Spiels, nachdem beide Seiten ihre Truppen aufgestellt haben, aber noch vor dem ersten Spielzug, darf jedes Ritter-Charaktermodell die Feenzauberin um eine Gunst bitten. Die Feenzauberin verschenkt ihre Gunst nur an die tapfersten und würdigsten Ritter und junge Ritter, deren Mut und Hingabe noch am heißesten brennen erhalten am ehesten eine Gunst.

Benenne das Charaktermodell, für das du eine Gunst erbitten möchtest, und wirf einen W6. Der Champion einer Einheit Fahrender Ritter erhält immer eine Gunst, andere Champions erhalten bei einem Ergebnis von 4+ eine Gunst. Helden benötigen eine 5+ und der General eine 6. Besondere Charaktermodelle erhalten niemals eine von Morgianas Gunsten.

Falls ein Charaktermodell eine Gunst erhält, akzeptiert er von der Feenzauberin ein Pfand für sein Versprechen, das er an seiner Lanze oder seinem Helm befestigt. Dies kann ein Tuch oder auch eine Locke ihres langen Haars sein. Der Ritter schwört bei seiner Ehre, niemals vor einem Kampf zu fliehen – dies wird als der *Schwur* bezeichnet. Falls ein Ritter seinen Schwur bricht, hat dies ernste Folgen für ihn und die Feenzauberin. Ein Ritter bricht seinen Schwur, wenn er eine Herausforderung nicht annimmt, solange nicht ein anderer Ritter, der ebenfalls dem Schwur unterliegt, sie annimmt. Ein Ritter bricht seinen Schwur ebenfalls, wenn er flieht.

Sollte ein Ritter seinen Schwur brechen, verliert er sofort einen Lebenspunkt. Die Feenzauberin verliert ebenfalls einen Lebenspunkt. Gegen diesen Lebenspunktverlust gelten keine Rüstungs- oder Rettungswürfe, nicht einmal Schutzartefakte helfen dagegen – er ist ein Resultat des gebrochenen Schwurs.

GÜNSTE

Die verschiedenen Güste sind im folgenden aufgeführt. Ein Ritter darf nur eine Gunst erhalten und jede Gunst darf in einer Armee nur einmal vorkommen.

DÄMONENTÖTER

Falls ein Ritter einen Dämonen im Nahkampf verwundet, wirst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr verliert der Dämon W6 weitere Lebenspunkte. Es gelten keine Rüstungswürfe für dämonische Auren oder Rüstung. Bei einem Wurfgergebnis von 6 wird der Dämon automatisch ausgeschaltet.

DRACHENTÖTER

Falls ein Ritter einen Drachen im Nahkampf verwundet, wirst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr verliert der Drache W6 weitere Lebenspunkte. Es gelten keine Rüstungswürfe für die Schuppenhaut. Bei einem Wurfgergebnis von 6 wird der Drache automatisch ausgeschaltet.

BANNEN

Falls ein Ritter einen Untoten im Nahkampf verwundet, wirst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr verliert der Untote W6 weitere Lebenspunkte. Es gelten keine Rüstungs- oder Rettungswürfe irgendwelcher Art. Bei einem Wurfgergebnis von 6 wird der Untote automatisch ausgeschaltet.

ZAUBERER VERNICHTEN

Falls ein Ritter einen Zauberer im Nahkampf verwundet, wirst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr verliert der Zauberer W6 weitere Lebenspunkte. Es gelten keine Rüstungs- oder Rettungswürfe irgendwelcher Art. Bei einem Wurfgergebnis von 6 wird der Zauberer automatisch ausgeschaltet. Als Zauberer zählt jedes Modell, das Zauberersprüche einsetzen kann, auch zaubernde Dämonen.

GLÜCK

Der Ritter darf im Nahkampf jeweils einen Wurf bei seinen Trefferwürfen, Schadenswürfen und Rüstungswürfen wiederholen.

GERECHTIGKEIT

Falls der Ritter keine magische Waffe besitzt, gilt jede magische Waffe von Gegnern, die mit ihm kämpfen, als normale Waffe ihrer Art. Falls der Ritter selbst eine magische Waffe besitzt, zählen magische Waffen mit höherem Punktwert als normale Waffen ihrer Art – andere magische Waffen behalten ihre Wirkung.

TAUFPERFEIT

Ein Ritter mit dieser Gunst muss in jeder Nahkampfphase eine Herausforderung aussprechen. Wenn ein Gegner seine Herausforderung annimmt, addiert er in diesem Spielzug einen Bonus von +1 zu seinen Trefferwürfen und seiner Stärke.

VERTEIDIGER DER FEENZAUBERIN

Falls sich die Feenzauberin einer Einheit aus Fahrenden Rittern anschließt, schwören diese, sie bis zum letzten zu verteidigen. Die Einheit kann im Nahkampf nicht aufgerieben werden, solange die Feenzauberin sie begleitet. Falls die Feenzauberin ausgeschaltet wird, während sie einer Einheit angehört, unterliegen alle restlichen Fahrenden Ritter des Regiments für den Rest der Schlacht den Regeln für *Haß*.

EINHORN



Die Feenzauberin gehört zu den wenigen Menschen, die jemals ein Einhorn als Reittier gewinnen konnten. Diese sagenhaften Wesen leben noch immer in der Tiefe des Waldes von Loren und den anderen Wäldern Bretonias.

Hornattacke: Wenn ein Einhorn einen Angriff durchführt, benutzt es sein Horn wie eine Lanze, um seine Gegner aufzuspießen. Hierdurch erhält es während der ersten Nahkampfphase einen Stärkebonus von +2. Ein Einhorn attackiert somit, wenn es angreift, mit einer Stärke von 6.

Natürlicher Magiebann: Einhörner besitzen eine magische Aura, welche die Wirkung feindlicher Magie aufheben kann. Sobald ein Zauber gegen das Einhorn, seinen Reiter oder die Einheit, in der sich das Einhorn befindet, ausgesprochen wird, wird dieser bei einem Wurfgergebnis von 4+ auf einem W6 gebannt. Gebannte Zauber verpuffen wirkungslos.

Magische Attacke: Die magische Aura eines Einhorns bezieht sich auch auf seine Attacken. Daher wirken Attacken eines Einhorns wie eine magische Waffe und heben den Rüstungswurf für dämonische Auren auf.

RIVALITÄTEN ZWISCHEN ZÄUBERERN

Die Feenzauberinnen sind dafür bekannt, dass sie ihre Position eifersüchtig verteidigen und andere Zauberer, ganz besonders männliche, nicht mögen. Den Grund für diese tiefe Abneigung kennt niemand. Die Hofzauberer schließen sich manchmal mit ein paar Weinflaschen im Hinterzimmer eines Gasthauses ein und diskutieren über diese Tatsache. Traurigerweise gelangen sie, wenn sie den Wein ausgetrunken haben, was mehrere Stunden dauern kann, immer zur selben Schlussfolgerung: die Feenzauberin ist eine Frau und verhält sich deshalb völlig irrational.

Die Hofzauberer, die an den Magieschulen des Imperiums ausgebildet wurden, sind sich der starken Antipathie der Feenzauberin bewusst und missgönnten ihr den starken Einfluss, den sie auf den König besitzt.

Viele erinnern sich noch an das magische Duell, das während des großen Turniers von Couronne in der Regierungszeit von König Jean le Bon zwischen der Feenzauberin und den damaligen Hofzauberer ausbrach. Jedermann wandte sich von den Rittern ab, um den spektakulären magischen Wettsprint zu beobachten. Wenig später musste der König seinen Rittern befehlen, das lange Gras nach einer Kröte abzusuchen, die auf den Namen seines besten Hofzauberers hörte!

Manche der Herzöge und Barone erkennen nur die Feenzauberin an, während andere die Zauberer aus den Magieschulen Altdorf bevorzugen, bei denen es sich normalerweise um ihre Verwandten handelt. Dies ist besonders dann sehr häufig der Fall, wenn ein Baron nur eine Tochter besitzt, die sein Land nicht erbauen kann. Ihr Bräutigam übernimmt die Herrschaft über das Land ihres Vaters. Aus diesem Grund schicken viele Barone ihre Töchter nach Altdorf, damit sie, sein eigen Fleisch und Blut, Kontrolle über das Erbe ausüben kann – notfalls, indem sie ihren Mann mit Hilfe der Magie beeinflussen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Feenrauberin besitzt vier magische Gegenstände: den *Kelch der Zaubertränke*, den *Magischen Spiegel*, den *Kröten-Humunkulus* und den *Goldenen Gürtel*.

Der Kelch der Zaubertränke

Verzauberter Gegenstand 40 Punkte

Die Feenrauberin besitzt einen Kelch, in dem der Zaubertrank aufbewahrt, den sie am Vorabend der Schlacht aus den von ihr gesammelten Lilien herstellt. Die Macht des Zaubertrankes hängt von der Art der Lilien und von den Verzauberungen ab, die sie darüber spricht. Du kannst eine der folgenden Farben von Lilien für den Zaubertrank auswählen.

Die Feenrauberin kann den Kelch zu Beginn eines beliebigen Spielzugs der Bretonen einsetzen. Wenn sie den Inhalt des Kelches auf den Boden schüttet, entfaltet der Zaubertrank seinen magischen Effekt. Die Wirkung stellt sich augenblicklich ein. Zu Beginn jedes folgenden Spielzugs der Bretonen mußt du einen W6 werfen. Bei einem Ergebnis von 1 hat sich die Wirkung erschöpft. Der Kelch kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden.

Rot: Der heilende Effekt des Trankes schützt alle Bretonen in der Nähe der Feenrauberin. Die Feenrauberin und alle Bretonen im direkten Kontakt dürfen jeweils den ersten Lebenspunktverlust ignorieren, den sie in einem beliebigen Spielzug erleiden. Während die Wirkung des Trankes anhält, darf jedes Modell pro Zug eine Verletzung ignorieren.

Gelb: Die Dämpfe des Trankes leuchten in einem strahlenden Gelb und blenden alle feindlichen Modelle in der Nähe der Feenrauberin. Gegnerische Modelle in direktem Kontakt mit der Feenrauberin benötigen für ihre Trefferwürfe im Nahkampf Würfergebnisse von 6. Beachte, daß es dabei egal ist, ob sie die Feenrauberin attackieren oder ein anderes Modell, sie erleidet den Effekt, wenn sie die Feenrauberin berühren.

Weiß: Der Kelch verströmt einen weißen Nebel, der die Feenrauberin und die Einheit, die sie begleitet, vollkommen einhüllt. Es ist unmöglich, Schußwaffen auf die vom Nebel eingehüllte Einheit abzufeuern.

Violett: Aus dem Kelch quillt ein violetter Dunst, der sich wie eine Schlange um die Feenrauberin wickelt. Jedes Gegnerische Modell, das sich zu Beginn der Nahkampfphase mit der Feenrauberin in direktem Kontakt befindet, muß einen W6 werfen. Falls das Würfergebnis höher als die Widerstandsfähigkeit des Modells ist, wird der Gegner sofort durch den erstickenden Dunst ausgeschaltet.

Blau: Der Kelch verströmt eine blaue Wolke, die über das Schlachtfeld schwebt und eine gegnerische Kriegsmaschine einhüllt. Die Kriegsmaschine kann nicht mehr schießen, solange sie sich unter der Wolke befindet. Jeder Versuch wird bei Waffen-, die Fehluntersuchungen besitzen, in einem Fehlschluß enden - andere Kriegsmaschinen funktionieren einfach nicht.



Magischer Spiegel

Arcana Magica 10 Punkte

Der Magische Spiegel ermöglicht es Morgiana, in die Herzen und Gedanken der gegnerischen Zauberer zu sehen und sich auf deren Absichten und Vorhaben vorzubereiten.

Morgiana kann den Spiegel einmal zu Beginn des Spiels einsetzen. Der Bretonen-Spieler benennt einen gegnerischen Zauberer, dessen Zaubersprüche sie dann einsehen darf.

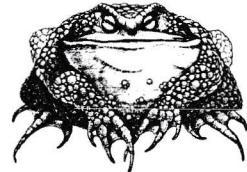
Während des Spiels kann Morgiana den Spiegel verwenden, um sich für ein Geistiges Duell zu stärken. Wenn Morgiana in ein Geistiges Duell verwickelt wird, darf sie bei der Ermittlung des Siegers des Duells einen Bonus von +1 zu ihrem Würfergebnis hinzuzählen.

Energiehumunkulus - eine Kröte

Arcana Magica 30 Punkte

Die Feenrauberin besitzt einen Krötenhumunkulus, der angeblich einst ein Zauberer war, der die Feenrauberin ausreizend verärgert hatte, um von ihr mit diesem Fluch gestraft zu werden. Es gefällt ihr, ihn als Kröte in dem Teich neben ihrem Haus zu halten. In der Schlacht tragt sie ihn in einem Lederbeutel am Gürtel mit sich.

Durch den Krötenhumunkulus erhält die Feenrauberin in jeder Magiephase eine weitere Karte vom Deck der Winde der Magie. Der Homunkulus selbst kann nicht verletzt werden. Wenn die



Der Goldene Gürtel

Schutzartefakt 60 Punkte

Die Feenrauberin trägt einen Goldenen Gürtel um ihre Taille, der in Wirklichkeit ein mächtiges magisches Artefakt darstellt. Er enthält viele mächtige Schutzzauber und erschwert ihren Gegnern das Attackieren. Dank der schützenden Macht des Goldenen Gürtels kann sie die Ritter in die Schlacht begleiten, obwohl sie keine Rüstung trägt.

Der Goldene Gürtel verleiht der Feenrauberin einen Rettungswurf von 4+ gegen jeden Lebenspunktverlust. Beachte, daß dieser Rettungswurf von einem Schutzartefakt stammt und deshalb weder durch hohe Stärke modifiziert wird noch durch besondere Treffer, die keine Rüstungswürfe zulassen, wie zum Beispiel von Kanonen, negiert werden kann. Der Goldenen Gürtel kann die Feenrauberin nicht vor einem Lebenspunktverlust durch einen gebrochenen Schwur schützen, wie im Kapitel 'Die Gunst der Feenrauberin' beschrieben wird.

ZAUBERSPRÜCHE

Die Feenrauberin von Bretonia ist eine Zauberin der vierten Stufe und besitzt vier Zaubersprüche. Ihre Sprüche wirken auf einzigartige Weise, und kein anderer Zauberer versteht sie einzusetzen. Diese Zaubersprüche sind der *Böse Blick*, der *Nebel von Châlons*, das *Verderben des Dol* und die *Verlockung des Blondel*.

Die Magie der Feenrauberin erlangt ihre Einzigartigkeit durch die Macht der Herrin des Sees. Sie erlernte die Kunst der Magie nicht an den Schulen der Magie. Statt dessen hat sie eine uralte Kunst erlernt, die eine Feenrauberin mündlich an die nächste weitergibt. Die von ihr verwendete Magie fließt durch die Erde und steigt an den heiligen Orten der Herrin des Sees an die Oberfläche.

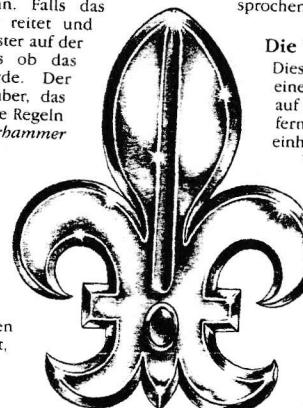
Die Energie wird durch die Wurzeln einer Lilienart aufgesogen, die auch den Namen Fleur de Lys trägt. Diese Blume wächst nur an heiligen Orten. Die Feenrauberin sammelt diese Pflanzen, um sie zu Zaubertränken oder Talismanen in Form von Ketten oder Ringen zu verarbeiten. Manchmal ist sie die Blumen auch oder trinkt ihren Saft. Die Lilien müssen am Vorabend der Schlacht gesammelt werden, damit sie ihre magische Wirkung nicht verlieren.

Der böse Blick

Es wäre sehr unklug, die Feenrauberin zu verärgern, da sie dich einfach in einen Frosch verwandeln kann. Unter den Bauern Bretonias herrscht der Glauben, daß viele der Frösche in den Seen und Teichen verwandelte Questritter sind, die eine von der Feenrauberin gestellte Aufgabe nicht erfüllen. Die einzige Weise, einen dieser Unglücklichen zu retten, besteht darin, daß die hübscheste Maid im Dorf den Frosch küßt! Es läßt sich wohl erahnhen, daß auf diese Art und Weise erst wenige Questritter, falls überhaupt schon welche, gerettet wurden!

In der Schlacht setzt die Feenrauberin den bösen Blick nur gegen die Feinde Bretonias ein. Sie kann versuchen, ein gegnerisches Modell in Sicht in einen Frosch zu verwandeln. Beachte, daß sie den Bösen Blick nur gegen ein Charaktermodell einsetzen kann. Falls das Charaktermodell auf einem Monster reitet und verwandelt wird, mußt du das Monster auf der Monsterraktionstabelle würfeln, als ob das Charaktermodell ausgeschaltet wurde. Der Zauberspruch gilt als ein Geschößzauber, das Ziel muß sich also in Sicht befinden. Die Regeln für Geschößzauber findest du in Warhammer Magie.

Die Reichweite des Zauberspruchs hängt von der Anzahl der eingesetzten Energiekarten ab. Die Zauberin kann ihn also auch mit nur einer Energiekarte aussprechen. Jede Energiekarte verschafft dem Bösen Blick eine Reichweite von W6 Zoll. Falls du den Spruch mit drei Energiekarten einsetzt, beträgt die Reichweite 3W6 Zoll.



Der Nebel von Châlons

Dieser Zauberspruch benötigt zum Aussprechen zwei Energiekarten. Weißer Nebel, wie jener, der an den heiligen Orten der Herrin des Sees waltet, sammelt sich um eine Einheit in bis zu 24 Zoll Entfernung der Feenrauberin. Der Nebel hüllt die Einheit ein und verbirgt sie vor den Blicken des Gegners. Die Modelle im Nebel dürfen nicht schießen und können auch nicht beschossen werden. Außerdem dürfen die Modelle im Nebel nicht marschieren, alle restlichen Bewegungen aber normal ausführen. Der Nebel folgt der Einheit und hüllt sie weiter ein. Falls die Einheit in einen Nahkampf verwickelt wird, umgibt der Nebel nur sie aber nicht den Gegner. Alle Gegner erleiden deshalb einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf. Der Zauberspruch bleibt im Spiel, nachdem die Feenrauberin ihn ausgesprochen hat.

Das Verderben des Dol

Dieser Zauberspruch benötigt zum Aussprechen drei Energiekarten. Die Feenrauberin sagt das Verderben eines gegnerischen Charaktermodells oder Monsters voraus. Außerdem benennt sie ein eigenes Charaktermodell, welches das benannte gegnerische Modell niederringt wird. Die Feenrauberin ruft zum Beispiel mittens in der Schlacht: "Sir Jehan Maledem!" Der Zwergenkönig wird durch eure Hand niedergestreckt werden! Dies spott natürlich besiegt Ritter ungemein an, und er wird alles tun, um die Propheteiung zu erfüllen.

Wenn das bretonische Charaktermodell mit dem benannten gegnerischen Charaktermodell in den Nahkampf gelangt, führt es alle seine Attacken gegen das Modell mit einer Stärke von 10 durch. Dieser Zauberspruch bleibt im Spiel, nachdem die Feenrauberin ihn ausgesprochen hat. Falls das bretonische Charaktermodell von seinem Gegner erschlagen wird, gilt der Zauberspruch als vernichtet, als ob die Karte Magievernichtung darauf ausgespielt worden wäre.

Der Zauberspruch kann nicht ein weiteres Mal ausgebrochen werden, solange er sich im Spiel befindet.

Die Verlockung des Blondel

Dieser Zauberspruch benötigt zum Aussprechen einer Energiekarte. Die Feenrauberin darf ihn auf eine beliebige Einheit in bis zu 24 Zoll Entfernung aussprechen. Die Krieger der Zielleinheit werden von Visionen sanft geweckt

Wiesen voller blühender Blumen und wunderschönen Mädchen oder ähnlicher paradiesischer Vorstellungen eingehüllt. Vielleicht glauben die Krieger sogar, daß sie bereits gefallen sind und sich nun im Himmel befinden. Die Einheit unternimmt gar nichts, da ihre Krieger verzaubert ins Leere starren. Sie kann sich nicht bewegen, nicht schießen und nicht kämpfen, wenn sie nicht zuvor einen Moraltest bestreift, um den Verlockungen zu widerstehen! Der Zauberspruch bleibt einen Spielzug lang im Spiel.

TAKTIKEN DER BRETONEN

DER ANGRIFF DER RITTER

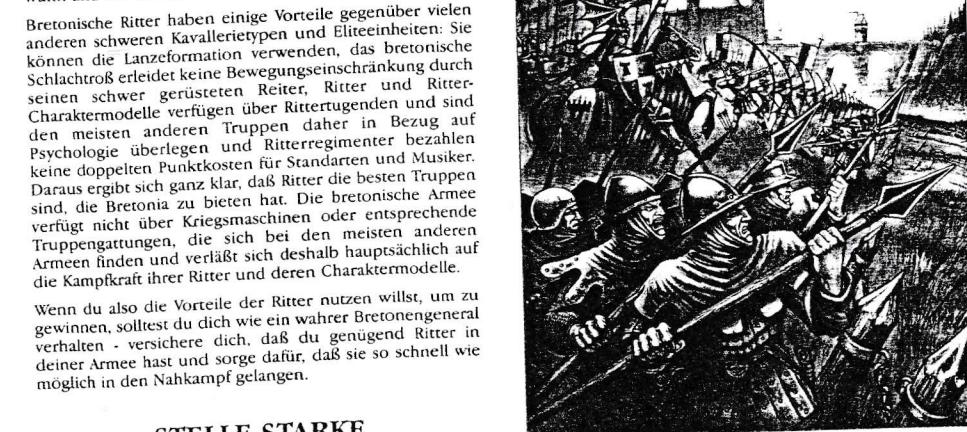
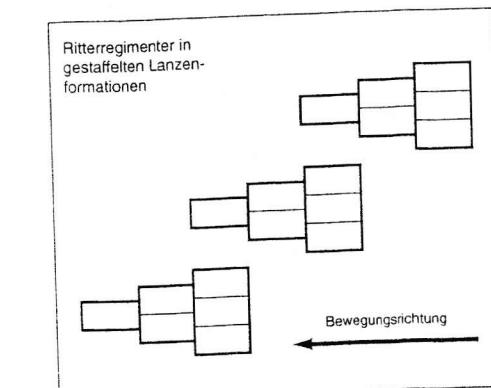
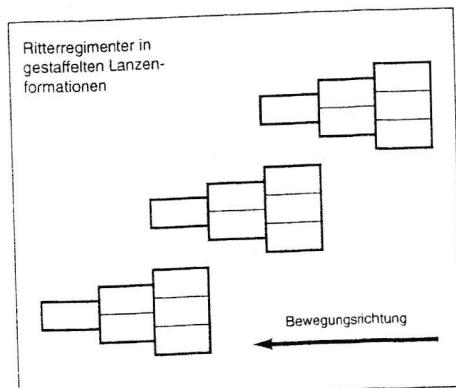
Traditionell gibt es nur eine bretonische Taktik - den donnernden und unaufhaltsamen Angriff vieler tapferer, entschlossener und von einem eisernen Willen getriebener Ritter! Dem Bretonengeneral bleibt nur noch die Frage, wo, wann und wie er den vernichtenden Angriff durchführt.

Bretonische Ritter haben einige Vorteile gegenüber vielen anderen schweren Kavallerietypen und Eliteeinheiten: Sie können die Lanzenformation verwenden, das bretonische Schlachtfeld erleidet keine Bewegungseinschränkung durch seinen schwer gerüsteten Reiter, Ritter und Ritter-Charaktermodelle verfügen über Rittertugenden und sind den meisten anderen Truppen daher in Bezug auf Psychologie überlegen und Ritterregimenter bezahlen keine doppelten Punktkosten für Standarten und Musiker. Daraus ergibt sich ganz klar, daß Ritter die besten Truppen sind, die Bretonia zu bieten hat. Die bretonische Armee verfügt nicht über Kriegsmaschinen oder entsprechende Truppengattungen, die sich bei den meisten anderen Armeen finden und verläßt sich deshalb hauptsächlich auf die Kampfkraft ihrer Ritter und deren Charaktermodelle.

Wenn also die Vorteile der Ritter nutzen willst, um zu gewinnen, solltest du dich wie ein wahrer Bretonengeneral verhalten - versichere dich, daß du genügend Ritter in deiner Armee hast und sorge dafür, daß sie so schnell wie möglich in den Nahkampf gelangen.

STELLE STARKE RITTERREGIMENTER AUF

Die Organisation deiner Rittereinheiten hat große Auswirkungen auf ihre Effektivität im Kampf. Die bretonischen Ritter dürfen die Lanzenformation einsetzen, die gegenüber der normalen Formation den Vorteil hat, daß mehr Rittern der Kampf ermöglicht wird und eine größere Zahl an Gliedern entsteht. Trotzdem bist du nicht gezwungen, die Lanzenformation zu verwenden oder - wenn du sie verwendest - sie bei allen deinen Ritterregimentern zu verwenden. Die Lanzenformation resultiert immer in einer sterilen Formation und ist deshalb in ihrer Flanke verwundbar (wenngleich sie im spieltechnischen Sinne gar nicht über Flanken verfügt). Du kannst die Flanken aber schützen, indem du mehrere Lanzen gestaffelt auftreten läßt oder Infanterieregimenter einsetzt, um feindliche Regimenter davon abzuhalten, die Flanke eines großen Ritterregiments zu umgehen und in dessen Rücken zu fallen.



Die Lanzenformation stellt eine große Gefahr für deinen Gegner dar, deshalb wird er alles, was er an Geschossen, Kriegsmaschinen, Magie und so fort aufzubringen hat, auf sie werfen. Aus diesem Grund erweist es sich meistens als klüger, Ritterregimenter aus 10 oder sogar 15 Modellen ins Feld zu führen. Kleinere Regimenter aus sechs Modellen solltest du besser als zweite Welle hinter den größeren Einheiten, als schnelle Reserve oder als Leibwachen des Generals einsetzen. Ansonsten werden sie allzu schnell auf ein oder zwei Modelle dezimiert, wenn der Gegner sein Feuer auf sie konzentriert.

Jedes Ritterregiment sollte über einen Anführer, Standartenträger und Musiker verfügen. Die Standarte könnte eine magische Standarte sein und die Kampfkraft der Ritter erhöhen oder sie vor feindlichen Geschossen und Magieschützen. Darüber hinaus wäre es nützlich, den Anführer zu einem Champion zu machen und ihn mit einem magischen Gegenstand auszustatten - am besten etwas, das seine eigene Kampfkraft erhöht. Darüber hinaus kann das Regiment von einem oder sogar mehreren Helden begleitet werden, die mit nützlichen magischen Gegenständen und Rittertugenden ausgestattet sind und dem ganzen Regiment so wunderbare Vorteile wie zum Beispiel eine Erhöhung der Angriffsdistanz oder die Fähigkeit zum Gegenangriff verschaffen. Ein solches Regiment besitzt eine enorme Kampfkraft.

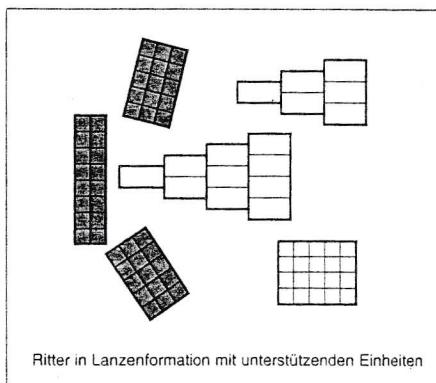
GEHE KÜHN UND ENTSCHESSEN VOR!

Möglicherweise wirst du über mehrere Ritterregimenter verfügen, aber nicht viele davon werden so stark sein, wie das gerade beschriebene. Deshalb solltest du dich rasch entscheiden, welchen Teil der feindlichen Armee du als erstes angreifen willst und dann so schnell wie möglich zuschlagen. Jeder Spieler, der schon einmal gegen

Bretonen gekämpft hat, wird alles daran setzen, deine kampfstärksten Ritterregimenter mit seinen schlechtesten Regimenter zu binden. Die lohnendsten Nahkampfziele für deine Ritter sind die besten Regimenter des Gegners!

UNTERSTÜTZE DIE RITTER MIT NOCH MEHR RITTERN UND INFANERIE

Deine Ritter verfügen während eines Angriffs über eine gewaltige Schlagkraft, verlieren diese sie jedoch in allen nachfolgenden Nahkampfphasen oder wenn sie selbst angegriffen werden. Dein Ritterregiment könnte von einem großen Regiment des Gegners gestoppt und danach in einem wilden und erschöpfenden Handgemenge niedergemacht werden. Deshalb ist es nützlich, eine zweite Welle aus Rittern zu haben, die in den Nahkampf hineinstoßen kann, oder Knappen und Landsknechte in der Hinterhand zu halten, die den Rittern gegen Harte Gegner beistehten, die einfach nicht zurückweichen wollen.



SCHICK DEINE KNAPPEN AUF DIE JAGD

Knappen, egal ob beritten oder zu Fuß, sind sehr nützliche Regimenter für deine Bretonenarmee. Sie treten in lockerer Formation auf und können deshalb mit jeder Truppengattung des Gegners und jedem Gelände fertigwerden, die deine übrigen Truppen vor unüberwindliche Schwierigkeiten stellen würden. Die Knappen können auf gleicher Höhe der Ritter oder sogar vor ihnen reiten, um alle Hindernisse für einen Angriff der Ritter aus dem Weg zu räumen, bevor der Gegner überhaupt zum Nachdenken kommt. Kleinere Ansammlungen von Störenfrieden, welche die Flanken der Ritter bedrohen, können niedergeschossen oder im Nahkampf aus dem Weg geräumt werden - selbiges gilt für gegnerische Geschützmänner.

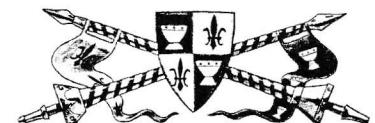
Knappen können auch hinter den Rittern herreiten und ihnen, falls nötig, im Nahkampf beistehen.

VERTEIDIGUNGSTEILUNGEN AUS LANDSKNECHTEN UND BOGENSCHÜTZEN

Die bretonischen Landsknechte kannst du entweder gut ausrüsten oder ihnen auch nur wenig Ausrüstung geben und sie stan dessen in großer Anzahl auftreten lassen. In beiden Fällen kannst du sie auf dem Spielfeld als solide Verteidigungsstellungen einsetzen. Diese Regimenter können es mit vergleichbaren Regimenter des Gegners aufnehmen und sie - falls sie den Nahkampf nicht gewinnen - zumindest aufhalten. Die Ritter können hinter diesen Stel-

lungen warten und im richtigen Moment losschlagen. Eine alternative Taktik besteht darin, den Gegner zunächst mit Landsknechten anzugreifen und zu binden und dann mit Rittern vorzuspuren und gezielt zuzuschlagen.

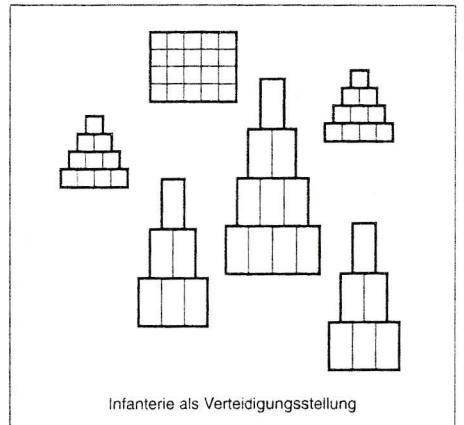
Möglicherweise möchtest du deine Landsknechte auch etwas standfester und widerstandsfähiger machen. Dies läßt sich durch einen Champion mit entsprechendem magischen Gegenstand bewirken.



Da Bogenschützen die Pfeilspitzenformation einnehmen und Rüstung erhalten dürfen, können sie ebenfalls als Verteidigungsstellungen herhalten. Die Bogenschützen sind am effektivsten, wenn sie sich nicht viel bewegen und sich auf Schießen konzentrieren - deshalb erweist es sich als sinnvoll, diese Verteidigungsstellungen möglichst weit vorne aufzustellen, um möglichst viele feindliche Regimenter in Reichweite zu haben. Es wäre sehr ineffektiv, wenn die Bogenschützen so weit hinten ständen, daß sie die Ritter nicht mehr mit Pfeilsalven unterstützen könnten. Die Ritter werden natürlich versuchen, so schnell wie möglich in den Nahkampf zu gelangen und den Feinden deshalb entgegenreiten. Dies hat den positiven Nebeneffekt, daß aufgeriebene Feinde fast immer sofort vom Spielfeld fliehen. Sollten sie jedoch nicht weit genug laufen, werden sie mit hoher Sicherheit von den Rittern niedergeritten!

VERTRAUE AUF DEINEN GLAUBEN UND AUF DIE FEENZAUBERIN

Dies ist der bretonische Leitspruch, wenn es um Magie geht! Deine bretonische Armee braucht nicht verwundbarer durch Magie zu sein, als jede andere Armee. Sie darf Zauberer beinhalten und du kannst - wenn du willst - und dein Gegner zustimmt - die Feenzauberin als Unterstützung hinzuholen. Sie stellt ein sehr starkes Charaktermodell dar und falls du nicht genug Punkte übrig hast, um alle Ritter-Charaktermodelle mit magischen Waffen auszustatten, kann sie ihnen kostenlos eine Gunst verleihen. Außerdem kann sie feindliche Zauberer in Frösche verwandeln! Zusätzlich gibt es auch noch Rittertugenden, mit denen du gegnerischer Magie entgegnen kannst.



Armeebeispiel:

DIE ARMEE DES DUC DE BRIONNE



Mit der Armee des Herzogs von Brionne siehst du ein typisches Beispiel für eine Bretonenarmee mit einem Wert von 2.000 Punkten. Du kannst sie genauso einsetzen wie unten aufgeführt oder als Grundlage für die Aufstellung deiner eigenen Bretonenarmee verwenden.

Die Armee repräsentiert die Streitmacht eines mächtigen bretonischen Herzogs. Den Kern der Armee bilden die tapferen, mutigen und äußerst selbstbewußten Ritter, unterstützt durch Landsknechte und Bogenschützen. Die Anzahl der Feinde interessiert sie nicht - es genügt, ihnen zu wissen, wo sie sie finden können!

Das Gefolge des Herzogs befindet sich in ständiger Bereitschaft, das Herzogtum gegen marodierende Orks und unzählige andere Feinde zu verteidigen - auch gegen die üblichen Drachen und andere Monster, die das umgebende Land heimsuchen und die Bauern bedrohen.

Die Grundtaktik (oder besser gesagt die einzige Taktik) der Armee des Herzogs besteht darin, den Feind unverzüglich anzugreifen und den Kampf zu gewinnen! Die meisten bretonischen Armeen setzen auf vergleichbare Taktiken.

GASTON DUC DE BRIONNE Bretonischer General

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Der Herzog ist mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet. Er reitet auf einem bretonischen Schlachtröß mit Harnisch und trägt schwere Rüstung und einen Schild.

Magische Gegenstände: Der Herzog besitzt die *Parierklinge*.
Rüstungswurf: 2+
Rittertugenden: Der Herzog ist ein Gralsritter und besitzt deshalb die *Gralstugend*. Außerdem verfügt er über die *Tugend der ritterlichen Leidenschaft*.

insgesamt: 178 Punkte

BARON JEHAN DE MONTFORTE Armeestandartenträger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armeestandarten-träger	4	4	4	4	3	1	4	2	7
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Der Armeestandartenträger ist mit einem Schwert und einer Lanze bewaffnet. Er reitet auf einem bretonischen Schlachtröß mit Harnisch und trägt schwere Rüstung und einen Schild.

Rüstungswurf: 2+

Rittertugenden: Der Armeestandartenträger ist ein Ritter des Königs und besitzt deshalb die *Rittertugend*.

insgesamt: 98 Punkte

ISABEAU, TOCHTER DES HERZOGS Oberzauberin

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oberzauberin	4	3	3	4	4	2	4	1	7
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Isabeau ist mit einem Schwert bewaffnet. Sie reitet auf einem bretonischen Schlachtröß.

Magische Gegenstände: Isabeau besitzt den *Zauberkelch*.

Rüstungswurf: 6+

insgesamt: 156 Punkte



GRALSRITTER

Die Einheit besteht aus 6 Gralsrittern, darunter ein Standartenträger.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gralsritter	4	5	3	4	3	1	4	1	9
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Die Gralsritter sind mit Schwertern und Lanzen bewaffnet. Sie reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Harnischen und tragen schwere Rüstungen und Schilder.

Rüstungswurf: 2+

Rittertugenden: Die Gralsritter besitzen die *Gralstugend*.
insgesamt: 270 Punkte

François stieg von seinem Pferd und führte das ermattete Tier zu dem kleinen Bach, den er kurz zuvor entdeckt hatte. Während sein Pferd von dem klaren, kalten Wasser trank, entfernte er sich gedankenversunken von dem Bach.

Seit zwei Wochen durchstreifte er nun schon den Wald von Arden auf der Suche nach einem mysteriösen weißen Hirsch, der ihm schon oft im Traum erschien war. Warum ihm die Herrin des Sees diese Visionen schickte, vermochte er nicht zu sagen, aber er war sich sicher, daß es etwas mit seiner Suche nach dem Gral zu tun haben mußte. Unglücklicherweise hatte er bis jetzt keine Spur des Tiers entdeckt und befürchtete nun allmählich - müde und hungrig, wie er war - daß er nur seine Zeit verschwendete.

Entmutigt wandte François sich um und hielt erschrockt inne, um den wunderbaren weißen Hirsch anzustarren, der nun nur ein paar Meter vor ihm stand und ihn mit seinen intelligenten, sanften Augen betrachtete. François bemerkte eine unheimliche Stille um ihn herum, als ob alles - selbst der Wind - gespannt darauf wartete, was er als nächstes tun würde. Mit zunehmender Besorgnis stellte François fest, daß er selbst nicht WUSSTE, was er tun sollte. Der Ritter war so von seiner Suche eingenommen worden, daß er sich überhaupt nicht überlegt hatte, was er mit dem weißen Hirschen anfangen sollte, wenn er ihn erst einmal gefunden hätte. Tief in seinem Inneren wußte er, daß der Begegnung mit diesem Wesen eine besondere Bedeutung zu kam, aber er hatte keine Ahnung, wie es ihm bei seiner Suche nach dem Gral helfen sollte. Als hätte er seine Gedanken gelesen, drehte sich der Hirsch um und bewegte sich langsam von ihm fort. In seinem Bewußtsein vernahm der Ritter ein einzelnes Wort: FOLGE.

QUESTRITTER

Die Einheit besteht aus 6 Questrittern, darunter ein Standartenträger.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Questritter	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Die Questritter sind mit Schwertern und Lanzen bewaffnet. Sie reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Harnischen und tragen schwere Rüstungen und Schilder.

Rüstungswurf: 2+

Rittertugenden: Die Questritter besitzen die *Questtugend*.
insgesamt: 246 Punkte

RITTER DES KÖNIGS

Die Einheit besteht aus 10 Rittern des Königs, darunter ein Standartenträger.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
des Königs	4	4	3	4	3	1	3	1	7

Waffen/Rüstung: Die Ritter des Königs sind mit Schwertern und Lanzen bewaffnet. Sie reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Harnischen und tragen schwere Rüstungen und Schilder.

Rüstungswurf: 2+

Rittertugenden: Die Ritter des Königs besitzen die *Rittertugend*.
insgesamt: 390 Punkte

FAHRENDE RITTER

Die Einheit besteht aus 6 Fahrenden Rittern, darunter ein Standartenträger.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fahrender Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Bret. Schlachtröß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Waffen/Rüstung: Die Fahrenden Ritter sind mit Schwertern und Lanzen bewaffnet. Sie reiten auf bretonischen Schlachtrössern mit Harnischen und tragen schwere Rüstungen und Schilder.

Rüstungswurf: 2+

Rittertugenden: Die Fahrenden Ritter besitzen die *Rittertugend*.

insgesamt: 192 Punkte

BOGENSCHÜTZEN

Die Einheit besteht aus 15 Bogenschützen, darunter ein Standartenträger und ein Musiker.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Waffen/Rüstung: Die Bogenschützen sind mit Handwaffen und Langbögen bewaffnet.

Rüstungswurf: keiner

insgesamt: 136 Punkte

BOGENSCHÜTZEN

Die Einheit besteht aus 15 Bogenschützen, darunter ein Standartenträger und ein Musiker.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Waffen/Rüstung: Die Bogenschützen sind mit Handwaffen und Langbögen bewaffnet.

Rüstungswurf: keiner

insgesamt: 136 Punkte

LANDSKNECHTE

Die Einheit besteht aus 20 Landsknechten, darunter ein Standartenträger und ein Musiker.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Landsknecht	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Waffen/Rüstung: Die Landsknechte sind mit Handwaffen, Speeren, leichter Rüstung und Schilden ausgestattet.

Rüstungswurf: 5+

insgesamt: 198 Punkte

Gesamtwert der Armee

2000 Punkte

DIE GESCHICHTE VOM QUESTRITTER

Galeron de Valois erreichte die Furt über den Waldfluß. Am anderen Ufer erspähte er einen anderen Ritter, der sich ebenfalls der Furt näherte. Dieser trug - wie er selbst auch - die Lile eines Questritters. Galeron wußte, was er zu erwarten hatte und gab seinem Schlachtröß die Sporen, um rasch ans Ufer zu kommen. Dann hörte er die Herausforderung seines unbekannten Gegners, seine tiefe Stimme gedämpft durch das geschlossene Visier, aber deshalb nicht weniger bedrohlich.

"Niemand darf passieren," ließ er verlauten. Galeron ritt ins Wasser. "Niemand darf passieren!" Der Ritter wiederholte die Herausforderung und senkte seine Lanze. Galeron öffnete sein Visier. "Ich fordere Euch heraus!"

"Dann werdet Ihr sterben!" kam die Antwort - der Fremde legte die Lanze ein und trieb sein Schlachtröß an.

Galeron trat es ihm unverzüglich gleich. In der Mitte des Flusses trafen die Ritter aufeinander. Beide Lanzen zersplitterten an dem Schild des anderen, und beide Ritter erreichten in ihren Sätteln schwankend das jeweils gegenüberliegende Ufer. Dort hielten sie inne, und Galeron öffnete ein weiteres Mal sein Visier. "Ihr vermögt gut mit der Lanze umzugehen, Herr Ritter, warum wollt Ihr mich nicht auf meiner Queste begleiten, statt mir den Tod zu bringen - Der Tod eines bretonischen Mitstreiters verspricht nicht viel Ehre!"

Als Antwort darauf öffnete Galerons Gegner sein Visier. "Ich verschone Euer Leben," sprach er, und fügte hinzu "Ich hatte niemals vor, es Euch zu nehmen!"

"So wie ich niemals vorhatte, es Euch zu lassen," entgegnete Galeron. "Es war ein ehrenvoller Lanzengang!"

Nun, da sich Galeron und der Fremde auf die für Questritter übliche Weise begrüßt hatten, ließen sie sich nieder und teilten einen Weinschlund. Galeron erkundigte sich nach dem Namen des Fremden, der Joinville de Roq hieß und aus einem weiter entfernten Teil Bretonias stammte. Sie sprachen von ihren bisherigen Fortschritten auf der Suche nach dem Gral und waren überrascht, daß sie beide vor Kurzem den gleichen Traum gehabt hatten. In diesem Traum hatte jeder einen Steinkreis im Inneren eines finsternen Waldes gesehen. Innerhalb des Kreises hatten gehörnte Bestien um einen glänzenden Kelch getanzt.

Die beiden Ritter diskutierten über die mögliche Bedeutung dieses Traums. Sie stimmten darin überein, daß es sich um ein Zeichen der Herrin des Sees handeln müsse und daß sich der Gral im Besitz böser Kreaturen befand, die ihn mit ihren unheiligen Rituale entweihen. Es war der Traum, der sie beide in diesen Wald geführt hatte, in welchem sie nun ihr Lager aufschlugen.

Galeron erwachte in der dunkelsten Stunde der Nacht und erblickte die Sterne zwischen den Zweigen der Bäume. Das Feuer war bis auf ein wenig glühende Asche erloschen. Joinville war bereits wach. Beide Ritter lauschten den Geräuschen, die sie geweckt hatten. Durch den Wald wehte der Klang ritueller Trommelschläge und unheimlicher Gesänge herüber.

Beide Ritter waren es gewohnt, in ihren Rüstungen zu schlafen. Sie erhoben sich in wortlosem Einverständnis und sattelten ihre Schlachtrösser. Sie saßen auf und ritten

so leise, wie es ihnen möglich war, den Waldpfad entlang, im vollen Vertrauen, daß die Pferde ihren Weg im Dunkeln fanden.

Die Lautstärke der Trommeln und Gesänge nahm stetig zu. So schräg und unmelodisch erscholl der Lärm, daß das Scheppern der Rüstungen und Pferdeharnische darin unterging. Die Ritter kamen an eine von Fackeln erleuchtete Lichtung und warteten zwischen den großen Eichen, verborgen durch die Schatten. Sie erblickten die gleiche Szene wie in ihrem Traum. Der Heilige Gral, entwirkt durch die geifernden Schnauzen tanzender Tieremenschen!

Galeron und Joinville lächelten sich grimmig zu und schlossen ihre Visiere. Sie vollführten das Zeichen des Grals und zogen ihre Schwerter. Ihre edlen Schlagtrüfe schallten durch die Nacht und brachten die Gesänge zu einem abrupten Ende. Die Ritter galoppierten in den Steinkreis, mitten unter die Tiermenschen und hieben links und rechts nach den Chaoskreaturen. Sie hatten den Überraschungsvorteil auf ihrer Seite, und in der allgemeinen Verwirrung machten sie viele der Bestien nieder, ohne daß diese auch nur einen einzigen Gegenschlag anbringen konnten. Der Rest floh in die Schatten des Waldes und Galeron und Joinville nahmen die Verfolgung auf. Das erwies sich als Fehler.

Sobald sie zwischen die Bäume geritten waren, trafen sie wieder auf Tiermenschen, diesmal jedoch bewaffnet und nach Rache dürrstend. Galeron fühlte die grobschlächtigen Waffen gegen Schild und Helm prallen, während er sein Schwert rechts und links hinabsausen ließ. Es war fast unmöglich, die Feinde im Dunkeln auszumachen, aber er hörte ihre Schreie, als sein Schwert in ihr Fleisch drang. Erst als er nur noch Luft und Buschwerk zerteilte, erkannte er, daß er alle Gegner niedergemacht hatte. Er öffnete sein Visier und hielt Ausschau nach seinem Begleiter Joinville.

In Richtung der flackernden Fackeln erblickte er ihn zusammengesetzt im Sattel hängend. Sein Schlachtröß stand still, umgeben von erschlagenen Tiermenschen. Galeron ritt zu ihm hinüber und stieg ab. Dann half er seinem Kameraden vorsichtig vom Sattel und bemerkte, daß dessen Brustpanzer mit rotem Blut besudelt war. "Ich sterbe," flüsterte Joinville heiser. "Es ist mir nicht vergönnt, den Gral zu erreichen."

Genau in diesem Moment verschwanden die Fackeln auf geheimnisvolle Weise, und der Steinkreis versank in Dunkelheit. Die Luft wurde dunstig, und ein seltsamer Nebel stieg vom Boden auf. Im Zentrum des Kreises, wo die Ritter den leuchtenden Kelch gesehen hatten, sahen sie nun den Nebel Form annehmen. Es handelte sich um die Erscheinung einer Frau von unbeschreiblicher Schönheit, die direkt aus der Erde zu wachsen schien. In ihren Händen hielt sie einen Kelch von viel größerer Pracht, als jener, den sie zuvor gesessen hatten. Dieses war der wahre Gral.

Beide Ritter fielen auf die Knie, als die Herrin des Sees auf sie zuschwante.

Sie bot Galeron den Gral an, aber jener - der edle Ritter, der er war - hob zunächst Joinvilles blutige Lippen an den Kelch und sah zu, wie dieser die lebenspendende Essenz in sich aufnahm.

CITADEL® MINIATUREN WARHAMMER - DAS FANTASY-STRATEGIESPIEL

Es existiert eine große Auswahl an Citadel Miniaturen für Warhammer. Für jede einzelne Armee gibt es Unmengen verschiedener Miniaturen, die entweder in Form von Boxen oder Blistern erhältlich sind. Dies macht dir das Sammeln einer



Dies ist nur ein Teil der für Warhammer erhältlichen Boxen von Citadel Miniaturen. Wenn immer du berittene Truppen oder Charaktermodelle benötigst, steht dir eine große Auswahl zur Verfügung. Der White Dwarf informiert dich ständig über Neuerscheinungen.

Das Sammeln einer eigenen Armee ist einfach. Du kannst die Miniaturen entweder in unseren eigenen Läden oder bei Fachhändlern erhalten. Außerdem kannst du alle unsere Produkte auch über unseren Mail Order Telefonservice bestellen.

Falls du Fragen zu unseren Spielen hast oder nicht weißt, wie du bestimmte Miniaturen bekommst, ruf uns einfach an, oder schreib uns:

Games Workshop Mail Order Deutschland,
Unit 1, Glaisdale Point, Glaisdale Industrial Estate,
Bilborough, Nottingham,
NG8 4GF,
ENGLAND

MAIL ORDER DEUTSCHLAND
kostenfreier Telefonservice
0130 - 81 61 00
für Anrufer außerhalb des Gebiets der Deutschen Telekom
0044 0115 928 7277

WARHAMMER®



In Warhammer, dem Fantasy-Strategiespiel, treffen mächtige Armeen in aufregenden Schlachten aufeinander. Diese Box enthält alles, was du zum Einstieg in das Warhammer-Hobby benötigst: Ein Regelbuch, ein Quellenbuch (in dem du die vielen verschiedenen Völker findest, welche die Warhammer-Welt bevölkern), Papp-Schablonen, Referenzbögen, Würfel sowie zwei aus Citadel Plastikminiaturen bestehende Armeen.

WARHAMMER® ARMEEBÜCHER

Die sich ständig erweiternde Reihe von Warhammer Armeebüchern verbessert und vervollständigt Warhammer - das Fantasy-Strategiespiel. Jedes Buch beschäftigt sich ausführlich mit einem der Völker der Warhammer-Welt und enthält einen detaillierten Hintergrund, Karten, ein Bestiarium, Sonderregeln (z.B. für Kriegsmaschinen) und 'Eavy Metal-Farbseiten. Den Kernteil jedes Armeebüchs bildet eine Armeeliste inklusive besonderer

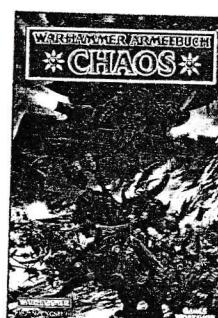
Charaktermodelle, mit deren Hilfe du eine Armee dieses Volkes zusammenstellen kannst.



WARHAMMER® ARMEEBÜCHER



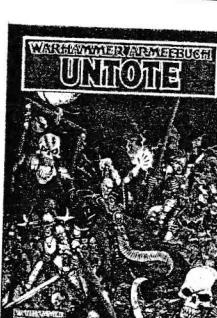
Orks und Goblins ziehen plündert und brandschatzend durch das Imperium der Menschen. Dieser Armeebuch besteht aus einer Box mit einem 88-seitigen Regelbuch und mehr als einhundert Karten für Chaosgaben, Chaosgeschenke, Zaubersprüche und magische Gegenstände.



Das Chaos-Armeebuch besteht aus einer Box mit einem 88-seitigen Regelbuch und mehr als einhundert Karten für Chaosgaben, Chaosgeschenke, Zaubersprüche und magische Gegenstände.



Die Waldelfen verteidigen ihr Waldreich gegen alle Eindringlinge. Dieses Armeebuch beschreibt die Verteidiger Athel Loren sowie ihre Geschichte und Streitkräfte.



Die Untoten hassen alle Lebenden und sind schreckliche, unermüdliche Gegner. Dieses Buch beschreibt die Truppen und die Armeen der Untoten bis ins Detail.



Die verdorbenen Skaven verbreiten von ihrer Hauptstadt Skavenblight aus Pest und Tod in der Alten Welt. Dieses Buch beschreibt die Geschichte und die Armeen der Skaven.



Die bösartigen Dunkelzellen führen einen ewigen Krieg gegen ihre Erfeinde, die Hochelfen. Dieses Armeebuch beschreibt Naggaroth, das Heimatland der Dunkelzellen, ihre Geschichte und ihre Armeen.



Zwerge sind geübte und entschlossene Krieger. Dieses Armeebuch enthält eine Armeelisten sowie eine detaillierte Geschichte dieses abgehängten Volkes, das niemals vergisst.



Das Imperium ist das größte Reich der Alten Welt. Dieses Buch beschreibt das Land und die Geschichte des Imperiums sowie seine Truppentypen und mächtigen Kriegsmaschinen.



Hochelfen sind die mächtigsten Zauberer und Krieger der Warhammer-Welt. Dieser unverzichtbare Ergänzungsband für Warhammer beschreibt das Land Ulthuan und die Armeen der Hochelfen bis ins Detail.

EINE BRETONEN- ARMEE SAMMELN

Nachdem du das Armeebuch Bretonia gelesen hast, bist du sicherlich begierig, deine eigene bretonische Armee zusammenzustellen. Als erstes stellst du am besten einige Kerneinheiten auf. Diese Einheiten bilden das Rückgrat deiner Armee, und du kannst die Regimenter später immer noch problemlos vergrößern.

Es erweist sich als sinnvoll, das Sammeln einer Armee in kleinen Schritten anzugehen. Eine Armee aus ungefähr 1000 Punkten bildet einen guten Anfang, weil du sie recht schnell zusammenbauen und bemalen kannst, und sie trotzdem bereits eine spielbare Größe besitzt. Du kannst sie einfach ausbauen, indem du weitere 1000 Punkte addierst. Die ersten 1000 Punkte sollten mindestens ein, besser zwei Kernregimenter enthalten. Du kannst diese Armee recht einfach mit Hilfe von wenigen Boxen aufbauen, die du durch einige Blister mit Kommandoeinheiten und Charaktermodellen ergänzt.

Neben den Kerneinheiten wirst du natürlich noch einen General benötigen, der die Armee anführt. Deine Armee muß einen General enthalten, da sie sonst nicht in die Schlacht ziehen kann. Du solltest also mit deinen ersten 1000 Punkten

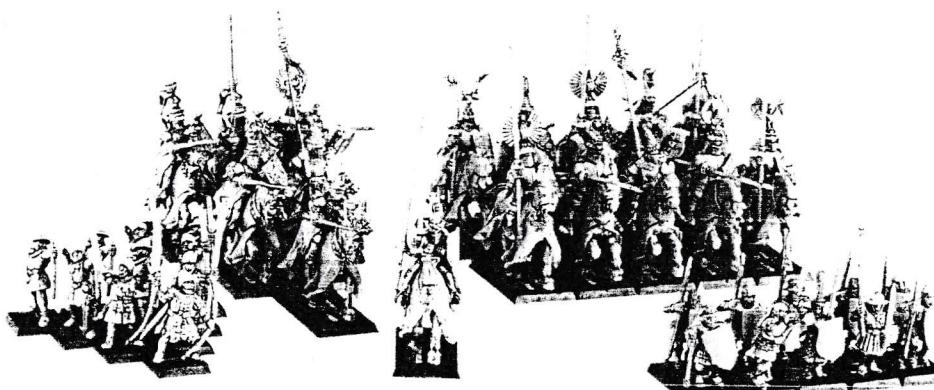
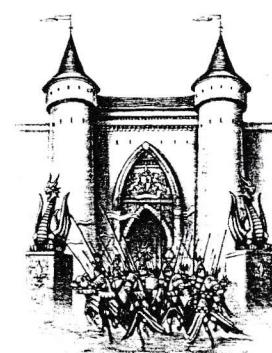
auch ein Modell auswählen, das später den General darstellt.

Wenn du dann deine Armee auf 2000 oder gar 3000 Punkte vergrößerst, kannst du deinen ursprünglichen General als Helden verwenden. Dieser Fall kann bei-

spielsweise eintreten, wenn du dir ein besonderes Charaktermodell zulegst, das du ebenfalls als General einsetzen kannst.

Sobald du über die Kerneinheiten und den General verfügst, kannst du deine Armee durch etwas ungewöhnlichere Truppen vergrößern. Alternativ kannst du natürlich auch deine Kernregimenter mit normalen Truppen und Kommandoeinheiten erweitern.

Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt ein Beispiel einer Armee mit einem Wert von 1000 Punkten. Sie enthält einen General und diverse Kerneinheiten. Die Armee kann sowohl als Grundlage einer größeren Armee als auch als eigenständige Streitkraft dienen, die genügend Einheiten und Charaktermodelle umfaßt, um es mit jeder anderen Armee der gleichen Größe aufzunehmen.



Eine Bretonenarmee mit einer Größe von 1.000 Punkten - bereit zum Bemalen!

WARHAMMER®-ARMEEBOGEN

DIE ARMEE DES DUC'AROIS

Modell/Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Bemerkungen	Punktwert
GUIDO L'AMBARD DUC D'AROIS (General) Schwert, Lanze, schwere Rüstung, Schild, Schlachtross mit Harnisch Schlachtross	4	6	6	4	4	3	6	4	9	2+	Gralstugend (Immun gegen Psychologie), Alle Einheiten innerhalb von 12 Zoll testen auf Guidos Moralwert	128
6 GRALSRITTER Schwert, Lanze, schwere Rüstung, Schild, Schlachtross mit Harnisch, Standartenträger Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5			270
10 RITTER DES KÖNIGS Schwert, Lanze, schwere Rüstung, Schild, Schlachtross mit Harnisch, Standartenträger Schlachtross	4	4	3	4	3	1	3	1	7	2+	Rittertugend (ignorieren Panik, die durch Nicht-Ritter verursacht wird), können Lanzenformation einnehmen	390
10 BOGENSCHÜTZEN Schwert, Langbogen, Standartenträger, Musiker	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-	können Pfeilspitzenformation einnehmen	96
10 LANDSKNECHTE Schwert, Speer, leichte Rüstung, Schild, Standartenträger, Musiker	4	3	3	3	3	1	3	1	7	5+		108

DER GENERAL



BRETONISCHER GENERAL

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Bret. Schlachetroß	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Unsere anfängliche Armee von 1.000 Punkten entspricht einer kleinen Streitmacht eines bretonischen Herzogs. Die Herzöge sind nach dem König die mächtigsten Adligen des gesamten Landes. Sie schwören ihre Loyalität zum König und haben außerdem die Aufgabe, ihre Ländereien gegen Eindringlinge zu verteidigen. Die Armee eines Herzogs besteht aus allen Baronen und Rittern seines Herzogtums sowie aus seinem eigenen Gefolge aus Rittern, Knappen und Landsknechten aus seinem Schloß. Außerdem rekrutiert er unter den Bauern seines Landes zuverlässige Bogenschützen. Der General verkörpert einen Gralsritter, ein Mitglied des höchsten Ritterstandes Bretonias, und trägt eine entsprechende Ausrüstung. In

der Schlacht führt er persönlich das Regiment der Gralsritter an. Wenn du deine Armee später erweiterst, kannst du deinem General durch magische Gegenstände und Rittertugenden noch mehr Macht verleihen, oder du wählst eines der besonderen Charaktermodelle als General aus.



BLISTERKARTE DES BRETONISCHEN GENERALS

GRALSRITTER

Die Gralsritter bewachen die heiligen Gralskapellen der Herrin des Sees, die man überall in Bretonia finden kann. Alle diese Ritter haben bereits viele Schlachten und schwierige Aufgaben erfolgreich gemeistert. Aus diesem Grund sind die Gralsritter die besten aller Ritter. Sie verfügen über die besten kämpferischen Fertigkeiten und besitzen die Gralstugend, die sie immun gegen jegliche Psychologie macht.

Ein Regiment aus Gralsrittern kann die Speerspitze unserer Armee darstellen und den ritterlichen Angriff anführen. Ein Regiment aus sechs Gralsrittern kann bereits effektiv die Lanzenformation einsetzen und besteht aus sechs Blisterkarten, inklusive eines Standartenträgers.



EIN REGIMENT AUS GRALSRITTERN

RITTER DES KÖNIGS



Ritter bilden die Kernregimenter der bretonischen Armeen. Es gibt vier verschiedene Ritterstände, aus denen du Truppen auswählen kannst: Gralsritter, Questritter, Ritter des Königs und Fahrende Ritter.

Die Ritter des Königs sind Barone und Ritter mit eigenen Burgen und feudalem Landbesitz. Sie verpflichten sich dazu, dem Herzog und damit auch dem König selbst ergeben zu dienen und ihre Ländereien gegen Eindringlinge zu verteidigen. Der Stand der Ritter des Königs ist neben dem der

Fahrenden Ritter der am weitesten verbreitet in ganz Bretonia. Von diesen Rittern kannst du beliebig viele Regimenter in deine Armee aufnehmen, während du von den beiden anderen Ständen nur maximal ein Regiment in die Schlacht führen darfst. Aus diesem Grund erweisen sie sich als die wichtigsten Kerneinheiten, die du für deine Armee zu sammeln beginnen solltest.

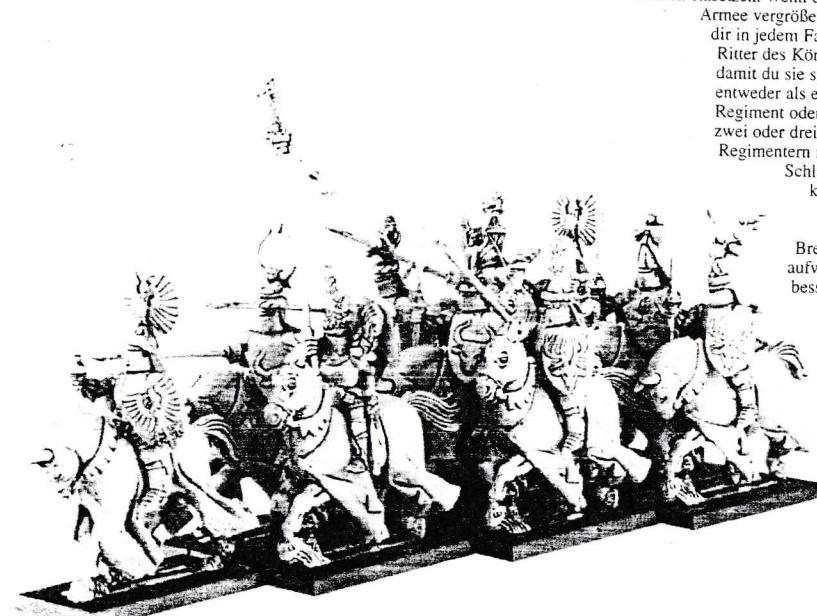
Bretonische Ritter können in der Lanzenformation kämpfen, die am besten mit Regimentern aus entweder sechs oder zehn Modellen funktioniert.



BOX UND BLISTERKARTE MIT RITTERN DES KÖNIGS

Dieses Regiment kannst du aus zwei Boxen mit Plastikrittern und vier Blisterkarten aufstellen, aus denen du einen Anführer, einen Standartenträger und zwei weitere Ritter erhältst. Alternativ kannst du auch drei Boxen verwenden und nur eine Blisterkarte mit entweder einem Anführer oder einem Standartenträger verwenden. Da ohnehin jeder Ritter über seine eigene Heraldik verfügt, kannst du ihn später entweder als ein großes Regiment oder in Form von zwei oder drei kleineren Regimentern in die

Schlacht führen kannst. Je mehr Ritter deine Bretonenarmee aufweist, desto besser!



EIN REGIMENT AUS RITTERN DES KÖNIGS

BRETONISCHE BOGENSCHÜTZEN

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Als nächste Kerneinheit solltest du Bogenschützen in Betracht ziehen. Sie unterstützen deine Armee durch ihren Beschuß und dezimieren die Gegner, bevor sie der ritterliche Angriff mit voller Härte trifft! Vor allem aber können sie gegnerische Truppen mit Schußwaffen und die Besatzung von Kriegsmaschinen unter Beschuß nehmen oder besonders großen gegnerischen Regimentern hohe Verluste zufügen. All dies macht es deinen Rittern einfacher, die feindlichen Linien zu durchbrechen.

Bretonische Bogenschützen können die Pfeilspitzenformation einnehmen, die am besten mit Regimentsgrößen aus sechs oder zehn Modellen funktioniert. Ein Regiment aus zehn Modellen kannst du aus einer Box mit Plastikminiaturen und einer Blisterkarte mit Anführer, Standartenträger und Musiker aufbauen.



BLISTERKARTEN MIT LANDSKNECHTEN UND KOMMANDEINHEIT



EIN REGIMENT AUS BRETONISCHEN BOGENSCHÜTZEN

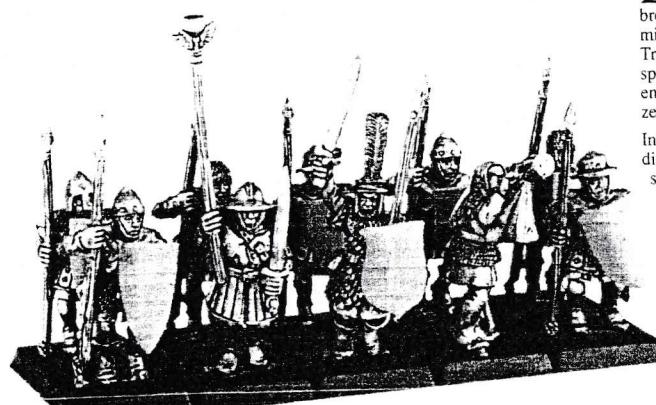
LANDSKNECHTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Landsknecht	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Landsknechte bilden die zuverlässigen Infanterieregimenter der bretonischen Armeen. Es lohnt sich, mit einem kleinen Regiment dieses Truppentyps zu beginnen und dieses später auszubauen. Wir haben uns entschieden, mit einem Regiment aus zehn Modellen zu beginnen.

Infanterie eignet sich hervorragend, um die Flanken berittener Truppen zu schützen. Die Landsknechte stellen sich den Flankeneinheiten des Gegners, während die Ritter das Herz der feindlichen Armee zerschlagen.

Dieses Regiment kannst du aus zwei Blisterkarten mit normalen Landsknechten und einer Blisterkarte mit einer Kommandoeinheit ausheben. Letzteres verschafft dir Anführer, Standartenträger und Musiker.



EIN REGIMENT AUS BRETONISCHEN LANDSKNECHTEN

DEINE ARMEE ERWEITERN



Unsere 1.000 Punkte Armee stellt eine kleine, aber effektive Streitmacht dar. Wenn du sie entschlossen und überlegt einsetzt, sollte sie sich gegen jede andere Armee derselben Größe behaupten können. Halte niemals deine Ritter zurück, da sie für deinen Erfolg von entscheidender Bedeutung sind.

Als nächstes kannst du deine Armee auf 2.000, 3.000 oder sogar mehr Punkte erweitern. Die nächsten 1.000 Punkte sollten einige Charaktermodelle beinhalten, da es deiner anfänglichen Armee ein wenig an Anführern mangelt.

Du kannst die Anführer der Ritterregimenter zu Champions machen und sie mit magischen Gegenständen ausrüsten, was dich einige Punkte kostet. Dem General kannst du ebenfalls magische Gegenstände sowie eine weitere Rittertugend geben. Auch in die Regimenter der Landsknechte und Bogenschützen kannst du Champions mit magischen Gegenständen eingliedern. Die Gralsritter würden durch eine magische Standarte noch größere Schlagkraft erhalten. Auf diese Weise steigt die Stärke deiner Armee durch die Investition weniger Punkte deutlich an.

Zu diesem Zeitpunkt solltest du auch überlegen, ob du der Armee einen Armeestandartenträger, ein oder zwei Helden sowie einen Zauberer hinzufügen möchtest. Eine bretonische Armee darf einen ausgesprochen großen Anteil an Charaktermodellen enthalten, und da du keine Punkte in Spielerien wie Kriegsmaschinen investieren mußt, kannst du außergewöhnlich mächtige Charaktermodelle erschaffen.

Unter den besonderen Charaktermodellen der Bretonen befinden sich einige Ritter, die das Potential deiner Armee deutlich steigern können. Wenn du hingegen eigene Charaktermodelle erschaffst, solltest du bedenken, daß die bretonischen Ritter sowohl magische Gegenstände als auch Rittertugenden besitzen dürfen.

Schließlich gibt es noch die Zauberer. Deine Ritter flößen deinem Gegner so viel Respekt ein, daß er vielleicht auf Magie zurückgreift, um gegen deine Armee anzukommen. Du kannst deine Ritter mit magischen Gegenständen und Rittertugenden ausreichend schützen, aber vielleicht willst du auch selbst ein paar Zaubersprüche auf deinen Gegner zurückzuschleudern. Bei den Bretonen kannst du entweder auf einen konventionellen Zauberer mit Kampfmagie zurückgreifen oder die Feenzauberin Morgiana mit ihren einzigartigen Zaubersprüchen in deine Armee aufnehmen.

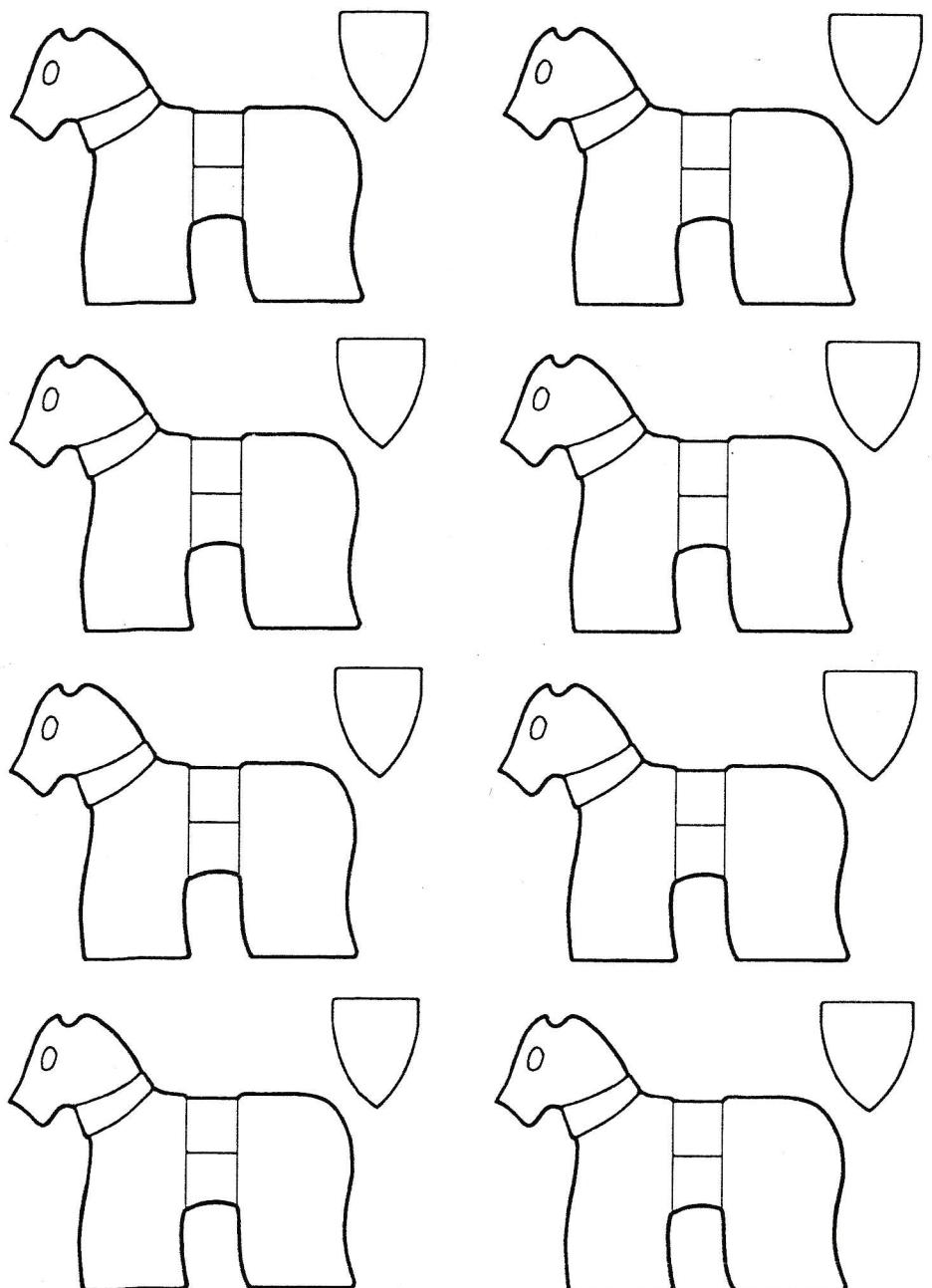


Wenn du deine Armee auf 3.000 Punkte erweiterst, kannst du neben Morgiana auch noch Helden auf fliegenden Monstern oder den König der Bretonen selbst als Charaktermodelle erwählen. Deine bretonische Armee sollte immer auf sämtliche ausgefallenen Truppen und Charaktermodelle, die dein Gegner dir entgegenwerfen könnte, vorbereitet sein, also überlege gut, was du tun!



EIGENE HERALDIK ERSCHAFFEN

Wenn du diese Seite photokopierst oder abpaust, kannst du sie zur Entwicklung deiner eigenen Heraldik verwenden.



DAS KÖNIGREICH VON BRETONIA

DAS LAND DES RITTERTUMS

