

|                                                        |          |
|--------------------------------------------------------|----------|
| <b>1. Valoración general.....</b>                      | <b>1</b> |
| <b>2. Mangual de Fracasse.....</b>                     | <b>1</b> |
| <b>3. Escuderos.....</b>                               | <b>1</b> |
| <b>4. Caballeros de Pegaso.....</b>                    | <b>2</b> |
| <b>5. Caballeros a pie.....</b>                        | <b>2</b> |
| <b>6. Lista alternativa: Caballeros Exiliados.....</b> | <b>2</b> |
| <b>7. Ajustes personajes especiales.....</b>           | <b>2</b> |

## 1. Valoración general

Cordo: Un ejército que parece encontrarse a media tabla en el ranking de facciones de Sexta Ampliada, ha perdido algo de fuelle aunque en mi opinión más por empuje de otros ejércitos que por ser perjudicado de forma directa. También es el ejército que clásicamente mejor resultado tiene cuando los jugadores tienen poca experiencia, pero hoy en día la comunidad está bastante madura. Al final tiene poca variedad, un plan principal muy definido, y el límite al número de caballerías pesadas de las RdC le afecta. La lista de Caballeros Exiliados necesita algo más para que centrarse en la multitud de unidades de campesinos realmente compense.

## 2. Mangual de Fracasse

Cordo: Posibilidad de volver a los 25 puntos. Es realmente un mayal a una mano, por lo que mejora a una lanza de caballería (+2 a la Fuerza también al ser cargado) y al mayal (se combina con escudos), da ataques mágicos y tiene su reglilla para destruir armas mágicas. No parece crítico tampoco, sino mejorara a las armas mundanas, se usarían siempre armas mundanas.

Raistd (Equipo Quimera), CrazyHorse (Puertos) y Wendigo (Panzerhammer) de acuerdo con 25 puntos.

## 3. Escuderos

Cordo: El uso de la unidad sigue brillando por su ausencia. Un punto de HA más que los hombres de armas, y 2 de L, acceso a estandarte mágico de 25 puntos. No llevan el escudo de base, y pierden el hecho de ser campesinos. En principio pueden funcionar independientemente mejor que los Hombres de Armas, pero más allá de escoltar a una doncella que se vaya a quedar por ahí atrás (que ya tiene L7)...

CrazyHorse (Puertos) no los tocaría.

Rass (Leyendas) cree que actualmente no aportan nada, y Anárkiko (L10) incide en que de hecho restan, al no tener especial sinergia con los caballeros.

## 4. Caballeros de Pegaso

BamBam (Panzerhammer), Wendigo (Panzerhammer), Enric (Moria) y Leonidas (Panzerhammer) consideran que el coste de los Caballeros de Pegaso debería incrementarse. CrazyHorse (Puertos) ok con subida pequeña.

Rass (Leyendas) ve viable una subida de hasta 5 puntos, en función de como esté el resto de unidades.

Raistd (Equipo Quimera) no cree que deban subir de coste, pero sí quizás tener un tamaño máximo de unidad más pequeño.

## 5. Caballeros a pie

Cordo: Al no tener mucha competencia en singular, aparecen de vez en cuando, aportando una infantería que puede pegar con F5 o salvar a 3+ en cuerpo a cuerpo, con HA4 y campeón gratis, a un coste moderado. No va a brillar pero es un recurso para variar.

Raistd (Equipo Quimera) propone que el campeón tuviera F4. Rass (Leyendas) propone valorar equipo como manguel o mayal.

CrazyHorse (Puertos) plantea si en básica no ampliarían la variedad de listas. Anárkiko (L10) los ve más como especial.

## 6. Lista alternativa: Caballeros Exiliados

Cordo: El ejército pretende centrarse en la infantería, pero pierde mucho a cambio de solo brigands y balistas. El voto pretendía representar que como exiliados solo miran por sí mismos, pero es un tanto insulso, no estaría mal darle una vuelta.

Enric (Moria) recomienda inspirarse en la lista de TOW en la que aparece el mago exiliado (más saberes), el cañón y el voto lo que da es repetir chequeos de psicología y tozudez (esto último quizás demasiado) y que la bendición se obtiene al ganar combates o desafíos. Anárkiko (L10) apoya ese cambio de honor.

## 7. Ajustes personajes especiales

Cordo: Me ha asombrado descubrir en este libro y en otros que además de que solo algunos personajes de las campañas de 5ª están adaptados, muchos otros personajes tienen reglas o habilidades que no tienen nada que ver con sus originales. En vez de poner solo cambios (es como empecé pero son demasiados) directamente pongo una propuesta más cercana al original para no alargar debates muchísimo.

- Agravain de la Noble Gesta: La Virtud del Tesón de 5ª equivale al voto de la búsqueda, pero la de la Devoción le hace inmune a efectos de magia dañinos, no da Resistencia a la Magia.

## *Agravain de la Noble Gesta*

### **General de los Caballeros . . . . 138 puntos**

Originalmente conocido como Agravain de Beaumarchais, hijo del Barón de Beaumarchais, que murió en la batalla de Malmerre, Agravain no heredó las tierras de su padre, sino que lo hizo un Caballero Novel rival, que las consiguió junto a la mano de Isabelle, la hermana de Agravain. Sin embargo Agravain había demostrado ser un Caballero merecedor de serlo, y noblemente optó por emprender la búsqueda del Grial.

Este noble estallido de devoción hacia la Dama del Lago inspiró a Isabelle que lo bautizó como Agravain de la Noble Gesta.

Agravain ha experimentado diversas visiones que le conducían a buscar la Capilla perdida de la Dama de Challotte. Si lo consigue podrá convertirse en uno de los pocos Caballeros que han visto el Grial.

|                               | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Agravain                      | 10 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |
| Caballo de Guerra de Bretonia | 20 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**EQUIPO:** Agravain está equipado con Armadura Pesada, Lanza de Caballería, Espada y Escudo, y monta un Caballo de Guerra de Bretonia con Barda.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 2 ó más. Hay que tener en cuenta que esta tirada de salvación queda reducida a 4 ó más durante el torneo.

### **VIRTUDES DE LA CABALLERÍA**

Agravain pose la *Virtud del Tesón* y la *Virtud de la Devoción*. Ninguna de ellas tiene efecto alguno en la justa, pero serán de gran utilidad en la batalla final.

Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada, escudo, caballo con barda.

Voto de la Búsqueda.

Virtud de la devoción: El caballero es tan devoto de la Dama del Lago que ésta le ha concedido un favor especial, protegiéndole de la magia del enemigo. El caballero es

completamente inmune a los hechizos mágicos del enemigo. Los hechizos lanzados contra el caballero no le afectarán en absoluto. Hay que tener en cuenta que esta virtud no dispersará el hechizo, por lo que este podrá afectar a otras miniaturas aunque el caballero resulte indemne.

Hueco de héroe.

Coste: 125-130 puntos.

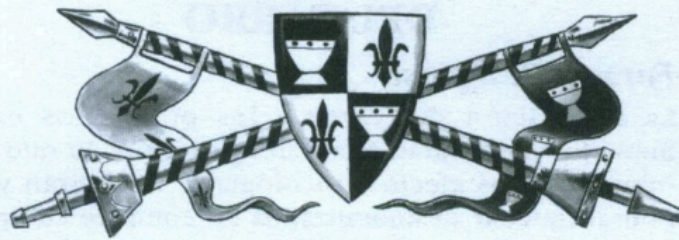
- Aloys de Montjoie: La Virtud de la Ferocidad en 5ª no es la del Caballero Impetuoso. Su arma a dos manos no tenía reglas especiales.



## Aloys de Montjoie

### Barón de Quenelles. . . . . 117 puntos

Los Bretonianos están dirigidos por Aloys de Montjoie, que actúa como General del ejército. Aloys es el barón más arrogante e impetuoso del ducado de Quenelles. También es profundamente religioso y muy valiente, hasta el punto de rayar la temeridad. No hace falta decir que es muy respetado en Quenelles como paradigma de la virtud Bretoniana.



Aloys ha sido un gran benefactor de la capilla del Grial de Quenelles. Hace algunos años renunció a sus propiedades y partió en búsqueda del Grial. Cuando regresó traía con él varias reliquias sagradas que había recuperado personalmente. Actualmente defiende la capilla que hay en Quenelles, por lo que no sorprendió a nadie que se uniera al peregrinaje y le otorgaran el mando de éste.

|                              |    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------------------|----|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Aloys de Montjoie            | 10 | 5 | 5  | 4  | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |   |
| Caballo de Guerra Bretoniano | 20 | 3 | 0  | 3  | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |   |

**EQUIPO:** Aloys está armado con Espada a Dos Manos y Armadura Pesada. Monta un Caballo de Guerra Bretoniano con Barda.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 3 ó más

### VIRTUDES DE LA CABALLERÍA

Aloys de Montjoie posee la *Virtud del Grial* y la *Virtud de la Ferocidad*.

Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, arma a dos manos, armadura pesada, caballo con barda.

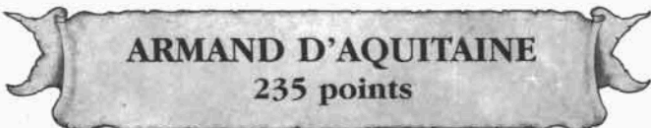
Voto del Grial.

Virtud de la ferocidad: El caballero ataca implacablemente, golpeando una y otra vez a su adversario. Cuando el caballero ataque, podrá efectuar un ataque adicional por cada uno de sus ataques originales que impacte. Deberá efectuarse la tirada para impactar mediante el procedimiento habitual, y a continuación efectuar un ataque adicional por cada impacto obtenido con éxito. Después de efectuar los ataques adicionales, deberán determinarse las heridas causadas mediante el procedimiento habitual. Si por algún motivo los ataques originales del caballero impactaran automáticamente, tendrá que efectuar igualmente la tirada para impactar con los ataques adicionales que proporcione la Virtud de la Ferocidad, estos no impactarán automáticamente.

Hueco de héroe.

Coste: 145-150 puntos.

- Amalric: 6ª, nada que comentar.
- Armand de Aquitaine: El original de 5ª cambia algunos atributos (es un grialero), no lleva lanza de caballería, y su estandarte es bastante distinto: anula los bonos de filas como el pabellón de la dama de 6ª y permite repetir desmoralización a todos los caballeros del campo de batalla sin rango (esto es algo excesivo, pero puede tener un rango aumentado a 45cm quizás).



**ARMAND D'AQUITAINE**  
**235 points**

*Your army may include Armand d'Aquitaine as the Battle Standard Bearer of your army. If so he replaces the Battle Standard Bearer described in the main list.*



The Battle Standard Bearer of Bretonnia is always a Knight of exceptional valour because he has the honour of carrying the sacred Battle Standard of Bretonnia. The standard depicts the Lady of the Lake herself and it is claimed that this is the very same banner that was carried by Gilles le Breton over a thousand years ago.

Armand d'Aquitaine won the honour of bearing this holy and venerable banner by beating all the other contending Knights in the great Tournament of Couronne. Armand is one the youngest Knights ever to become a Grail Knight having gone on the Quest directly after his errand of Knighthood and relinquishing all claim to the dukedom of Aquitaine held by his elder brother. Armand guards the banner night and day in the grail chapel of Couronne and sleeps upon the threshold with his shield as a pillow.

|                     | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Armand              | 4 | 5  | 4  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 9  |
| Bretonnian Warhorse | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Weapons/Armour:** Armand is armed with a sword, heavy armour and shield.

**Rides:** Armand rides a barded Bretonnian Warhorse.

**Knightly Virtue:** Armand has the *Grail Virtue* which means that he is a Grail Knight and is immune to psychology. In addition, he has the *Virtue of Knightly Ardour*.

### MAGIC ITEMS

Armand has one magic item which is the *Banner of the Lady of the Lake*.

#### **Banner of the Lady of the Lake**

Magic Standard ..... 75 points

*If Armand d'Aquitaine appears in your army as the Battle Standard Bearer of Bretonnia, he always carries the Banner of the Lady of the Lake. This is the very same sacred banner carried by Gilles le Breton. It was blessed by the Lady of the Lake herself and bears her image. Under this banner, Gilles le Breton united Bretonnia and rode to victory in every battle.*

The banner inspires such dread in the enemy that those fighting the unit carrying the banner lose the combat bonus they would otherwise derive from their rear ranks. If the banner is carried by the army's Battle Standard Bearer any Knights who fail a Break test can re-roll the result, no matter where they are on the battlefield.

*A card for this magic item can be found in Warhammer Magic.*

Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, armadura pesada, caballo con barda.

Voto del Grial.

Virtud del joven caballero: El caballero y la unidad en la que se encuentre podrá reaccionar a cualquier carga por su frontal declarando una contracarga. La unidad se moverá 10 cm hacia el enemigo antes de desplazar a este que cargará normalmente. Ambas unidades contarán como si hubieran cargado, y golpearán por Iniciativa.

Pabellón de la Dama: Sólo Infantería o Caballería. Todas las unidades enemigas, mientras tengan alguna miniatura en contacto peana con peana con el portador de este Estandarte, no tienen bonificador por filas (esto se aplica incluso a la regla La fuerza radica en el número de los Skaven). Ten en cuenta que si el portador muere durante el combate, en el momento de calcular la resolución de combate el Pabellón no estará presente, así que el enemigo podrá aplicar el bonificador por filas. Es el mismo Pabellón de la Dama de la sección de objetos mágicos.

Reglas: Bajo este pabellón se unió el reino de Bretonia. El alcance al que se pueden repetir chequeos de desmoralización gracias a que Armand es el portaestandarte de batalla es de 45cm frente a los habituales 30cm.

Hueco de héroe.

Coste: 250-270 puntos.

- Bagrian: 6ª, nada que comentar.
- Barón Odo: Parece correcto.

- Bertrand el Bandido: El original de 5ª lleva una flecha mágica de un solo uso, que si impacta hiere automáticamente, y anula armadura mundana. Propongo añadirla y subir el coste 5 puntos.

### MAGIC ITEMS

Bertrand carries one magic item, the *Black Arrow*.

**The Black Arrow**  
 Magic Weapon ..... 5 points

*The Black Arrow is tipped with a dragon's tooth and has black feather flights from a Carrion Crow. Bertrand only ever uses one Black Arrow in a battle which he reserves for a fitting target.*

The arrow always wounds if it hits, and no ordinary armour can save against it, but magical armour saves as normal.

- Bohemond: El original de 5ª lleva la virtud del caballero impetuoso y su perfil no llega a duque. Lleva una maza de +2 a Fuerza y Heridas Múltiples 1D3. Su escudo mágico puede destruir cosas que impacten, no hace falta que hieran. De la Piel de Smearghus no veo nada.

**BOHEMOND 'BEASTSLAYER', DUKE OF BASTONNE**  
**200 points**

*Your army may include Bohemond de Bastonne as an independent character.*

Bohemond of Bastonne is the duke of the vast domain of Bastonne in the heartland of Bretonnia. This dukedom is perhaps the oldest in the realm and the Duke is traditionally one of the King's most important nobles. Bohemond fulfilled the grail quest before succeeding to the dukedom, and the king himself requested him to accept the lordship of his ancestral lands rather than become a hermit Knight in the grail chapel of Bastonne.

Bohemond's vast estates are almost entirely rural. His castle of Bastonne is located on a high, craggy rock overlooking the forest of Châlons. From here Bohemond and his mighty retinue of Knights wage constant war against the Orcs, Skaven and other vile creatures infesting the mountainous wilderness in the heart of Bretonnia.

|                     | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Bohemond            | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 9  |
| Bretonnian Warhorse | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Weapons/Armour:** Bohemond is armed with the *Beast Mace of Bastonne*, heavy armour, *Bohemond's Shield* and barding for his steed.

**Rides:** Bohemond rides a barded Bretonnian Warhorse.

**Knightly Virtues:** Bohemond is a Grail Knight and so has the *Grail Virtue*. In addition he has the *Virtue of the Impetuous Knight*.



## MAGIC ITEMS

Bohemond carries two magic items: the *Beast Mace of Bastonne* and *Bohemond's Shield*.



**The Beast Mace of Bastonne**  
 Magic Weapon ..... 30 points

*Bohemond's huge mace is an awesome weapon, as weighty with magic as it is heavy with iron. Its shaft is carved from the thigh bone of a Dragon slain by Bohemond, and its bulbous head was wrought from meteoric iron by Dwarf Runesmiths.*

The Beast Mace adds +2 to Bohemond's Strength and each wound inflicted equals not 1 wound upon the enemy models but D3 wounds. Roll for any saves the enemy model is permitted before multiplying up the wounds caused.

**Bohemond's Shield**  
 Magic Armour ..... 30 points

*When Bohemond reached the end of his quest the Lady of the Lake bade him wash the dragon's blood off his shield. The waters of the sacred lake cleansed the shield and imbued it with magical power.*

The shield confers an armour saving throw of 6, just like a normal shield. In addition, should an enemy strike Bohemond with a magic weapon roll a D6 for each hit, one at a time. On a roll of 6 the enemy weapon is snapped in two, parried by the shield, and destroyed. Resolve enemy hits that are not parried by the shield in the normal way, but once the weapon is broken all further hits from that weapon are ignored.

Propuesta:

Perfil de señor bretoniano

M10 HA6 HP3 F4 R4 H3 I6 A4 L9

Arma de mano, armadura pesada, caballo con barda.

Voto del Grial.

Virtud del caballero impetuoso.

Maza Bestial de Bastonne: La enorme maza de Bohemond es un arma excelente, tan pesada por su hierro como por su magia. Su mango está tallado del hueso de un dragón abatido por Bohemond y su cabeza forjada por herreros rúnicos enanos. Arma de mano. Otorga +2 a la Fuerza. Heridas Múltiples (1D3).

Escudo de Bohemond: Cuando Bohemond encontró finalmente el Grial, la Dama del Lago le pidió que limpiase la sangre del Dragón de su Escudo. Las aguas del lago sagrado limpiaron el Escudo y lo imbuyeron de poder mágico. Escudo. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+. Además, si Bohemond es impactado por un arma mágica el arma del enemigo será destruida con un resultado de 6+ en 1D6 (si no tenía armas, se considera que va con arma de mano) y ese impacto quedará ignorado. Estas tiradas deben hacerse de una en una, ya que en caso de destruirse el resto de impactos se considerarán de arma de mano mundana.

Hueco de comandante.

Coste: 280-300 puntos.

- Caballero de la Lanza Invencible: Vale que su perfil es normalito de paladín pero...repite para impactar, repite para herir y repite armadura? La suma de las partes a veces es mejor que cada una individualmente...y el original de 5ª no repite para herir, solo da poder de penetración cuando carga. También es cierto que la virtud le daba impactar automáticamente al cargar. Creo que puede quedar una cosa por la otra.

## THE KNIGHT OF THE PERILOUS LANCE 121 points

*Your army may include the Knight of the Perilous Lance as an independent character model.*



No one knows the true identity of this Knight. He attends every tournament in Bretonnia and has never yet been unhorsed. He never lifts his visor and no opponent has been able to take it off to see his face. On account of his amazing prowess at the tournament, other Knights have nicknamed him 'The Perilous Lance'.

|                              | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|------------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Knight of the Perilous Lance | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8  |
| Bretonnian Warhorse          | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Weapons/Armour:** The Knight of the Perilous Lance is armed with a lance, heavy armour and shield.

**Rides:** The Knight of the Perilous Lance rides a barded Bretonnian Warhorse.

**Knightly Virtues:** The Knight of the Perilous Lance is a Knightly Hero and so has the *Knight's Virtue*. He also has the *Virtue of the Joust*.

**Magic Items:** The Knight of the Perilous Lance does not have magic weapons. Instead, he has two unique battle skills which are known as the Perilous Lance and the Parrying Shield.

### SPECIAL BATTLE SKILLS

#### **The Perilous Lance**

The Knight of the Perilous Lance has earned this name because of his unique jousting skill.

The Knight must be charging in order to use this special skill. The Knight has the uncanny ability to aim his lance at his opponent's weakest point and dodge his opponent's shield at the moment of impact. Hand-to-hand opponents therefore will always suffer a -1 penalty to their save against the Knight's lance!

#### **The Parrying Shield**

The Knight of the Perilous Lance also has a unique technique of using his shield. He is exceptionally good at parrying his opponent's weapon in hand-to-hand combat and so may re-roll any roll to save in hand-to-hand combat.

- 
- Caballero Ermitaño: Supuestamente correcto.
- Caballero Santo: No se parece demasiado.



## EL CABALLERO SANTO

### General de los Defensores de Mercal . . . . . 140 puntos

El Caballero Santo es el último de su orden, establecida hace 1.000 años por la Guardiana de la Torre de la Hechicería. El Caballero Santo ha renunciado a su nombre y sus posesiones terrenales, a excepción de sus armas y su armadura. Vive sólo, reverenciado por los habitantes de Mercal, dedicando su tiempo a rezar y cuidar de la Capilla de la Serenidad. Su deber es vigilar las tumbas de los Caballeros que una vez sirvieron al Duque Rojo. Allí canta las *chansons* de la Dama del Lago, para que descansen en paz.

Ahora el Duque Rojo ha regresado, y ha llegado el momento de demostrar su temple. El Caballero Santo debe luchar contra los viles sirvientes del Duque para proteger el descanso de los muertos, para que no se conviertan una vez más en instrumentos de la maldad.

| Tipo de Tropa   | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Caballero Santo | 10 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 9 |

**EQUIPO:** Arma de mano, Armadura Pesada, Escudo. El Caballero Santo lucha a pie.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 4 ó más.

### OBJETO MÁGICO

#### FURIA VIRTUOSA

El Caballero Santo está equipado con un martillo mágico llamado *Furia Virtuosa*, que está imbuido de poder divino. Cualquier No Muerto impactado por este martillo mágico resultará herido automáticamente. Contra enemigos vivos *Furia Virtuosa* no tiene ningún efecto especial sino que funciona exactamente igual que un arma de mano normal.

## VIRTUDES DE LA CABALLERÍA

El Caballero Santo es un Caballero del Grial y por tanto posee la *Virtud del Grial*, además de la *Virtud de la Serenidad Absoluta*.

### VIRTUD DE LA SERENIDAD ABSOLUTA

Sólo un Caballero de la Santa Orden puede poseer esta Virtud, y puesto que el Caballero Santo es el último de ellos, esta Virtud sólo la posee él. Mientras el Caballero Santo siga vivo, no podrá lanzarse ningún hechizo Nigromántico contra él o contra cualquier objetivo situado a 15 centímetros o menos de él. Hay que tener en cuenta que esto impedirá a los No Muertos lanzar el hechizo *Animar Muertos* en las tumbas de los Caballeros muertos mientras el Caballero Santo esté a 15 centímetros o menos de cualquiera de ellas.



Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, armadura pesada, escudo.

Voto del Grial.

Martillo Furia Virtuosa: El Caballero Santo está equipado con un martillo mágico llamado Furia Virtuosa, que está imbuido de poder divino. Arma de mano. Cualquier No Muerto impactado por este martillo mágico resultará herido automáticamente. Aplica penalizadores a la Tirada de Salvación por Armadura normalmente de acuerdo a la Fuerza. Contra enemigos vivos no tiene ningún efecto especial más allá de proporcionar Ataques Mágicos.

Virtud de la Empatía.

Virtud de la Serenidad Absoluta: Sólo un Caballero de la Santa Orden puede poseer este poder, y dado que el Caballero Santo es el último de ellos, sólo lo posee él. Mientras el Caballero Santo siga vivo, no podrá lanzarse ningún hechizo de Nigromancia contra él o contra cualquier objetivo situado a 15 cm o menos de él. Hay que tener en cuenta que esto impedirá que una Invocación de Nehek coloque miniaturas a esa distancia del Caballero Santo.

Huevo de héroe.

Coste: 105-115 puntos.

- Caballero Verde: De 6ª, es difícil de costear bien por sus reglas, pero nada que comentar.
- Eleanor de Quennelles: Falta de la Gesta de Agravain. Es un cruce entre doncella, profetisa, con más Fuerza, Resistencia y otro Ataque.



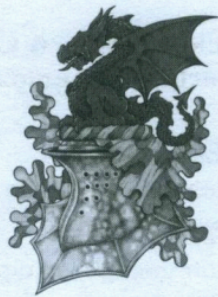
### Maestra Hechicera . . . . . 202 puntos

El ejército puede incluir a Eleanor de Quenelles. Al ser la hija menor del Duque de Quenelles, Eleanor no heredará nada y por eso no se casará con el Caballero Novel que suceda a su padre en el gobierno del Ducado. Por lo tanto ha decidido tomar los votos y convertirse en una Doncella del Grial del Santuario del Grial de Quenelles, donde es famosa por sus capacidades curativas, con las que ha conseguido salvar a muchos valientes Caballeros terriblemente heridos cuando se encontraban a las puertas de la muerte. Entre las mujeres Bretonianas esto se considera que es equivalente a una hazaña de armas de un Caballero en el campo de batalla.

|                              | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Eleanor                      | 10 | 3  | 3  | 4 | 4 | 3 | 5 | 2 | 7 |
| Caballo de Guerra Bretoniano | 20 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**EQUIPO:** Eleanor está armada con una Espada y monta un Caballo de Guerra Bretoniano con Barda.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 5 ó más



### OBJETOS MÁGICOS

**Poción Bendita:** Como todas las Doncellas del Grial, Eleanor es una experta fabricando pociones mágicas. Por ello está equipada con una *Poción Bendita*.

Propuesta:

Perfil de profetisa modificado

M10 HA3 HP3 F4 R4 H3 I3 A2 L8

Arma de mano, caballo de guerra con barda.

Hechicera de nivel 4, de Bestias, Vida o Cielos.

Lleva una Poción Sacra.

Reglas: Aura de la Dama.

Huevo de comandante.

Coste: 275-300 puntos (sale más pero las mejoras de atributos no es que rindan mucho aquí).

- Gilon, Duque de Aquitaine: No se parece demasiado.

## GILON

### DUQUE DE AQUITAINE, GENERAL BRETONIANO . . . . . 299 puntos

El Duque Gilon es el anciano Duque de Aquitaine. Es un gran líder de hombres y un hábil guerrero. En una acción desesperada para salvar el ducado, ha reunido a sus hombres para enfrentarse a las huestes de No Muertos. Al hacerlo está corriendo un gran riesgo, ya que si los Bretonianos no consiguen la victoria, no quedará nadie para defender Aquitaine de los No Muertos. La responsabilidad descansa pesadamente sobre sus hombros, y sabe que no debe mostrar ni miedo ni ansiedad ante sus hombres.

| Tipo de Tropa | M  | HA | HP | F    | R | H | I | A | L |
|---------------|----|----|----|------|---|---|---|---|---|
| Gilon         | 10 | 6  | 6  | 4(7) | 4 | 3 | 6 | 4 | 9 |
| Pegaso        | 20 | 3  | 0  | 4    | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 |

**EQUIPO:** Espada, Armadura Pesada, Escudo y Fulminer, su Pegaso.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 4 ó más

**VIRTUDES DE LA CABALLERÍA**  
El Duque Gilon es un Caballero del Grial y por tanto posee la *Virtud del Grial*. También posee la *Virtud de la Devoción*.

**OBJETO MÁGICO**

**ESPADAS DE GIGANTE**  
El Duque Gilon ha traído a la batalla su objeto mágico más poderoso: una antigua herencia familiar que proporciona la fuerza de un gigante a quien la empuñe. El Duque Gilon aumenta en +3 el valor de su atributo de Fuerza cuando utiliza esta espada mágica.

## REGLA ESPECIAL

### GENERAL

Gilon es un veterano de docenas de campañas, y sabe exactamente cómo dirigir a sus hombres cuando están sometidos a una gran presión. También es un anciano de barba canosa, por lo que sus hombres se sentirán avergonzados si huyen mientras él sigue luchando. Para representar esto, cualquier unidad desmoralizada que esté situada a 30 centímetros o menos del Duque al inicio del turno Bretoniano, se reagrupará automáticamente.



Propuesta:

Perfil de señor bretoniano

M10 HA6 HP3 F4 R4 H3 I6 A4 L9

Arma de mano, armadura pesada, escudo, pegaso Fulminer.

Voto del Grial.

Virtud de la devoción: El caballero es tan devoto de la Dama del Lago que ésta le ha concedido un favor especial, protegiéndole de la magia del enemigo. El caballero es completamente inmune a los hechizos mágicos del enemigo. Los hechizos lanzados contra el caballero no le afectarán en absoluto. Hay que tener en cuenta que esta virtud no dispersará el hechizo, por lo que este podrá afectar a otras miniaturas aunque el caballero resulte indemne.

Espada de Gigante: El Duque Gilon porta en batalla su objeto mágico más poderoso: una antigua herencia familiar que proporciona la fuerza de un gigante a quien la empuñe. Arma de mano. +3 a la Fuerza.

Reglas: General de mil contiendas: Gilon es un veterano de docenas de campañas, y sabe exactamente cómo dirigir a sus hombres cuando sometidos a una gran presión. También es un anciano de barba canosa, por lo que sus hombres se sentirán avergonzados si huyen mientras él sigue luchando. Para representar esto, cualquier unidad propia que se encuentre huyendo y situada a 30 cm o menos del duque al inicio del turno bretoniano, se reagrupará automáticamente. Esto solo funciona si Gilon es el general del ejército.

Hueco de comandante.

Coste: 300-315 puntos.

- Guillaume de Grenouille: La Virtud de la Ferocidad de 5ª no es la del Caballero Impetuoso de 6ª. El Manguel que llevaba daba poder de penetración, no Fuerza 6.



## El Castellano de Quenelles

**Guillaume de Grenouille. . . . 107 puntos**

Los Bretonianos están al mando del valiente y noble Castellano de Quenelles, que actúa como General del ejército.

Guillaume de Grenouille es un hombre muy fornido, con una larga cicatriz que recorre su cara, y es famoso por su terrible temperamento. Su deber es defender el castillo, las puertas y las murallas de Quenelles en nombre de su Duque, y lo hace muy bien. Está al mando de una gran mesnada de Hombres de Armas, Arqueros y Escuderos, todos los cuales normalmente le tienen más miedo a él que al enemigo!

|                              | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Castellano                   | 10 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |
| Caballo de Guerra Bretoniano | 20 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**EQUIPO:** El Castellano está equipado con Armadura Pesada y Escudo, y monta un Caballo de Guerra Bretoniano con Barda. Está armado con un Mangual.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 2 ó más.

### VIRTUDES DE LA CABALLERÍA

Guillaume de Grenouille posee la *Virtud del Caballero* y la *Virtud de la Ferocidad*.

### REGLAS ESPECIALES

#### Mangual

El Castellano está armado con un Mangual. Esta arma está compuesta por tres pesadas bolas de hierro con pinchos que cuelgan de tres cadenas de poca longitud, unidas a un mango. El Castellano lo utiliza para aplastar la cabeza a sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo. El Mangual atraviesa fácilmente las armaduras, por lo que sus oponentes deben aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación.

Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, escudo, armadura pesada, caballo con barda.

Voto del Caballero.

**Mangual de Grenouille.** El Castellano está armado con un Mangual mágico, compuesto por tres pesadas bolas de hierro con pinchos que cuelgan de tres cadenas de poca longitud, unidas a un mango. Tal es el encantamiento sobre esta arma que le permite a Guillaume usarlo como si fuera una espada común pero con unos devastadores efectos. Mangual (F+1 la primera ronda de cada combate). Poder de penetración (en cualquier ronda de combate).

**Virtud de la ferocidad:** El caballero ataca implacablemente, golpeando una y otra vez a su adversario. Cuando el caballero ataque, podrá efectuar un ataque adicional por cada uno de sus ataques originales que impacte. Deberá efectuarse la tirada para impactar mediante el procedimiento habitual, y a continuación efectuar un ataque adicional por cada impacto obtenido con éxito. Después de efectuar los ataques adicionales, deberán determinarse las heridas causadas mediante el procedimiento habitual. Si por algún motivo los ataques originales del caballero impactaran automáticamente, tendrá que efectuar igualmente la tirada para impactar con los ataques adicionales que proporcione la Virtud de la Ferocidad, estos no impactarán automáticamente.

Hueco de héroe.

Coste: 135-145 puntos.

- Iselda Guardiana de la Torre: No se parece demasiado.

## ISELDA GUARDIANA DE LA TORRE

**General de los Defensores  
Bretonianos . . . . . 245 puntos**

La Dama Iselda es un Hechicera de considerable poder. Como hija única del Barón Artrange, cuando todavía era una niña fue enviada a Altdorf para que estudiara magia. Cuando regresó, decidió no casarse y dedicar su vida a la magia y a ayudar a los habitantes de Aquitaine. Es la hechicera más poderosa de Aquitania, y es una de los consejeros del Duque Gilon.

| Tipo de Tropas | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Iselda         | 10 | 3  | 3  | 4 | 4 | 3 | 5 | 2 | 7 |

**EQUIPO:** Arma de Mano. Iselda lucha a pie.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** Ninguna.

### OBJETOS MÁGICOS

#### AMULETO ÁMBAR

Este talismán de defensa está saturado del poder de la Dama del Lago. Al inicio del turno Bretoniano, Iselda sanará automáticamente una herida que haya sufrido anteriormente. Si Iselda muere, el *Amuleto Ambar* no tendrá el poder necesario para sanarla.

### PERGAMINO DE DISPERSIÓN DE MAGIA

Este pergamino contiene una poderosa fórmula antimagia que puede utilizarse para dispersar un hechizo del enemigo mientras es lanzado. El pergamino no puede dispersar un hechizo lanzado con *Energía Total*. Tan sólo puede utilizarse una vez por batalla.



### REGLAS ESPECIALES

#### FAVOR DE LA DAMA

Antes de la batalla la Dama Iselda puede conceder un favor a un personaje, entregando su velo al afortunado Caballero. Este Caballero podrá repetir una tirada de salvación por armadura que no haya superado.

#### HECHIZOS

La Dama Iselda es una Maestra Hechicera, por lo que dispone de tres hechizos. La Dama Iselda debe utilizar hechizos de Magia de Batalla, tal y como se describe en el suplemento *Warhammer Magia*.

Propuesta:

Perfil de profetisa

M10 HA3 HP3 F3 R3 H3 I3 A1 L8

Arma de mano.

Hechicera de nivel 3, de Bestias, Vida o Cielos.

Amuleto de Ámbar: Este talismán de defensa está saturado del poder de la Dama del Lago. Talismán. Al inicio del turno Bretoniano, Iselda sanará automáticamente una herida que haya sufrido anteriormente. Si Iselda muere, el Amuleto de Ámbar no tendrá el poder necesario para sanarla.

Pergamino de Dispersión. Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.

Reglas: Aura de la Dama.

El Favor de la Dama Iselda. Antes de la batalla la Dama Iselda puede conceder un favor a un personaje, entregando su velo al afortunado Caballero. Este Caballero podrá repetir una tirada de salvación por armadura que no haya superado.

Hueco de comandante.

Coste: 230-240 puntos.

- Jasperre el Hermoso: El original de 5ª no tiene +1 TSA del yelmo, no es inmune a flamígeros sino a alientos de dragón, lleva una garra que reduce los ataques que le hacen los monstruos, y su lanza afecta a monstruos objetivos grande dando +4 a la Fuerza, y además tiene un texto raro como si después del heridas múltiples 1D3 hiciera 1D6 extra y con un 6 matara directamente. Ah, y virtud de la búsqueda.



**JASPERRE LE BEAU,  
DRAGONSLAYER**     **234 points**

*Your army may include Jasperre le Beau as an independent character.*



Jasperre is the foremost slayer of Dragons in the realm of Bretonnia. It was he who slew the Dragon Malgrimace and rescued Isabeau, the king's daughter, from its very jaws. This was just one of the monsters slain by Jasperre in his never ending quest for the grail.

Jasperre rides a Pegasus which is a wise choice of mount for one who seeks to slay Dragons and rescue damsels from high towers!

|          | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|----------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Jasperre | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8  |
| Pegasus  | 8 | 3  | 0  | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5  |

**Weapons/Armour:** Jasperre is armed with a sword, the *Virtuous Lance*, heavy armour and shield.

**Rides:** Jasperre rides a Pegasus.

**Knightly Virtue:** Jasperre has the *Questing Virtue*, which means that he is immune to panic and may lead a unit of Questing Knights. In addition he has the *Virtue of Valour*.

### Helm of the Dragon Slayer

Magic Armour ..... 10 points

*Jasperre's helm is blackened with the fire of his many encounters, yet it carries the good wishes of the Lady herself, and will continue to protect him for so long as he keeps to his chivalric vows.*

While wearing the helm, Jasperre is immune to the effects of breath from any kind of Dragon. This protection only applies to Dragons' breath, not to any other kind of similar attack, for example Hydras' breath.

### Claw of Malgrimace

Enchanted Item ..... 50 points

*Jasperre wears about his neck the talon of Malgrimace, the ferocious Dragon from whose clutches he rescued the king of Bretonnia's daughter. The claw has the power to protect Jasperre against lesser beasts – for Malgrimace was the greatest Dragon of his time, and his power lingers on after his death.*

The claw works against any monstrous foe, not just Dragons but Hippogriffs, Griffons and so forth. At the start of the combat phase the Bretonnian player rolls a D6 and this score is deducted from the number of Attacks the monster can make against Jasperre. If Jasperre is unfortunate enough to be fighting two or more monsters he can spread the penalty over his opponents as he wishes.

### The Virtuous Lance

Magic Weapon ..... 15 points

*When Jasperre set out on his grail quest, he took the Virtuous Lance from the grail chapel of Sancerre, fancying that its long steel shaft and keen tip would make it an ideal weapon to employ against Dragons. He was well guided by the Lady in his choice, for the weapon has never failed him and many are the Dragons who have felt its sharp point piercing their scales. The lance is festooned with ladies' favours tied on by grateful damsels rescued by the dashing Jasperre.*

The magic of the lance works only when Jasperre charges a large monster. Against other targets it counts as a normal lance. It will affect any large monster, including Griffons and Hippogriffs, as well as scaly creatures such as Dragons. The lance adds not +2 to Jasperre's Strength when he charges, as a normal lance does, but +4. In addition, each wound inflicted against the monster causes not 1 wound but D3. Roll for any saves the model is permitted before multiplying up the wounds caused. Once you have established how many wounds have been inflicted roll a D6 and add the number of wounds caused to the score. If the total is 6 or more the Virtuous Lance has pierced the monster's heart and slain it!

Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, escudo, armadura pesada, pegaso real.

Voto de la Búsqueda.

Lanza de la Virtud. Cuando Jasperre inició su búsqueda del Grial, tomó la Lanza de la Virtud del Santuario del Grial de Sancerre, suponiendo que su larga asta de acero y su afilada punta harían de ella un arma ideal para luchar contra dragones. Jasperre fue bien guiado por la Dama en su elección, ya que el arma nunca le ha fallado y son muchos los dragones que han sentido cómo su afilada punta atravesaba sus escamas. La lanza está festoneada con las prendas de varias damas atadas a ella por las agradecidas doncellas rescatadas por el vigoroso Jasperre. Lanza de caballería (F+2 en carga si va montado). Además, cuando carga contra oponentes de tipo Monstruo y con la regla Objetivo Grande (ambas cosas a la vez), Jasperre



obtiene un modificador a su Fuerza de +4 (en vez del +2 habitual por Lanza de caballería) y Heridas múltiples (1D3).

Yelmo del Matadragones. El yelmo de Jasperre está ennegrecido por el fuego de sus numerosos combates, pero todavía mantiene las bendiciones de la Dama del Lago y seguirá protegiéndole mientras mantenga sus votos de Caballería. Objeto hechizado. El portador es inmune a los efectos de ataques de aliento procedentes de cualquier tipo de Dragón.

Virtud del Valor: El caballero ha prometido enfrentarse a los enemigos más fuertes y poderosos. Se ha convertido en un guerrero muy diestro al enfrentarse a estos adversarios, y cuánto más terrible es el enemigo, más valerosos son sus esfuerzos. Si el caballero se enfrenta a un adversario cuya Fuerza sea superior a la suya, el caballero podrá repetir cualquier tirada para impactar fallada, pero esta segunda tirada no podrá repetirse de ninguna forma.

Hueco de héroe.

Coste: 150-160 puntos.

- Louen: 6ª, nada que comentar.
- Morgiana: 6ª, nada que comentar.
- Repanse: La original de 5ª tiene escudo. Le cambiaron virtud de la devoción por virtud de la pureza. Su estandarte original es bastante raro y da algo de protección mágica. El arma es un despropósito, ya que no anula armas mágicas sino el resto de objetos mágicos.

## REPANSE DE LYONESSE

310 points

Your army may be led by Repanse de Lyonesse. If you decide to do this she replaces the General in the main army list and also the Battle Standard Bearer since she fulfils both roles!



Repanse de Lyonesse won fame as the dreaded Damselle de Guerre who rallied the battered armies of Bretonnia during the kingdom's darkest hour. This was when King Louis the Brave was slain in battle before Couronne fighting a vast Chaos horde invading Bretonnia from beyond the Sea of Claws. Louis' army was all but destroyed. Couronne was besieged and to make matters worse the king's heir was still a child unable to lead the nation.

Chaos raiders spread out across the land burning and destroying. Everywhere Knights were hacked down as they bravely defied impossible odds. At this dark moment, amid the smoking ruins of a small village in remote Lyonesse, Repanse saw the Lady of the Lake. The Lady appeared to speak saying "Repanse, Repanse, rid my land of these foul foes, for they do offend me with their presence!"

Repanse was no more than seventeen years of age, a humble shepherdess who was devoutly religious. Inspired by her vision she donned armour that she found on a slain Knight and grabbed the reins of a terrified warhorse which was running loose. She broke open the reliquary of the village grail chapel and took up the sword she found within it. Snatching a tapestry hung on the wall she fastened it to a lance and rode forth to rally the scattered and disheartened Knights of Lyonesse.

When the retreating Knights saw a mere damsel bravely setting off to do battle with the mighty warriors of Chaos, and one who was undoubtedly favoured by the Lady of the Lake, they were shamed and felt honour bound to follow her to death or glory! While the ramparts of Couronne were cracking under the impact of the battering rams of the Chaos Lord, word was brought of a new Bretonnian army approaching fast and trampling beneath their hooves any foe in their path.

As the great doors were about to give way, the banner of the dreaded Damselle appeared leading a great host of Knights arrayed in a single lancehead formation. They cleft their way through the Chaos ranks shattering the Chaos army until Repanse was face to face with the Chaos Lord himself. When he raised his great sword above his grimacing visage he was momentarily dazzled by Repanse's radiant aura, and she beheaded him with a single sword stroke!

Couronne was saved and the remnants of the enemy were pursued to the sea and justly put to death. In gratitude, Louis the Young bestowed upon Repanse not only all the honours of knighthood but also the Dukedom of Lyonesse.

|                     | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Repanse             | 4 | 6  | 6  | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 9  |
| Bretonnian Warhorse | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Weapons/Armour:** Repanse is armed with the *Sword of Lyonesse*, heavy armour and a shield.

**Rides:** Repanse rides a barded Bretonnian Warhorse.

**Knightly Virtues:** Repanse is a Knight and thus has the *Knight's Virtue*. She also has the *Virtue of Devotion*.

### SPECIAL RULES

#### The Halo of Maidenly Wrath

The power of the Lady of the Lakes shines from Repanse like a halo. Her sword and armour glow with the brilliant light of divine retribution. Her eyes shine with terrible judgement and her voice cries forth damnation upon her enemies. Repanse causes *fear* as described in the Psychology section of the Warhammer rulebook.

### MAGIC ITEMS

Repanse carries two magic items, the *Sword of Lyonesse* and the *Fleur de Lys Banner*.

#### The Fleur de Lys Banner

Magic Standard ..... 100 points

*This banner bears the fleur de lys of the Lady of the Lake and was taken from the walls of the same grail chapel where Repanse found the Sword of Lyonesse. The touch of the Lady has made the banner as bright and shining as the day it was stitched by the maidens of Lyonesse.*

The standard is the army's battle standard, and all the usual rules for battle standards apply. In addition, it has the power to draw magic from the enemy and to turn it against them. In each magic phase, including the magic phase of the enemy player, the Bretonnian player may remove one random winds of magic card from his opponent's hand. This card is then discarded. If the card is a power card or Total Power then the Bretonnian player adds +1 to the combat result of all combats fought in the following combat phase. If the Drain Magic card is drawn then the magic phase is ended immediately. If any other card is drawn there is no further effect.

#### Sword of Lyonesse

Magic Weapon ..... 50 points

*The Lady of the Lake led Repanse to a grail chapel where she took up this ancient warblade – the sword of a devout and honourable Knight of olden times. The Lady guided Repanse well, for the weapon has great power over enemy magic.*

The Sword of Lyonesse has the power to defy all magic items except magic weapons. The magic items of any enemy models in base contact with the wielder will not work, unless they are magic weapons, in which case they work normally. The sword will therefore negate the magical powers of all wards and magic armour.

Propuesta:

Perfil de señor bretoniano

M10 HA6 HP3 F4 R4 H3 I6 A4 L9

Arma de mano, armadura pesada, escudo, caballo de guerra con barda.

Voto del Caballero.

Espada de Lyonesse. La Dama del Lago guió a Repanse a un Santuario del Grial de donde tomó esta antigua espada, el arma de un devoto y honorable caballero del pasado. La Dama premió bien a Repanse, ya que el arma posee un gran poder contra la magia del enemigo. Arma de mano. La Espada de Lyonesse tiene el poder

de desafiar todos los objetos mágicos excepto las armas mágicas. Los objetos mágicos de miniaturas enemigas en contacto con la portadora pierden sus reglas especiales, excepto las armas mágicas que funcionarán normalmente. La espada por lo tanto niega las propiedades de todo tipo de artefactos y armaduras mágicas.

**Pabellón de la Fleur de Lys.** Este pabellón luce la Fleur de Lys de la Dama del Lago y fue arrancado de los muros del mismo Santuario del Grial en que Repanse encontró la Espada de Lyonesse. Gracias al poder de la Dama del Lago, este estandarte es tan radiante y brillante como el día en que fue tejido por las doncellas de Lyonesse. Este pabellón es el estandarte de batalla del ejército, por lo que deben aplicarse todas las reglas habituales de los estandartes de batalla (y obviamente Repanse no puede llevar otro estandarte mágico). Además, el Pabellón de la Fleur de Lys tiene la capacidad de absorber la magia del enemigo y volverla en su contra. En cualquier fase de magia en que tu oponente intente lanzar algún hechizo (y similares como objetos portahechizos o cánticos funerarios) o intente dispersar algún hechizo, esto permitirá al jugador bretoniano sumar un bonificador de +1 al resultado todos los combates que se libren a 30 cm de Repanse.

**Virtud de la devoción:** El caballero es tan devoto de la Dama del Lago que ésta le ha concedido un favor especial, protegiéndole de la magia del enemigo. El caballero es completamente inmune a los hechizos mágicos del enemigo. Los hechizos lanzados contra el caballero no le afectarán en absoluto. Hay que tener en cuenta que esta virtud no dispersará el hechizo, por lo que este podrá afectar a otras miniaturas aunque el caballero resulte indemne.

**Reglas:** Portaestandarte de Batalla. Repanse siempre será el Portaestandarte de Batalla, por lo que no está permitido tener un Paladín Portaestandarte de Batalla (ni a Armand de Aquitaine) en el mismo ejército. Repanse es una excepción a la regla que el General no puede ser Portaestandarte de Batalla.

**La Ira de la Doncella.** El poder de la Dama del Lago se manifiesta en Repanse en forma de halo. Su espada y armadura brillan con el fulgor del favor divino. Sus ojos brillan con una temible mirada inquisitiva, y su voz exige la muerte de sus enemigos. Repanse causa Miedo.

Hueco de comandante.

Coste: 280-300 puntos.

- **Reynard:** Su perfil es distinto. Su lanza no se parece nada. La virtud aparece de la nada. Los perros originales tienen heridas propias y más reglas.

## REYNARD le CHASSEUR 90 points

### avec Groffe et Griffé, Chiens de Guerre

Your army may include Reynard as a Champion of a unit of Knights Errant, Knights of the Realm or Mounted Squires.



Reynard is known far and wide throughout Bretonnia for his passion for hunting. Reynard has become so expert with his great boar spear that he prefers to use this in battle rather than the traditional Knightly lance. He rides with a hawk perched on his wrist and he is always accompanied by his faithful wolf-hounds Groffe and Griffé, whose savagery and loyalty is unmatched by any hunting hounds in Bretonnia. Reynard likes nothing better than to track down a warband or Orc raiders and set the dogs on them!

|                     | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Reynard             | 4 | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 7  |
| Groffe & Griffé     | 8 | 4  | 0  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 6  |
| Bretonnian Warhorse | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Weapons/Armour:** Reynard is armed with a sword, his boar spear, heavy armour and shield.

**Rides:** Reynard rides a barded Bretonnian Warhorse.

**Knightly Virtue:** Reynard is a Knightly Champion and as such has the *Knight's Virtue*.

**Magic Items:** Reynard does not have a magic item. Instead he goes into battle with his special boar spear and accompanied by his fierce hunting hounds.

### SPECIAL RULES

#### Reynard's Boar Spear

Reynard's boar spear is a huge weapon as big as a lance. Unlike a lance it does not confer a +2 Strength bonus when Reynard charges, only the usual +1 bonus for a spear.

The boar spear has a big broad spearhead with a crossbar to stop it plunging so far into the prey that Reynard cannot pull it out! If Reynard's opponent is wounded by the boar spear, he loses D6 Attacks that turn as a result of being transfixed and held at bay by the spear. Thus the spear is effective only when Reynard attacks first in hand-to-hand combat. The spear is especially useful at holding monsters at bay.

#### Groffe and Griffé, Chiens de Guerre

Reynard's two wolf-hounds Groffe and Griffé always stay by their master's side in battle and viciously defend him in hand-to-hand combat. Reynard and his wolf-hounds always move and fight together. If Reynard accompanies a regiment, the wolf-hounds also accompany the regiment. Groffe and Griffé test on their master's

If Reynard is slain, Groffe and Griffé will turn savage and run amok over the battlefield. They will sniff out large beasts and other strong smelling creatures in a savage rage and so are moved together as a pair using the Scatter dice. They will attack any enemy model they contact.

If both his beloved wolf-hounds are slain, Reynard immediately becomes subject to *hatred* of the enemy!

#### Reynard's Hawk

Reynard has a hunting hawk perched on his wrist. The hawk always attacks anyone who engages Reynard in close combat. This gives Reynard one extra hand-to-hand Attack which is taken into account in his profile.

#### Champion of a Unit of Mounted Squires

Reynard often chooses to lead his Mounted Squires in battle rather than join the other Knights. Indeed he is well known for regarding battle as a hunting expedition! If leading a unit of Mounted Squires, the unit will follow Reynard's example and become subject to the *Knight's Virtue*, and so will ignore panic caused by any fleeing models who are not Knights.

## ARMAND D'AQUITAINE 235 points

Your army may include Armand d'Aquitaine as the Battle Standard Bearer of your army. If so he replaces the Battle Standard Bearer described in the main list.



The Battle Standard Bearer of Bretonnia is always a Knight of exceptional valour because he has the honour of carrying the sacred Battle Standard of Bretonnia. The standard depicts the Lady of the Lake herself and it is claimed that this is the very same banner that was carried by Gilles le Breton over a thousand years ago.

Armand d'Aquitaine won the honour of bearing this holy and venerable banner by beating all the other contending Knights in the great Tournament of Couronne. Armand is one the youngest Knights ever to become a Grail Knight having gone on the Quest directly after his errand of Knighthood and relinquishing all claim to the dukedom of Aquitaine held by his elder brother. Armand guards the banner night and day in the grail chapel of Couronne and sleeps upon the threshold with his shield as a pillow.

|                     | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Armand              | 4 | 5  | 4  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 9  |
| Bretonnian Warhorse | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

Propuesta:

Perfil de campeón caballero del reino subido a 2 heridas

M10 HA4 HP4 F4 R3 H2 I4 A3 L8

Perros x2 M20 HA4 HP0 F4 R3 H1 I4 A1 L6

Arma de mano, escudo, armadura pesada, caballo de guerra con barda.

Voto del Caballero.



Lanza para Jabalís. La Lanza para Jabalís de Reynard es un arma enorme, tan grande como una Lanza de Caballería. Tiene una hoja ancha con una barra horizontal para evitar que se clave profundamente en su presa, permitiendo a Reynard sacarla con extrema facilidad y provocando mayores heridas en su víctima. Lanza (F+1 en carga; tenlo en cuenta también para el modificador por armadura). Cualquier enemigo que reciba al menos una herida de la Lanza para Jabalís pierde 1D6 ataques en esa ronda de combate. Reynard puede usar su Lanza para jabalís en cualquier turno de combate, no sólo en el turno en que haya cargado.

Halcón de Reynard. Reynard lleva a su halcón de caza favorito en la muñeca, que tratará de atacar a cualquier enemigo que se acerque. Reynard tiene un ataque extra ya reflejado en su perfil (para un total de 3).

Reglas: Groffe y Griffé, chiens de guerre. Los dos perros lobo de Reynard, Groffe y Griffé, permanecen siempre junto a su amo, defendiéndolo ferozmente en combate cuerpo a cuerpo. Estos dos mastines se sitúan siempre al lado del Caballo de su Señor. Estos dos perros siempre van al lado de Reynard y formarán parte de cualquiera unidad a la que se una él. Si Reynard muere, los dos perros se moverán juntos (pero fuera de unidades) usando el dado de dispersión para elegir dirección y atacando a cualquier enemigo con que se topen. Si mueren los perros, Reynard ganará Odio.

Partida de caza. Reynard prefiere con frecuencia estar al mando de sus escuderos en vez de unirse a otros caballeros. De hecho, es bien sabido que considera la batalla como si fuera una expedición de caza más. Reynard puede unirse a una unidad de Hombres de Armas a caballo, normalmente su partida de caza. Si lo hace, la unidad ignorará el pánico provocado por unidades que no sean Caballeros (como si tuvieran el Voto del Caballero, pero sin tener el Voto a ningún otro efecto).

Hueco de héroe.

Coste: 135-140 puntos.

- Roland: Desaparecido en combate de 5ª.

## ROLAND LE MARECHAL

78 points

*Your army may include Roland le Marechal as a champion of a unit of Knights Errant or Knights of the Realm.*

The Marechal of Bretonnia is responsible for defending the Marches of Couronne which mark the frontier with Marienburg and the Empire. This is disputed land and much of it is marshy or thickly wooded. It is the scene of many battles with Empire forces and other would-be invaders. The Marechal himself seizes every opportunity to push the frontier a bit further east. Roland leads a retinue of Knights and holds numerous castles, but the region is not yet large enough or stable enough to be made into a dukedom.

|                     | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Roland              | 4 | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7  |
| Bretonnian Warhorse | 8 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Weapons/Armour:** Roland is armed with a sword, lance, heavy armour and shield.

**Rides:** Roland rides a barded Bretonnian Warhorse.

**Knightly Virtue:** Roland has the *Knight's Virtue*.

### MAGIC ITEMS

Roland has a single magic item known as *Roland's Warborn*.

#### Roland's Warhorn

Bound Spell ..... 25 points

*Roland carries a huge warborn carved from the tusk of a monster slain by his remote ancestor in the Dark Age of Bretonnia. When blown it releases a mighty spell, driving away flying creatures as if scared by an awesome predator bigger and more ravenous than themselves!*



Roland can use his horn to cast its spell once in his magic phase. No power is required to cast the spell, the warhorn itself provides all the power needed.

Once the spell is cast all enemy flying creatures within 18" immediately take to the air and 'fly high' as described in the Warhammer rulebook. The enemy flyers must remain flying high until they pass a Leadership test taken at the start of each of their subsequent turns. Whilst flying high they cannot make any attacks against Bretonnian flyers who are flying high, although they themselves may be attacked by glancing blows in the normal way.

Propuesta:

Perfil de campeón caballero del reino subido a 2 heridas

M10 HA4 HP4 F4 R3 H2 I4 A2 L8

Arma de mano, escudo, armadura pesada, lanza de caballería, caballo de guerra con barda.

Voto del Caballero.

Cuerno de guerra de Roland: Objeto hechizado. Objeto portahechizos de nivel 4. Hasta que sea dispersado, ninguna miniatura puede volar y deberá usar su movimiento terrestre. Trátalo como un permanente en juego, salvo que el portador puede seguir lanzando hechizos.

Hueco de héroe.

Coste: 120-130 puntos.

- Sir Richemont: Desaparecido en combate.

**SIR RICHEMONT**

**General de los Jóvenes Caballeros . . . . . 150 puntos**

Sir Richemont es el hijo del Duque Gilon. Sir Richemont decidió avanzar al encuentro del ejército No Muerto, con la esperanza de destruir el puente sobre el río Morceaux y ganar un tiempo precioso para que su padre pudiera reunir más tropas.

Sir Richemont es joven, valiente, algunos dirían que temerario, y un poderoso Caballero, invicto en los torneos. Su devoción a la Dama del Lago es tan profunda como su convicción de que Bretonia es una tierra sagrada que debe ser defendida a toda costa.

El Duque Gilon está preocupado por su hijo, ya que sabe que un gobernante debe tener otras cualidades, además del valor y la devoción. Espera que los años enseñen a Sir Richemont la sabiduría necesaria para que un día sea un hábil gobernante de Aquitaine.

| Tipo de Tropa                | M  | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Sir Richemont                | 10 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |
| Caballo de Guerra Bretoniano | 20 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**EQUIPO:** Espada, Lanza de Caballería, Armadura Pesada y Escudo. Monta un Caballo de Guerra Bretoniano con barda.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** 2 ó más.

**VIRTUDES DE LA CABALLERÍA:** Sir Richemont es un Caballero Andante, y por tanto posee la *Virtud del Tesón*, además de la *Virtud de la Justa*.

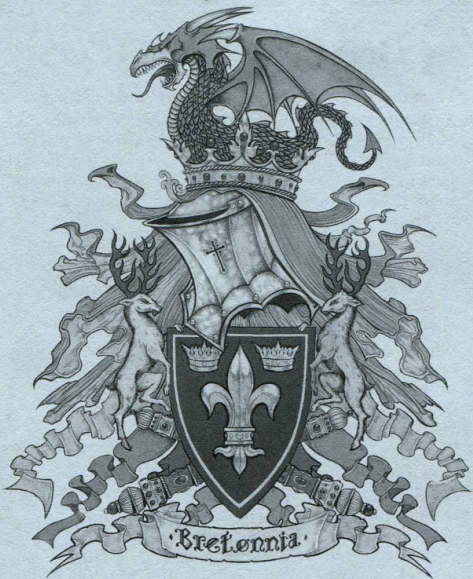
**OBJETO MÁGICO**

**ARMADURA DEL DEFENSOR**

Sir Richemont está equipado con la armadura tradicional de los herederos de Aquitaine, la *Armadura del Defensor*. Esta armadura proporciona una tirada de salvación especial de 4 ó más que no debe modificarse por la Fuerza del ataque.

**IVIVA BRETONIA!**

Sir Richemont está decidido a conseguir la gloria en el campo de batalla, y no está dispuesto a consentir que se lo impidan un montón de huesos andantes. Una vez por batalla, al inicio del turno Bretoniano, puede declararse que Sir Richemont ha lanzado su grito de batalla y que va a cargar contra el enemigo. Sir Richemont, y el regimiento en el que se encuentre, podrán triplicar su capacidad de movimiento de carga para entrar en contacto con el enemigo, en vez de duplicarlo como es habitual. Además, durante el resto del turno serán inmunes al miedo y al terror.



Propuesta:

Perfil de paladín

M10 HA5 HP3 F4 R4 H2 I5 A3 L8

Arma de mano, escudo, armadura pesada, lanza de caballería, caballo de guerra con barda.

Voto de la Búsqueda.

Armadura del Defensor. Sir Richemont está equipado con la armadura tradicional de los herederos de Aquitaine, la Armadura del Defensor. Armadura pesada (TSA5+), además proporciona una Tirada de Salvación Especial de 4+.

Virtud de la Justa. El caballero puede repetir todas las tiradas para impactar fallidas cuando cargue con una lanza de caballería (aunque sea mágica).

Reglas: ¡Viva Bretonia! Sir Richemont está decidido a conseguir la gloria en el campo de batalla, y no está dispuesto a consentir que se lo impidan un montón de huesos andantes. Una vez por batalla, al inicio del turno bretoniano, puede declararse que Sir Richemont ha lanzado su grito de batalla y que va a cargar contra el enemigo. Sir Richemont, y la unidad en la que se encuentre, serán inmunes al miedo y al terror durante el resto del turno, y la unidad a la que declaren carga solo podrá reaccionar manteniendo la posición.

Hueco de héroe.

Coste: 175-185 puntos.

- Tancred: 6ª, nada que comentar.
- Tristán y Jules: 6ª, nada que comentar.