

WARHAMMER

GRAVAINES QUESTE



WARHAMMER
KAMPAGNENSET

**GAMES
WORKSHOP**

WARHAMMER

GRAVAINES QUESTE

Von NIGEL STILLMAN



Cover: David Gallagher

Illustrationen: John Blanche, Wayne England, David Gallagher,
Des Hanley, Toby Hynes, Mark Gibbons, Paul Smith und John Wigley

Übersetzung aus dem Englischen: Jens Geffert und Christian Lonsing

Pdf-Version und Aktualisierung: Maik Knopf

PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2005. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, Warhammer, das Warhammer-Logo, Citadel und das Citadel Logo, White Dwarf, Ariel, Bretonia, Waldelfenkrieger, Waldreiter, Gralsritter, Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Orion, Questritter, die Alte Welt, Kampfränzer, Waldläufer, Weiße Löwen, Waldelfen und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 1997-2005, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

'Abweichungswürfel' sind ein in Großbritannien unter der Nr. 2017484 eingetragenes Warenmuster.

Alle Illustrationen und Abbildungen in allen Games Workshop-Produkten wurden entweder von Mitarbeitern hausintern angefertigt oder sind außer Haus angefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt dieses Buches befindet sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd. © 1997-2005 Copyright Games Workshop Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND GMBH
POSTFACH 10 25 62
DÜSSELDORF 40016
DEUTSCHLAND

EIN
GAMES WORKSHOP™
PRODUKT

GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND MAIL ORDER
TEL.: 0211 5402 222
FAX: 0211 5402 223
E-MAIL: mailorder@games-workshop.de
WEB: www.games-workshop.de

INHALT

WARHAMMER-KAMPAGNEN	2
BRETONEN UND WALDELFFEN	2
AUSWAHL DER ARMEEN	2
ARMEEBÖGEN	2
BESONDERE CHARAKTERMDELLE	2
 GRAVAINES QUESTE	 3
DAS LIED DES BARDEN	3
DER SCHILD DES BARONS	4
“BRINGT MIR DEN KOPF VON DROGO LE MAL!”	4
EINE FRAGE DER EHRE	5
KAMPAGNENKARTE	6
BEAU QUEST	7



SZENARIO I

DAS TURNIER	8
DAS TURNIER VON QUENELLES	8
DAS ERSCHEINEN DER WALDELFFEN	8
EHRE ODER TOD	9
NACHSPIELEN DES TURNIERS	9

SZENARIO II

ÜBERFALL AUF DIE ZELTE	11
ELFISCHER BETRUG	11
<i>SZENARIOKARTE</i>	11
NACHSPIELEN DER SCHLACHT	12

SZENARIO III

GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT	14
DER PREIS DER EHRE	14
DIE HERRIN VON CHALLOTTE	14
GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT	14
DAS ERWACHEN DES WALDES	15
NACHSPIELEN DER SCHLACHT	15
<i>SZENARIOKARTE</i>	16

SCENARIO IV

DIE SCHLACHT AM BAUM DER SCHILDE	17
GRAVAINES QUESTE	17
KRIEGSRAT	17
GRAVAINES TRAUM	18
DER BAUM DER SCHILDE	18
NACHSPIELEN DER SCHLACHT	19
<i>SZENARIOKARTE</i>	19

ANHANG I: DER CHANSON DE CHALLOTTE	
DAS TURNIER	21
<i>Bretonen</i>	22
<i>Waldelfen</i>	22
ÜBERFALL AUF DIE ZELTE	23
<i>Bretonen</i>	23
<i>Waldelfen</i>	24
GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT	24
<i>Bretonen</i>	25
<i>Waldelfen</i>	26
DIE SCHLACHT AM BAUM DER SCHILDE	26
<i>Bretonen</i>	28
<i>Waldelfen</i>	29

ANHANG II: BRETONISCHE TURNIERE

UM RUHM UND EHRE	30
DIE TJOSTE UND DAS TABLEUX DE BATAILLE	30
DIE REGELN DER HEROLDE UND DIE TURNIERLISTEN	31
AUFSTELLUNG EINER TJOSTENMANNSCHAFT	31
RITTERTUGENDEN	32
DIE GUNST EINER DAME	33
DIE TJOSTE	33
LANZENMANÖVER	34
DAS TABLEUX DE BATAILLE	35
HERAUSFORDERUNGEN AN DEN SCHWARZEN RITTER	36
DER SCHWARZE RITTER	36
RITTERTUGENDEN	36
PREISE DES TURNIERS	36
BRETONISCHE TURNIERLISTE	38
 BAUANLEITUNG FÜR DIE PAPPMODELLE	 40



WARHAMMER-KAMPAGNEN

Gravaines Queste ist Teil einer Reihe von Warhammer Kampagnensets. Jede Kampagne stellt aufeinander aufbauende Begegnungen zweier rivalisierender Armeen dar, die in einem entscheidenden Schlussgefecht gipfeln, in welchem der Gewinner der Kampagne ermittelt wird.

BRETONEN UND WALDELLEN

Dieses Ergänzungsset beschreibt die Abenteuer eines Questritters namens Gravaine de Beau Quest. Er ist der Held einer berühmten bretonischen Ballade, die davon erzählt, wie seine Queste zur Errettung der Herrin von Challotte, die ihm in einer Vision erschienen war, in einer kriegerischen Auseinandersetzung mit den Waldelfen endete!

Jedes Warhammer-Kampagnenset ist um zwei Völker der Warhammer-Welt herum aufgebaut, wobei das Hauptaugenmerk auf eine Armee gelegt wird. *Gravaines Queste* dreht sich um die Bretonen und stellt eine nützliche Ergänzung für jeden Bretonenspieler dar. Es enthält nicht nur alle Informationen für das Spielen der Kampagne, sondern auch Sonderregeln für bretonische Ritterturniere und mehrere Bastelvorlagen für ein bretonisches Lager einschließlich eines Reliquienwagens, die auch in anderen Gefechten hervorragend einsetzbar sind.



Gravaines Queste und die anderen Ergänzungssets in dieser Serie wurden für Spieler entwickelt, die bereits entsprechende Armeen besitzen. Die Spiele sind so angelegt, dass Spieler mit typischen 3000 Punkte Armeen die erforderlichen Truppen aufstellen können, ohne viele neue Modelle kaufen zu müssen. Wer seine Armee um einige Einheiten erweitern oder Charaktermodelle speziell für die Kampagne erwerben möchte, erhält durch die gleichzeitig veröffentlichten neuen Modelle dazu eine gute Gelegenheit.

AUSWAHL DER ARMEEN

Ihr benötigt keine bestimmten Truppen, um diese Kampagne zu spielen. Stattdessen könnt ihr euch eure Armeen für eine festgelegte Gesamtpunktzahl selbst zusammenstellen.

Die Auswahlmöglichkeiten der Armeen aus der Armeeliste des jeweiligen Warhammer-Armeebuchs werden durch die Szenarios beschränkt, in einigen Fällen könnt ihr aber auch mehr Einheiten eines bestimmten Typs aufstellen, als normalerweise erlaubt wären. Dies liegt daran, dass die normalen Warhammer-Armeelisten einen allgemeinen Überblick über die möglichen Armeen eines Volkes verschaffen sollen, die Kampagnenarmeen hingegen speziell auf die stattfindenden Konflikte zugeschnitten sind.

Wir haben ein gewisses Maß an Variationsmöglichkeiten gegeben, damit ihr die Spiele mit euren bereits vorhandenen Armeen spielen und eure Gegner mit eigenen Tricks und Ideen überraschen könnt. Die erlaubten Auswahlmöglichkeiten der Armeen richten sich nach den Szenariobeschreibungen.

Zur Auswahl eurer Armeen benötigt ihr die entsprechende Szenariobeschreibung und euer Armeebuch. Die Szenariobeschreibungen geben vor, welche Truppentypen ihr einsetzen dürft, während das Armeebuch auf deren Ausrüstung, Optionen und Punktkosten eingeht. Die Szenariobeschreibungen legen fest, wieviel magische Gegenstände die Spieler erwerben und wie viele Punkte sie maximal in diese Gegenstände investieren dürfen.

Beachtet, dass ihr magische Gegenstände nur nach den Vorgaben in den Szenariobeschreibungen einsetzen dürft. Dies bezieht sich sowohl auf magische Standarten für Standartenträger, als auch auf magische Gegenstände für Charaktermodelle.

Für die Interessierten unter euch haben wir eine separate Auflistung der Streitkräfte vorgenommen, welche diese Kämpfe ursprünglich ausfochten. Es sind die Armeen von Rick Priestley (Waldelfen) und Nigel Stillman (Bretonia), die beim ersten Testspiel dieser Kampagne eingesetzt wurden (Anm. Da beide Armeebücher seit dem ersten Erscheinen dieses Kampagnensets überarbeitet wurden, wurden auch die Armeelisten angepasst, um weiterhin spielbare Armeen zu repräsentieren, wodurch sich leichte Abweichungen von den ursprünglichen Aufstellungen ergeben haben).

Danach wurde jedes einzelne Szenario noch viele Male mit unterschiedlichsten Zusammenstellungen durchgespielt, so dass wir die Auswahlmöglichkeiten den entsprechenden Vorgaben der Szenarios perfekt angleichen konnten. Unsere Beispielarmeen finden sich im Anhang I „Die Ballade von Challotte“.

ARMEEBÖGEN

Im Anhang dieses Dokuments befindet sich ein leerer Armeebogen. Bei der Auswahl deiner Armee kannst du die Details auf einem Ausdruck dieses Bogens vermerken und während des Spiels darauf zurückgreifen. Diese Methode erweist sich als weitaus einfacher und zeitsparender, als jedesmal in den Armeebüchern nachzuschlagen.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Die Kampagne wartet mit einigen besonderen Charaktermodellen für die Bretonen und die Waldelfen auf. Genauere Angaben und Sonderregeln dieser Modelle finden sich in den Szenariobeschreibungen. Ihr könnt sie durch geeignete Citadel Miniaturen darstellen - egal, ob du nun entscheidest, für die Kampagne neue Charaktermodelle zu kaufen und zu bemalen oder passende Modelle nimmst, das du bereits besitzt.



Die Charaktermodelle, die wir in *Gravaines Queste* vorstellen, sind primär für dieses Kampagnenset entwickelt worden und dürfen im Rahmen dieser Kampagne frei verwendet werden. Sofern nicht anders angegeben, kannst du sie auch in normalen Warhammer-Spielen einsetzen, da sie ausgewogen und regelkonform erstellt sind. Besondere Charaktermodelle solltet ihr bei normalen Spielen jedoch nur einsetzen, wenn sich alle Spieler damit einverstanden erklärt haben, da sie den Spielverlauf stark beeinflussen können. Natürlich dürfen alle für diese Kampagne als besondere Charaktermodelle eingesetzten Miniaturen auch als normale Helden oder Zauberer in anderen Spielen auftauchen.

GRAVAINES QUESTE

Gravaines Queste basiert auf der berühmten bretonischen Ballade „La Chanson de Chialotte“, die von dem Barden Blondel nach der älteren bretonischen Ballade „La Damoiselle de Chialotte“ verfasst wurde.

DAS LIED DES BARDEN

Die Nacht senkte sich über das Reich de Beaumarchais. Prasselndes Kaminfeuer erfüllte die große Halle der Burg mit warmem Licht. Der reisende Barde hatte soeben sein Lied *La Damoiselle de Chialotte* beendet, eine Geschichte von bretonischer Ehrenhaftigkeit und elfischer Verschlagenheit, und labte sich nun an seiner Entlohnung, feinstem Wildbret und einer Flasche guten Weins.



„Sind nicht der König und die Königin des Waldes die Verbündeten des Königs von Bretonia?“ fragte die Dame Isabelle.

„Ja und nein“ antwortete ihr Bruder Gravain gedankenverloren.

„Ja und nein, nein und ja, ja, nein, manchmal vielleicht, niemals!“ unterbrach ihn der Hofnarr und fuchtelte mit einer bunten Puppe auf einem Stock vor Gravaines Gesicht herum.

„Halt die Klappe und verschwinde, Schwachkopf!“ herrschte ihn der verwirrte Gravain an.

„Seid nicht so böse zum armen Jasper, Gravain! Er ist der einzige, der noch ein Lächeln auf Mutters Gesicht zaubern kann, nun wo Vater im Krieg ist!“ sprach Isabelle. „Außerdem habt ihr meine Frage nicht richtig beantwortet.“

Ihr Bruder fuhr fort: „Das Elfenvolk im Wald von Loren ist niemand anderem loyal ergeben als sich selbst. Ich habe von vielen Rittern gehört, die auf einer Queste dorthin zogen und niemals wieder zurückkehrten! Ungeachtet dessen hält sich unser König noch immer an den uralten Schwur, die Grenzen des Elfenreichs zu achten. Auch vom Elfenvolk sagt man, sie würden uns aus traditionellen Gründen helfen, dabei kann jeder Dummkopf erkennen, dass sie es nur tun, weil unsere Feinde auch ihre Feinde sind!“

„Ich habe eine andere Frage“, sagte Isabelle. „Die Königin der Wälder, ist sie die Herrin des Sees?“

„Habt ihr in der Gralskapelle nicht richtig zugehört?“

„Ist sie die Feenzauberin?“ quälte Isabelle ihren Bruder weiter mit Fragen.

„Schwester, eure Ignoranz erstaunt mich!“

„Was ist sie dann, Bruder, der ihr alles zu wissen scheint!“

„Sie wird ‚La Belle Dame Sans Merci‘ geheißt, da sie edle Ritter im Wald ins Verderben lockt.“

„Jetzt verstehe ich, Bruder. Ihr habt Angst vor dem Elfenvolk!“

„Ich habe keine Angst vor ihnen!“ protestierte Gravain. „Wenn nur der König seinen Bann aufheben und einen Kreuzzug ausrufen würde, der Wald würde seinem Reiche gut zu Gesicht stehen! Es gibt eine Menge junger Ritter, die dieser Tage nach Land suchen. Keiner von ihnen fürchtet sich vor irgendetwas, und genauso wenig tue ich es!“

„Welch törichtes Gerede!“ scholt ihre Mutter, die Baroness de Beaumarchais, als sie die Halle betrat. Die Schleier ihrer Kopfbedeckung streiften elegant über ihren Rücken, als sie sich beim Feuer niederließ, um ihre Webarbeit fortzusetzen. „Ungestüme Jugend! Ich möchte euch nicht auf einen solchen Kreuzzug gehen sehen! Es ist schlimm genug, dass euer Vater nicht hier sein kann, aber er ist durch seinen Eid an den König gebunden. Eure Zeit wird noch früh genug kommen, und ich hoffe, ihr müsst euch dann lediglich den Orks zum Kampfe stellen!“

Gravain, der nun alt genug war, um die Waffen eines Fahrenen Ritters zu führen, war zum Schutze der heimatlichen Burg geblieben, anstatt seinen Vater als Knappe begleiten zu dürfen. Manchmal war er ein wenig verärgert darüber, dass man ihn zurückgelassen hatte, aber andererseits würdigte er das in ihn gesetzte Vertrauen: das Reich seines Vaters zu verteidigen und seine Schwester, seine Mutter und die Bewohner des nahen Dorfes zu beschützen. So war er nicht im Mindesten von der Zurechtweisung seiner Mutter erschüttert, die in jeder Hinsicht milde ausgesprochen worden war. Er wusste, wie ungeduldig sie die Rückkehr des Barons erwartete. So wie sie es alle taten...



DER SCHILD DES BARONS

Die Neuigkeiten reisten langsam auf den unebenen Straßen Bretonias. Der Baron war im Frühling mit zwanzig Mann in den Krieg gezogen. Nun war die Ernte bereits sicher eingebracht. Eines Tages ritten drei Männer ins Dorf. Sie waren alles, was von der Gefolgschaft berittener Knappen des Barons geblieben war. Die Zugbrücke wurde heruntergelassen, und die Familie des Barons eilte in den Hof, um sie dort zu empfangen. Sie waren übel zugerichtet, halb verhungert und voller Wunden. Der Baron war nicht unter ihnen, aber einer der Knappen trug seinen ramponierten Schild.



„Wo ist mein Gemahl!“ schrie die Baronesse.

Die Knappen waren zu Tode betrübt. „Ach, Herrin, er fiel in der Schlacht!“

Die Baronesse und ihre Familie ertrugen den Schock dieser schmerzvollen Neuigkeiten mit der wahren Würde des bretonischen Adels. Das Weinen wurde auf einen späteren Zeitpunkt verschoben, nicht vor den Gemeinen.

„Warum seid ihr zurückgekehrt, und er nicht!“ fragte die Baronesse wuterfüllt.

„Genug, Mutter!“ unterbrach Gravain. „Stell nicht die Ehrenhaftigkeit dieser tapferen Männer in Frage.“

Der Knappe fuhr fort, seine Stimme heiser vor Schmerz: „Wir haben seinen Schild zurückgebracht, Herrin. Der Baron de Beaumarchais fiel in Ehren, während er eine großartige Heldentat vollbrachte. Es war seine Tapferkeit, welche uns einen glorreichen Sieg schenkte, in dem er persönlich einen Angriff tief in die Skavenbrut anführte und

sie zurück in die See warf. In ihrer Niederträchtigkeit schlugen die Feinde mit bössartigen Zaubersprüchen und unehrenhaften Kriegsmaschinen zurück. Feuer, Flammen und giftige Dämpfen umgaben uns, und vom gesamten Gefolge überleben nur wir wenige. Später durchkämmten wir das Schlachtfeld, aber alles was wir finden konnten, war sein Schild.“

Dann sprach die Baronesse: „Der Schild ist ein heiliges Relikt aus der Gralskapelle! Ach! Ich dachte, er vermöge meinen Gemahl vor solch greulichem Schicksal verschonen. Nun, da dies als einziges von ihm geblieben ist, werde ich damit begraben werden!“ Nach diesen Worten nahm sie den Schild und kehrte damit in das Haupthaus der Burg zurück. Zwei Tage später starb die Baronesse. Man erzählte sich, sie wäre am Kummer gestorben und legte sie in der Gralskapelle zur letzten Ruhe, unter dem Schild ihres Gemahls.

„BRINGT MIR DEN KOPF VON DROGO LE MAL!“

Der erste Frost kam über das Land. Kurz darauf wurden an den Grenzen der äußeren Felder Orks gesichtet. Gravain und Isabelle wärmten sich am Kaminfeuer der großen Halle, als der alte Jules, der Vogt des Barons, erschien.

„Es gibt eine Angelegenheit, in der ich euch beide sprechen muss. Es ist an der Zeit, die Zukunft des Reiches zu entscheiden. Ihr, Herrin, müsst die ritterliche Queste bestimmen und das Reich demjenigen übergeben, der diese Queste erfüllt.“

„Demjenigen?“ wiederholte Gravain verwirrt.

„Ja“ sprach Jules. „Es wird einen weiteren Fahrenden Ritter geben. Einige der Bauern haben Jacques überredet, sich dieser Aufgabe zu stellen. Ich habe den Zeitpunkt, an welchem eure Schwester vor dem Dorf sprechen und die Queste benennen wird, auf den Nachmittag des nächsten Tages gesetzt. Es wurden wieder Orks gesichtet, und die Angelegenheit duldet keinen weiteren Aufschub!“



„Wie kann er es wagen, sich mit mir zu messen – um die Ländereien meines Vaters! Hat er keinen Respekt?“

„Seid nicht böse mit ihm, Bruder“, sagte Isabelle. „Er ist ein guter Mann, auch wenn er nur von schwachem adligen Geblüt ist; ich verstehe, warum ihn die Bauern ausgewählt haben. Was auch geschieht, am Ende wird die Herrin des Sees zwischen euch entscheiden.“

Gravain war ein aufmerksamer junger Mann. Er hatte das Lächeln gesehen, das seine Schwester dem ansehnlichen jungen Schafhirten Jacques, der entfernte Blutsbande zur Familie eines benachbarten Barons besaß, geschenkt hatte, welcher bei der Verteidigung seiner Herde schon so manchen Ork erschlagen hatte. „Es sind nicht nur die Bauern, die Jacques überredeten, nicht wahr Isabelle?“

Gravaines Schwester errötete. „So sehr ich mir euch als Herrscher über das Reich unseres Vaters wünsche, so wenig möchte ich den Rest meines Lebens als Gralsjungfer in der Gralskapelle verbringen, während das schönste Mädchen des Dorfes als Baronesse neben euch sitzt. Ich wünsche mir einen tapferen Gemahl! Was geschieht, wenn ihr nicht von eurer Queste zurückkehrt, Gravain? Auf diese Weise bleiben die Ländereien unseres Vaters in der Familie, entweder durch euch oder durch mich, indem ich Jacques heirate. Wie ich sagte, lieber Gravain, lasst die Herrin des Sees entscheiden!“



Am folgenden Nachmittag saßen zwei Fahrende Ritter in voller Montur in den Sätteln ihrer Schlachtrösser vor dem Torhaus der Burg. Gravaïn war sich sicher, dass ihn seine boshafte Schwester auf eine Queste in den Wald von Loren schicken würde, auf dass er niemals zurückkehre. Während sie darauf warteten, dass die Dame Isabelle an den Zinnen der Burg erschien, um die Aufgabe zu verkünden, wandte sich Jacques an Gravaïn: „Wenn es nur einem von uns beschieden ist, hierher zurückzukehren, Gravaïn, so bete ich zur Herrin des Sees, dass ihr es sein möget.“ Dies wurde mit lautem Jubel der Bauern und nicht wenigen Tränen einiger Bauernmädchen aufgenommen.

„Gesprochen wie ein wahrer Bretoner!“ antwortete Gravaïn, der genug Edelmüt besaß, um in seinem Herzen Jacques Gleichwertigkeit als Anwärter auf seines Vaters Reich zu erkennen. „Gleichwohl, Jacques, möge mir nur der Erfolg beschieden sein, wenn ihr bereits gefallen seid!“ Dies rief weiteren Jubel und Tränen bei der Dorfbevölkerung hervor.

Dann ertönte eine Fanfare, und die Dame Isabelle erschien. Sie strahlte wie immer vor Schönheit, obwohl sie die ganze Nacht beim Gebet in der Gralskapelle verbracht hatte, um eine Eingebung zu erhalten, welche Aufgabe sie den beiden edlen Recken stellen sollte. „Ich habe entschieden, da es mir gerecht und passend erschien, euch beiden die gleiche Aufgabe zu stellen, so dass ihr euch beide der gleichen Gefahr zu stellen habt.“ verkündete die Dame Isabelle. „Derjenige, der als erster diese Aufgabe erfüllt, wird der neue Herrscher über das Reich de Beaumarchais. Die Aufgabe lautet...“, die versammelte Menge hielt den Atem an, „... bringt mir den Kopf von Drogo Le Mal!“

Die Bauern brachen in einen gewaltigen Jubel aus, während das Weibsvolk ein weiteres Mal in Tränen ausbrach, wie auch die Dame Isabelle, als sie sich schnell in die Burg zurückzog.



Es war eine sehr traditionelle Queste zur Erlangung der Ritterschaft. Drogo Le Mal war eine stetige Geißel von Beaumarchais und den benachbarten Reichen. Er war ein furchterregender Drache, der über das Land hinwegzog und arbeitende Bauern und Bäuerinnen von den Feldern pflückte, um seinen unersättlichen Appetit zu stillen. Fahrende Ritter aus benachbarten Reichen hatten diese Aufgabe bereits viele Male zu erfüllen versucht, aber der Drache war immer noch am Leben, und sie nicht.

Gravaïn atmete erleichtert auf. Nur ein Drache! Also war er nicht dazu verdammt, für immer im geheimnisvollen Wald von Loren zu verschwinden, wie so viele vor ihm. Zumindestens jetzt noch nicht!

EINE FRAGE DER EHRE

Später an diesem Tag machten sich die beiden Fahrenden Ritter auf den Weg. Bald darauf hatten sie die Weggabelung erreicht, die von Beaumarchais zu den benachbarten Dörfern führte. „Wir dürfen nicht zögern,“ sprach Gravaïn. „Isabelle ist gänzlich allein, diese Aufgabe muss schnell erfüllt werden!“

„Ich werde nicht zögern!“ erwiderte Jacques und gab seinem Pferd die Sporen in Richtung Dinan. Gravaïn wählte die Straße nach Payens und Bellay.

Während seiner Reise durch Payens und Bellay befragte er die Bauern auf den Feldern. In Payens wurde er in der Burg verköstigt, in Bellay schlief er im Wald unter seinem Schild,



da das Reich verlassen dalag. Am dritten Tage wandte er sich Dinan zu. Hier stellte er fest, dass die Einwohner vor kurzem Opfer von Drogo La Mal geworden waren. Sie deuteten auf einige entfernte Felsklüfte – die Richtung, in welche der Drache geflogen war. Die Felsen befanden sich in der wilden Heide, die den Wald von Loren umgab, jenseits der uralten Bannsteine, die kein Mensch passieren durfte. Das war also der Grund, warum bisher niemand Drogo bis zu seinem Nest gefolgt war, zumindestens niemand, der jemals zurückgekehrt wäre!

Die Bauern berichteten, dass sie am vorherigen Tage einen anderen Ritter in die gleiche Richtung reiten sahen, der bisher nicht zurückgekehrt sei. Als er dies hörte, beeilte sich Gravaïn, zu den Felsklippen zu kommen. Bald ragten sie vor ihm auf, eingehüllt in einen dichten, undurchdringlichen Nebel. Gravaïn hörte das Wiehern eines Pferdes ganz in der Nähe. Er trieb sein eigenes Ross in diese Richtung und fand sich bald darauf vor dem riesigen, klaffenden Eingang einer Höhle wieder. Auf dem Boden vor der Höhle lag eine große Zahl Knochen herum, und die Luft war vom Gestank verwesender Körper erfüllt. In einiger Entfernung stand Jacques vor dem Höhleneingang: „Es wird bald dunkel, und Drogo wird zurückkehren. Da ihr nun hier seid, Gravaïn, werde ich euch die Ehre des ersten Schlages erweisen.“

„Nein, Jacques, diese Ehre gebührt euch.“

„Aber Gravaïn, ich bestehe darauf! Ich erlaube euch den ersten Schlag, und damit die Gelegenheit, das Land eures Vaters zu erben!“

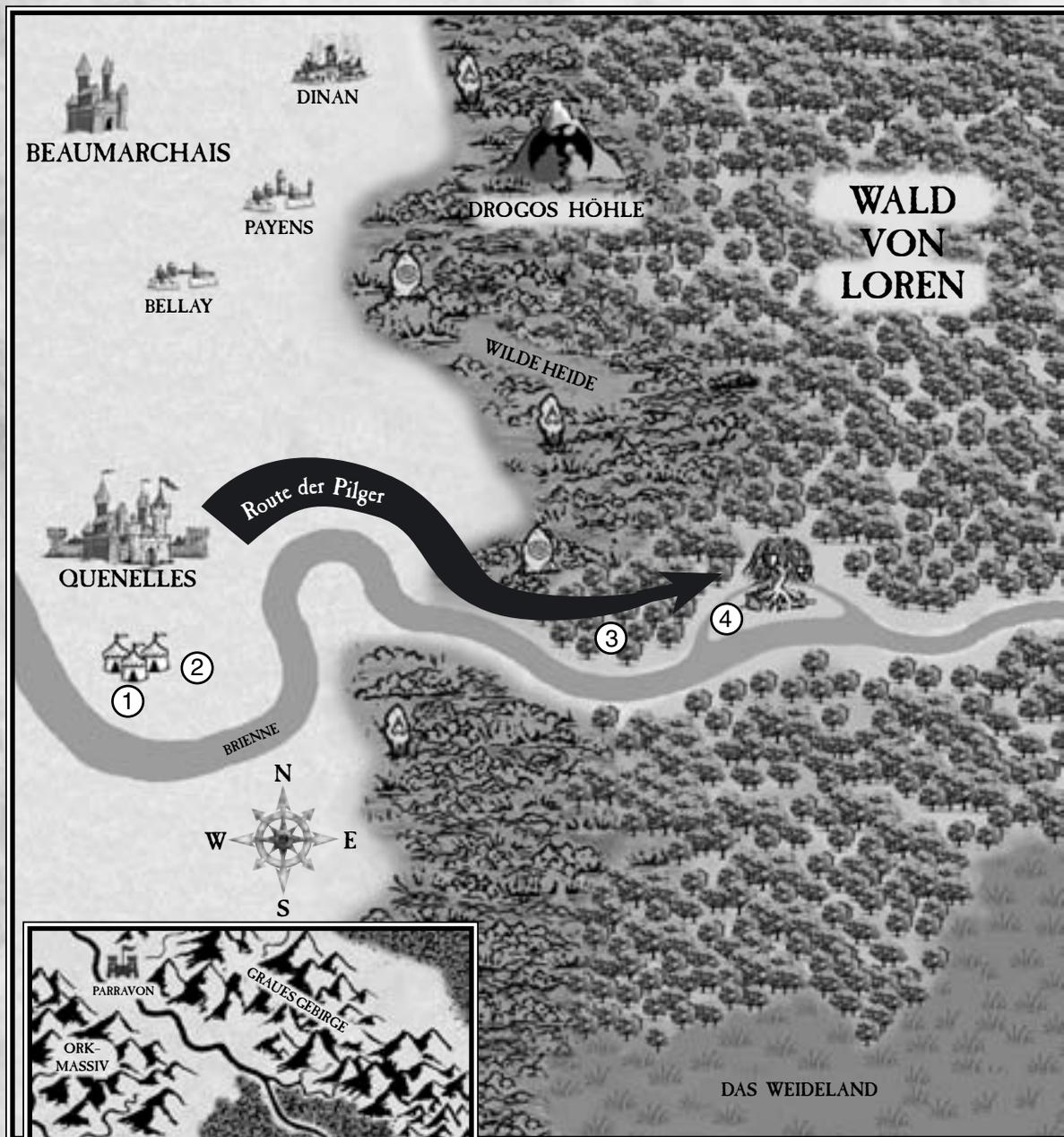
„Nein, im Namen meiner Ehre bestehe ich auf dem Gegenteiligen! Ihr ward zuerst hier, also ist es euer Recht, zuerst zuzuschlagen!“

„Da wir uns nicht einigen können, lasst uns beide nach eigenem Dünken zuschlagen, und derjenige, welcher den tödlichen Hieb setzt, ist der Sieger dieses Waffengangs.“

„So sei es! Lasst die Herrin des Sees zwischen uns entscheiden!“ stimmte Gravaïn zu.



GRAVAINES QUESTE AN DEN GRENZEN VON ATHEL LOREN



- ① *Das große Turnier von Quenelles; Der erste Preis ist der Kelch von Chanterelle*
- ② *Überfall auf die Zelte; Athelwyn befiehlt den Diebstahl der Turnierpreise*
- ③ *Gefährliche Pilgerfahrt; Waldelfen überfallen Pilger, die in ihren Wald eindringen*
- ④ *Schlacht am Baum der Schilde; die finale Schlacht zwischen Gravaines Rittern und den Wächtern Athel Lorens*

In diesem Moment erklang das ohrenbetäubende Brüllen des Drachen. Die Schlachtrösser scheuten vor Angst, als Drogo plötzlich aus dem Nebel auftauchte und direkt vor ihnen landete. Beide Ritter senkten ihre Lanzen, riefen den Schlachtruf von Bretonia und griffen an.

Der Drache war vollkommen überrascht. Gerade als er sein riesiges Maul öffnen wollte, um seinen feurigen Atem auszustoßen, stieß ihm Gravain seine Lanze tief in den Rachen. Die Lanze brach sauber in zwei Teile, als das Monster sich tödlich verwundet herumwarf. Gleichzeitig stieß Jacques seine Lanze durch das Herz der Bestie.

Der riesige Körper rollte langsam den zerklüfteten Hügel hinab. Gravain und Jacques sahen zu, während sie wieder zu Atem kamen. Jacques sprach als erster.

„Wahrlich, Gravain, ihr tatet den tödlichen Stoß!“

„Nein, Jacques, ihr ward es, der das Herz des Monsters durchstießt. Ihr ward es, der die tödliche Wunde verursachte!“ protestierte Gravain.

„Ich werde schwören, dass ihr es ward, der den tödlichen Hieb führte!“ warf Jacques ein.

„Und ich werde schwören, dass ihr es ward!“ erwiderte Gravain.

„Wenn wir uns hier und jetzt nicht entscheiden können, so müssen wir uns im Zweikampf auf Leben und Tod begegnen, sobald wir nach Beaumarchais zurückgekehrt sind.“

„So sei es!“ antwortete Gravain.

BEAU QUEST

Die hocheufreuten Bauern von Dinan stellten einen Wagen samt Kutscher bereit, um den Kopf von Drogo Le Mal zurück nach Beaumarchais zu bringen. Sowie sie die Burg erreichten, erschien Isabelle an den Zinnen.

„Dies ist der Kopf von Drogo Le Mal!“ erklärte Gravain.

„Ich danke der Herrin des Sees, dass ihr beide noch am Leben und bei Gesundheit seid. Das ist mehr, als ich mir erhoffen konnte! Nun antwortet wahrheitsgemäß, Bruder, wer von euch erschlug den Drachen?“

„Es war Jacques, der den tödlichen Hieb führte“, kam Gravaines Antwort.

„Nein! Ich schwöre, dass es Gravain war, der den tödlichen Hieb vollzog!“ beharrte Jacques.

„Die Ehre verlangt es, dass wir diese Frage im tödlichen Zweikampf entscheiden“, verkündete Gravain der versammelten Menge. „Lasst die Herrin des Sees entscheiden!“

„Die Herrin, die vor euch steht, wird entscheiden!“ widersprach Isabelle ärgerlich. „Ihr werdet euch nicht auf Leben und Tod bekämpfen! Es ist mein Recht, euch beide zu würdigen Rittern zu erklären; und dies tue ich!“

„Aber wer soll dann der neue Herrscher von Beaumarchais sein?“ fragte Gravain.

„Bei der Herrin des Sees, auch diese Entscheidung liegt bei mir. Ich gebe Jacques meine Hand!“ Sowohl Gravain als auch Jacques wussten, dass sie sich durch das Annehmen der Queste dem strikten Codex bretonischer Ritterlichkeit unterworfen hatten, ihre Entscheidung zu akzeptieren. Es blieb nichts weiter zu sagen oder zu tun, als dass Gravain seinem Schwager Jacques, dem neuen Baron de Beaumarchais, die ritterliche Treue schwor.

Er gelobte, ihm als Fahrender Ritter zu dienen, bis er selbst ein neues Stück Land zugesprochen bekam, entweder durch den Baron oder durch den König. Die Antwort von Jacques de Beaumarchais fiel vollkommen überraschend aus: „Ich entbinde euch von dieser Verpflichtung, Gravain! Es steht euch frei, zum Hof von Couronne zu reiten und

dem König zu dienen. Er wird einen tapferen Ritter wie euch mit einem würdigen Reich belohnen!“

„Nein!“ erwiderte Gravain. „Meine Aufgabe erscheint mir nun glasklar. Ich nehme hiermit die Gralsqueste auf mich. Ich schwöre meine Ergebenheit zur Herrin des Sees. Bis zum Tode will ich ihr dienen, und nur ihr allein. Wo immer sie mich hinführt, werde ich folgen!“



Diese beeindruckende Erklärung wurde von den Dorfbewohnern mit einem gewaltigen Jubel honoriert. Jeder wusste, dass ein solcher Schwur den Segen der Herrin des Sees nach Beaumarchais bringen würde. Die Sonne würde scheinen, die Felder erblühen! Isabelle weinte vor Bewunderung für ihren Bruder, und auch ein wenig Trauer, da sie wusste, was dieser Schwur für ihn bedeuten würde. „Beau Quest!“ verkündete sie. „Das ist der Titel, den ich euch verleihe! Gravain de Beau Quest, ihr bringt Ehre und Segen über uns alle!“

Jetzt blieb nur noch, dass Jacques und Gravain der Dame Isabelle in die Gralskapelle folgten und in der traditionellen Zeremonie zu echten Rittern geschlagen wurden. Im Anschluss daran folgten die Festivitäten der Hochzeit von Isabelle und Jacques. Gravain verbrachte diese Nacht in stiller Einkehr in der Gralskapelle und bat die Herrin des Sees um eine erste Eingebung für seine Queste. In seinen Träumen erblickte er die verschwommene Vision von einer schönen Frau, die einen traurigen Ausdruck auf ihrem lieblichen Gesicht trug und einen prächtigen goldenen Kelch in einen tiefen Fluss warf.



DAS TURNIER

Mehrere Verse des Chanson de Chailotte erzählen vom großen Turnier von Quenelles, bei dem Gravaïn und der Stolz der bretonischen Ritterschaft im Lanzenang gegen die arroganten Adligen von Athel Loren antraten. Der Preis des Turniers war der Kelch von Chanterelle, das sagenumwobene Trinkgefäß der Dame von Chailotte.

DAS TURNIER VON QUENELLES

Gravaïn verließ die Gralskapelle von Beaumarchais und bereitete alles vor, um seine angestammte Heimat zu verlassen. Er legte den Überwurf an, den seine Schwester für ihn genäht hatte und der die Farben der Beaumarchais und die Fleur de Lys der Questritter trug. Er hatte sich dagegen entschieden, zusätzlich das Emblem eines Drachen zu tragen, das Jacques für seinen eigenen Überwurf gewählt hatte.

„Wohin werdet ihr euch nun wenden?“ fragte Isabelle, als sie ihren Bruder verabschiedete.

„Ich werde am Turnier von Quenelles teilnehmen,“ antwortete Gravaïn, erwähnte aber nichts von seiner seltsamen Vision.

Als er das Dorf verließ, stieß Gravaïn auf Blondel, den Barden und Jasper, den Narren. Sie baten, ihn als seine Dienerschaft begleiten zu dürfen. Er willigte schließlich ein, unter der Bedingung, dass Blondel eine Ballade dichten würde, in dem er Gravaïns Heldentaten für die Nachwelt festhielt, und dass Jasper von seinen schlechten Witzen Abstand nahm und sich stattdessen um Gravaïns Pferd kümmerte. Jaspers allerletzter Witz bestand darin, sich in Jasper de Mal Jeste umzubenennen!

Quenelles lag nur ein paar Tagesreisen im Südosten, aber trotzdem war Gravaïn dort niemals zuvor gewesen. Als er durch das Tor in die überfüllten Straßen ritt, begegnete er der ersten Prüfung seiner Queste: den Verlockungen von Quenelles zu widerstehen!



Die Stadt befand sich in ausgelassener Feststimmung, da gerade ein prächtiges Turnier bevorstand. Ritter aus allen Ecken des Herzogtums und darüber hinaus waren erschienen, um daran teilzunehmen. Unter ihnen waren Fahrende Ritter, die sich auf dem Turnier ihre Sporen verdienen wollten, sowie andere Questritter wie Gravaïn, die vom seltsamen Willen der Herrin des Sees hierher gezogen worden waren.

Der Hauptpreis des Turniers war ein uralter Kelch, ein unvergleichliches handwerkliches Kunstwerk. Die örtlichen Flussfischer hatten das Relikt stromaufwärts aus der Brienne gezogen, knapp außerhalb der Grenzen des Waldes von Loren. Einige glaubten, dass es von den Elfen alter Zeiten gefertigt worden war, als sich noch eine glänzende Elfenstadt am großen Fluss erhob, deren Ruinen unter den gewundenen und turbulenten Straßen von Quenelles begraben lagen. Einige naive und leichtgläubige Leute glaubten sogar, es handele sich um den legendären Kelch von Chanterelle, der verehrten Dame von Chailotte.

Gravaïn starrte auf den Kelch, der im Preis pavillon ausgestellt wurde. Er wirkte seltsam vertraut, wie etwas, das er im Traum gesehen hatte. Bedeutete dies, dass die Herrin des Sees von ihm erwartete, den Kelch zu gewinnen, um seine Queste voranzubringen? Möglicherweise war dieser Kelch der Heilige Gral selbst? Andere Questritter, die am Turnier teilnahmen, hatten zweifellos ähnliche Gedanken.

DAS ERSCHEINEN DER WALDELFFEN

Kurz vor Beginn des Turniers kam es in Quenelles zu einem großen Tumult. Die Ursache war ein Gefolge aus Elfenadligen des Waldreiches von Athel Loren, die in die Stadt geritten kamen, um am Turnier teilzunehmen. Niemand konnte sich rühmen, zu Lebzeiten ein solches Ereignis miterlebt zu haben, von denen man sonst nur in Legenden hörte.

Gravaïn lauschte mit großem Interesse den Erzählungen und Gerüchten über die Waldelfen. Es hieß, sie gehörten zur Sippe der Weiden und betrachteten den Kelch und die anderen Preise als rechtmäßigen Besitz ihres Volkes, da sie innerhalb der Grenzen von Athel Loren gefunden worden waren. Ob dies nun zutraf oder nicht, machte in den Augen der Bretonen keinen Unterschied. In ganz Bretonia wurden immer wieder Relikte vergangener Zeitalter gefunden. Die meisten von ihnen waren entweder von Elfen oder von Zwergen gefertigt worden, und die Bretonen waren den Anblick dubioser elfischer oder zwergischer Abenteurer auf der Jagd nach den Hinterlassenschaften ihrer Vorfahren



gewohnt. Gewöhnlich wurden solche Dispute im ehrenhaften Zweikampf geregelt. Ein solcher Kelch war in der Tat ein würdiger Preis für das Finale des Turniers. Soll ihn derjenige gewinnen, der sich seiner durch Tapferkeit und Kampfgeschick am würdigsten erweist! Wenn die Elfen ihn so sehr begehrten, war es nur passend, dass sie im Einklang mit dem Codex der Ritterlichkeit darum kämpften. Dies war es, was die Elfen anscheinend vorhatten.

EHRE ODER TOD

Am nächsten Tage, bevor das Turnier begann, verkündeten die Herolde, dass der Herzog von Quennes die Herausforderung der Elfen angenommen und die traditionellen Regeln des Turniers entsprechend abgeändert hatte. Anstatt des normalen Tjostenkampfs, gefolgt von einem *Tableaux de Bataille*, bei dem die Teilnehmer den anonymen Champion des Herzogs, den schwarzen Ritter, vom Pferd zu stoßen versuchten, würde es einen geradlinigen Wettkampf zwischen der bretonischen Ritterschaft und den hochgeborenen Elfen geben. Der Kelch würde von der Seite gewonnen, die zum Ende des Turniers die meisten Reiter im Sattel hatte. Wenn die Bretonen gewannen, würde der Kelch der Gralskapelle von Quennes gestiftet. Wenn die Elfen gewannen, würden sie den Kelch und die anderen Preise mit nach Athel Loren nehmen dürfen. Gravaïn wurde zu seiner Überraschung für die bretonische Abordnung nominiert. In der Tat führte sein Name die Liste an, da die Berichte seiner Tapferkeit und seines Edelmuten an die Ohren des Herzogs gelangt waren.



Kurz vor dem ersten Lanzengang ritt der Herold des Waldelfengefolges auf das Turnierfeld und verlas vor den versammelten Zuschauern eine Erklärung. Er verkündete, dass die Adligen von Athel Loren durch ihren Eid gebunden wären, bis zum Tode zu kämpfen, und die Bretonen dazu aufforderten, selbiges zu tun. Natürlich lehnten die Bretonen eine solche Herausforderung nicht ab. Die Ehre verbot es! Über das Turnier wachten der Herzog und seine wunderschöne Tochter La Belle Melisande. In ihrer tiefempfundenen Sorge um die bretonischen Ritter fühlte sich dazu verpflichtet, einem jeden von ihnen ihre Gunst schenken, um ihnen Glück zu geben und ihren Glauben zu stärken.

Als die bretonischen Ritter an ihrer Tribüne vorüberritten und ihre Lanzen senkten, brachte die schöne Melisande an jeder ein Stück ihrer Kleidung an. Der letzte vorüberreitende Ritter war Gravaïn, als die Maid sich bereits vieler ihrer Kleidungsstücke entledigt hatte und allmählich in Verlegenheit geriet. Um das edle Fräulein nicht dem Gespött der zuschauenden Bauerntölpel auszusetzen, sah der galante Gravaïn davon ab, eine Gunst einzufordern.

„Bei meiner Ehre, ihr sollt eine Gunst erhalten!“ sprach die noble Melisande, zog ein kleines Messer aus ihrem letzten verbliebenen Strumpfhalter und schnitt sich eine Locke ihres Haars ab, die sich Gravaïn an seinen Helm band. Dies verlockte die Menge zu lauten Jubelrufen. Dann nahmen beide Seiten ihre Positionen auf dem Turnierfeld ein, und La Belle Melisande zog Lose, um die Gruppierungen der gegeneinander antretenden Recken zu bestimmen.

NACHSPIELEN DES TURNIERS

Das *Turnier* ist eine Tjoste, also ein Lanzen Turnier, und das erste Aufeinandertreffen in einer Reihe von Gefechten zwischen Bretonen und Waldelfen. Das Ergebnis entscheidet darüber, welche Ritter überleben, um Gravaïn auf seiner Queste zu begleiten, und welche Elfenadligen am Leben bleiben, um sich ihnen in den Weg zu stellen.

DAS TURNIERFELD

Das Ereignis findet auf dem berühmten Turnierfeld von Quennes statt, das sich außerhalb der Mauern der Stadt an den Ufern der Brienne befindet. Das Feld wird durch den Spieltisch repräsentiert. Entlang einer Seite befindet sich die große Tribüne. Hier sitzen der Herzog von Quennes, seine schöne Tochter Melisande und all die edlen Damen von Quennes, um die Lanzengänge zu beobachten. Auf beiden Seiten der Tribüne und auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich Umzäunungen, an denen sich die reichen Bürger der Stadt und das grobe Landvolk umherschoben, um einen möglichst guten Blick auf das Turnierfeld zu erhaschen.

Die Mitte des Feldes wird von einer hohen Barriere durchzogen. Die zwei jeweils gegeneinander antretenden Ritter beginnen ihren Lanzengang an den beiden Enden der Barriere und auf gegenüberliegenden Seiten. Beim Lanzengang müssen sie dann ihre Lanzen über die Barriere ausrichten, um sich gegenseitig treffen zu können. Die Barriere verhindert, dass die beiden Pferde zusammenstoßen, da es als unehrenhaft angesehen wird, in einem Lanzengang dem Pferd des Gegners einen Schlag zu versetzen.

DIE PAARUNGEN

Das Turnier wird zwischen einer gleichen Anzahl Bretonen und Waldelfen ausgefochten. Es ist nicht erforderlich, die Punktkosten für die Teams zu errechnen, es werden einfach die Charaktermodelle ausgewählt. Jeder Spieler kann seine Abordnung aus der Szenariobeschreibung für seine Seite auswählen.



SONDERREGELN FÜR DIE TJOSTE

Eine Tjoste ist ein spezieller Kampf, der auf den Warhammer-Regeln basiert. Die genauen Regeln für bretonische Turniere findest du ab Seite 30. Das Spiel wird in Form mehrerer Zweikämpfe zwischen bretonischen Rittern und Waldelfenadligen ausgetragen.

WETTKAMPFEGNER BESTIMMEN

Schreib die Namen aller Teilnehmer auf separate Papierschnipsel und leg alle Namen einer Mannschaft in eine Tasse. Zieh zu Beginn einer Tjoste zufällig einen Namen aus jeder Tasse. Nach der Tjoste wird der Name des abgeworfenen Teilnehmers entfernt. Die Namen der Gewinner werden beiseitegelegt, um später bestimmen zu können, welche Seite gewinnt, indem sie die meisten Charaktermodelle übrig hat.

SPIELZÜGE

Jede Tjoste dauert an, bis einer der Kontrahenten vom Pferd gestoßen wurde. Zu Beginn jedes Spielzugs stehen sich die beiden 12 Zoll voneinander entfernt auf verschiedenen Seiten des Zauns gegenüber. Jeder Teilnehmer hält seinem Gegner die Schildseite entgegen.

LANZENMANÖVER

Zu Beginn jedes Spielzugs, bevor die Kontrahenten aufeinander zustürmen, wählt jeder Spieler insgeheim sein Lanzenmanöver mit einem W6 (gelegt, nicht gewürfelt) hinter vorgehaltener Hand. Wenn beide Spieler ihre Taktik gewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt, und die Kontrahenten greifen an.

ANGRIFF!

Beide Kontrahenten greifen gleichzeitig in vollem Galopp an. Die normalen Boni für Angriff und den Gebrauch von Lanzen gelten für beide Seiten. Die Auswahl des Lanzenmanövers entscheidet darüber, ob ein Teilnehmer als erstes oder als zweites zuschlägt, solange nicht ein magischer Gegenstand oder eine Rittertugend den automatischen Erstschlag erlaubt. Ansonsten, und wenn beide Seiten das gleiche Manöver wählen, schlägt die höhere Initiative zuerst zu. Wenn die Initiative gleichhoch ausfällt, wird der zuerst Zuschlagende durch einen Würfelwurf bestimmt. Jeder Kontrahent schlägt nur einmal mit einer Attacke zu, die zusätzlichen Attacken eines Helden kommen nicht zur Anwendung.

REITTIERE

Reittiere nehmen nicht am Kampf teil, da sie durch die Barriere voneinander getrennt sind. Zusätzlich erhalten die Turnierteilnehmer durch ihre Pferde und deren Harnische auch keinen Bonus auf ihren Rüstungswurf. Bretonische Helden verfügen deshalb über einen Rüstungswurf von 4+ und Helden der Waldelfen über einen von 5+.

SCHADENSPUNKTE

Wenn ein Teilnehmer einen Lebenspunkt verliert, wirfst du einen W6, um zu ermitteln, ob er vom Pferd gestoßen wird. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 wird er abgeworfen und verliert einen weiteren Lebenspunkt, da er aus vollem Galopp zu Boden stürzt. Ein Teilnehmer wird bei Erleiden eines zweiten Lebenspunktverlustes automatisch vom Pferd gestoßen. Abgeworfene Turnierteilnehmer werden als tödlich verwundet betrachtet und scheiden automatisch aus dem Turnier aus. Andere Teilnehmer, die ihren Lanzengang gewinnen, aber nur einen Lebenspunkt übrig haben, werden sich erholen und können an der finalen Schlacht teilnehmen.

NÄCHSTER SPIELZUG

Wenn keiner der Kontrahenten abgeworfen wurde, reiten sie zurück zu ihrer eigenen Seite der Palisade, um im

nächsten Lanzengang (sprich Spielzug) erneut anzugreifen. Jeder Ritter, dessen Lanze zerbrochen ist, erhält eine neue. Die Lanzengänge der Tjoste werden solange fortgesetzt, bis einer der Teilnehmer abgeworfen wird. Sein Gegner gewinnt dann die Tjoste, und der abgeworfene Ritter scheidet aus dem Wettkampf aus.

SIEG UND NIEDERLAGE

Das Turnier wird fortgesetzt, bis jeder Teilnehmer eine Tjoste ausgetragen hat. Die Mannschaft, die danach mehr Kämpfer im Sattel hat als die andere, hat gewonnen. Im Falle eines Unentschiedens müsste laut den Turnierregeln eine weitere Reihe von Tjosten ausgefochten werden, bis eine Seite gewinnt. Die Waldelfen nutzen jedoch die Unterbrechung des Wettkampfs, um sich abzusetzen, da sie die Preise durch den gleichzeitig stattfindenden *Überfall auf die Zelte* schon in ihren Händen wissen. Abgeworfene Teilnehmer dürfen nicht an der finalen Schlacht teilnehmen. Gravain und Athelwyn ist es dagegen bestimmt, das Turnier selbst dann zu überleben, wenn sie abgeworfen werden. Gravain wird von den Graljungfern von Quennes geheilt, währen Athelwyn eiligst fortgeschafft wird, um in den Wäldern seines Volkes zu genesen.

LANZENMANÖVER

Die Nummern zeigen die Reihenfolge des Zuschlagens. Die niedrigere Nummer schlägt immer zuerst zu.

1. AUF DEN SCHILD ZIELEN

Du zielst mit der Lanze auf den Schild des Gegners, um die maximale Schlagkraft in den Stoß zu setzen. Du schlägst vor jedem Gegner zu, der ein anderes Lanzenmanöver wählt.

2. AUF DEN HELM ZIELEN

Du zielst mit der Lanze auf den Helm des Gegners. Dieser ist etwas schwieriger zu treffen, aber selbst ein Streifstoß kann ihn verwunden oder vom Pferd reißen, deshalb erhältst du einen Stärkebonus von +1. Du schlägst nach einem Gegner zu, der auf den Schild zielt, aber vor einem, der versucht auszuweichen, deine Helmzier zu treffen oder dich zu schlagen.

3. AUF DIE HELMZIER ZIELEN

Du kannst dieses Manöver einmal pro Tjoste anwenden, und nur wenn dein Gegner einen Kopfschmuck auf seinem Helm trägt! Die Lanze zielt auf die Helmzier, was eine sehr schwierige Aktion ist, durch die der Gegner nicht abgeworfen wird. Ein Treffer stellt jedoch einen schweren Schlag gegen seine Ehre dar und zählt wie zwei gebrochene Lanzen! Um dies darzustellen, schlägst du nach einem Gegner zu, der auf den Schild oder Helm zielt, aber vor einem, der einen Schlag versucht. Wende einen Malus von -1 auf den Trefferwurf an. Bei einem Treffer wird die Helmzier bei einem weiteren W6-Wurf von 4, 5 oder 6 heruntergestoßen.

4. SCHLAGEN

Dieses Manöver ist erlaubt, aber nicht besonders ehrenhaft! Die Lanze wird quer vor die Brust des Gegners geschlagen, um ihn vom Sattel zu stoßen. Es ist nicht schwierig, mit diesem Manöver zu treffen, dafür ist es aber sehr langsam und nicht besonders kunstfertig. Um dies darzustellen, schlägst du nach einem Gegner zu, der auf den Schild, den Helm oder die Helmzier zielt, erhältst jedoch einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf.

5. AUSWEICHEN

Dies ist ein defensives Manöver, das jegliche Ehre vermissen lässt. Die Gelegenheit auf einen Stoß wird vollkommen aufgegeben, um stattdessen der Lanze des Gegners auszuweichen. Dies bedeutet, dass du überhaupt nicht zuschlägst, während der Gegner einen Malus von -2 auf seinen Trefferwurf erleidet (wenn ihm ein automatischer Treffer zusteht, wird dieser zu einem Trefferwurf von 3+). Wenn beide Ritter ausweichen, schlägt keiner von ihnen zu.

ÜBERFALL AUF DIE ZELTE

Dieses Gefecht basiert auf einem Vers des Chanson de Chailotte, der davon erzählt, wie die verschlagenen Waldelfen die Turnierpreise stehlen, ohne überhaupt abzuwarten, ob ihre Teilnehmer sie im fairen Wettstreit erringen können! Dies würde noch fatale Konsequenzen nach sich ziehen.

ELFISCHER BETRUG

Als gerade ein weiterer Adliger von Athel Loren aus dem Sattel gestoßen wurde, dämmerte Athelwyn langsam, dass ein Turniersieg der Waldelfen keineswegs sicher war, und er gab ein heimliches Signal an einen seiner Diener, der sich unbemerkt davonstahl. Einige Augenblicke später, während jedermanns Aufmerksamkeit auf den Lanzengang gerichtet war, brach in der nahen Zeltstadt ein Tumult aus. Dort, im großen Pavillon, wurden auch die Turnierpreise aufbewahrt.

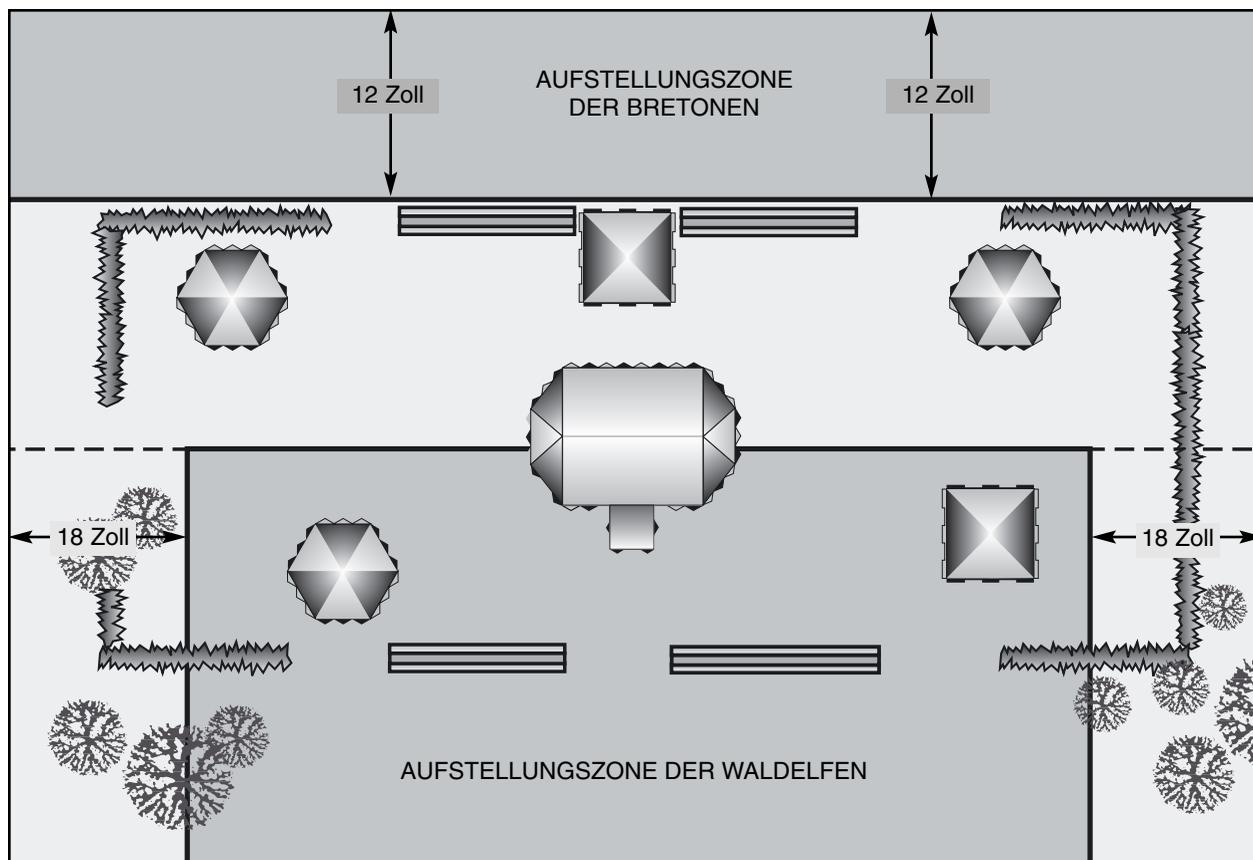
Ein wildes Tier, eine Art Wildkatze, lief plötzlich bei den bretonischen Zelten Amok, verfolgt von einigen Waldelfen. Die Bestie war aus dem Lager der Waldelfen entwischt, das sich in den Wäldern nahe des Turnierfeldes befand, und die Waldelfendiener versuchte nun, es wieder einzufangen – oder gab dies zumindest vor! Das Biest richtete eine enorme Verwirrung an, während sich Landsknechte

bemühten, es einzufangen, und Stallknechte und Bedienstete in alle Richtungen davonsoben.

Dies war nur ein Ablenkungsmanöver. Plötzlich erschienen von allen Seiten Waldelfen und überwältigten die wenigen Wachen in der Zeltstadt mit Leichtigkeit. Der große Pavillon wurde aufgerissen und der Kelch gestohlen. Ohne das geringste Verständnis für Ehre und Gerechtigkeit hatten die Waldelfen noch nicht einmal auf den Ausgang des Turniers gewartet. Dies war eine himmelschreiende Beleidigung. Die Bretonen waren erzürnt!

Vom Fauberg de Mayonne aus beobachtete der Kastellan von Quennes den Tumult, der das gesamte Turnierfeld im Auge behalten hatte. Eilig rief er alle verfügbaren Soldaten zusammen, um die Ordnung wiederherzustellen. Erst als er die Zelte erreichte, wurde ihm das wahre Ausmaß des Verrats bewusst. Unglücklicherweise waren die Ritter mit dem Turnier beschäftigt und standen deshalb nicht zur Verfügung, um die Waldelfen vom Stehlen der Preise abzuhalten. Durch irgendeine geheime Vereinbarung erschienen Falkenreiter aus Loren über den Köpfen des Kastellans und seiner Männer. Sie versuchten, die gestohlenen Gegenstände aufzunehmen und mit ihnen in den Tiefen des Waldes zu verschwinden. Der Kastellan und seine Leute mussten schnell handeln!

ÜBERFALL AUF DIE ZELTE – SZENARIO II



-  Wälder
-  Schwieriges Gelände
-  Zäune
-  Hecken oder Mauern
-  Preis-pavillon
-  Zelte

NACHSPIELEN DER SCHLACHT

Der *Überfall auf die Zelte* ist das zweite Gefecht in einer Auseinandersetzung zwischen Waldelfen und Bretonen. Der Ausgang dieses Gefechts entscheidet darüber, wieviel magische Gegenstände die Waldelfen aus dem Preisavillon stehlen können. Gestohlene Gegenstände dürfen in der finalen Schlacht von den Waldelfen eingesetzt werden.

DAS SPIELFELD

Der Schauplatz für dieses Gefecht ist die Zeltstadt in der Nähe des Turnierfelds. Die Zelte gehören zu den verschiedenen Rittergefolgschaften und gruppieren sich um den Preisavillon. Entlang einer Seite des Spielfelds fließt die Brienne. Die Zeltstadt befindet sich im Zentrum des Spielfelds und wird auf der Karte als abgesperrtes Gebiet gekennzeichnet. Verwendet die in dem Set enthaltenen Vorlagen für Zäune und andere geeignete Geländeteile wie Hecken oder Mauern, um die Umzäunung darzustellen. Vergiss nicht, Lücken zwischen den Zäunen zu lassen, so dass beide Armeen in die Zeltstadt hineinkommen können.

Baut das Spielfeld wie auf der Karte gezeigt auf und benutzt dabei die Zelte und den Preisavillon aus diesem Set. Alternativ dazu kannst du dich mit deinem Gegner darauf einigen, das Schlachtfeld so zu variieren, dass es sich mit den euch zur Verfügung stehenden Geländeteilen darstellen lässt.

Die Armeen

Jeder Spieler greift für die Auswahl seiner Truppen auf seine Szenariobeschreibung zurück. Die Szenariobeschreibungen gehen auch auf Sonderregeln, Siegesbedingungen und spätere Vorteile durch den Sieg ein. Außerdem enthalten sie einige taktische Tipps.

Aufstellung

Die Armee der Waldelfen wird zuerst aufgestellt. Ihre Einheiten dürfen bis zur Mittellinie des Spielfelds, aber nicht näher als 18 Zoll an den Seitenkanten aufgestellt werden. Die Armee der Bretonen wird danach aufgestellt. Ihre Einheiten dürfen innerhalb von 12 Zoll ihres Spielfeldrandes aufgestellt werden.



SONDERREGELN

Fallen der Waldläufer: Waldläufer, die sich in der Zeltstadt aufhalten, stellen automatisch Fallen auf, indem sie sich mit Seilen, Zeltstangen und anderen greifbaren Materialien behelfen. Ein Gegner, der die Einheit innerhalb der Zeltstadt angreift, löst automatisch die Fallen aus.

DAS SPIEL

Wer beginnt den ersten Spielzug?

Die Bretonen beginnen den ersten Spielzug.

Spieldauer

Der *Überfall auf die Zelte* beginnt kurz vor Beendigung des Turniers am späten Nachmittag und hält an, bis der Sonnenuntergang ein Ende der Gewalttätigkeiten bringt. Um dies darzustellen, dauert das Spiel vier Spielzüge, von denen jeder etwa eine Stunde Tageslicht der Originalschlacht umfasst.

Jede Seite führt deshalb vier Spielzüge durch, es sei denn, das Spiel endet vorher durch einen automatischen Sieg der Bretonen (siehe nächste Seite).

SIEG UND NIEDERLAGE

Dieses Gefecht endet nicht wirklich mit einem klaren Sieg oder einer klaren Niederlage für eine der beiden Seiten. Stattdessen erlangen die Waldelfen mehr Beutestücke, je länger sie gegen die Bretonen durchhalten können.

DIE PREISE STEHLEN

Der Preisavillon enthält vier magische Gegenstände, welche die Bretonen in Athel Loren gefunden haben. Der Kelch ist klarerweise der Hauptpreis der Bretonen, der Silberpfil würde sich als schöner Schmuck auf einem Ritterschild machen. Die goldene Schatulle ist eine oder zwei Goldstücke wert, während der alte Stab eher wie eine Niete erscheint! Die Preise sind dementsprechend vom 1. bis zum 4. Preis durchnummeriert. Am Ende jedes Spielzugs der Waldelfen, in dem sich noch mindestens eine

Einheit der Waldelfen (einzelne Charaktermodelle zählen nicht) innerhalb von 6 Zoll um den Preisavillon aufhält, stiehlt diese erfolgreich einen der Gegenstände.

Die Diebe greifen sich die am wertvollsten aussehenden Gegenstände als erstes, diese müssen jedoch nicht gezwungenermaßen die mächtigsten sein! Als erstes kommt immer der 1. Preis an die Reihe – der Kelch von Chanterelle. Im zweiten Spielzug der Waldelfen stehlen sie den 2. Preis, den Silberpfeil. Im dritten Spielzug kommt der 3. Preis, die goldene Schatulle an die Reihe, und im vierten Spielzug stehlen sie den 4. Preis, den alten Stab Die Waldelfen dürfen alle Gegenstände, die sie erfolgreich stehlen können, ohne zusätzliche Kosten in der finalen Schlacht einsetzen!



Um die Kämpfer beider Seiten herum wimmelt es von betrunkenen Pferdeknechten, geckenhaften Barden, mit Stöcken bewaffneten Kindern, großen, gefährlichen Hunden, herrenlosen Schlachtrössern, zerzausten, koketten Bauerstöchtern, Lieferanten mit gerösteten Schnecken und Froschschenkeln, Jongleuren, Hühnern, Bauchladenverkäufern mit klebrigen, kleinen, runde Kuchen in der Form von Fleur de Lys, entsetzten Gralsjungfern, extrem übergewichtigen Kaufleuten, Schmieden, die verwundete Ritter von ihrer angeschlagenen Rüstung zu befreien versuchen, Drehorgelspielern und anderen Gestalten, die in wilder Panik zwischen den Zelten hin und her laufen.

Die Entwendung des Kelches gelingt den Dieben automatisch. Um mit den anderen Gegenständen entkommen zu können, muss der Waldelfenspieler jeweils einen W6 werfen, dessen Ergebnis über der Anzahl bretonischer Einheiten liegen muss, die sich am Ende des



entsprechenden Spielzuges in der Zeltstadt aufhalten. Ein Ergebnis von 4, 5 oder 6 bedeutet immer einen erfolgreich gestohlenen Gegenstand, unabhängig von der Anzahl präsenter bretonischer Einheiten. Wenn sich zum Beispiel nur zwei bretonische Einheiten in dem Gebiet aufhalten, benötigt der Waldelfenspieler eine 3 oder mehr, um den Gegenstand erfolgreich beiseiteschaffen zu können. Misslingt der Wurf, wurde der Gegenstand fallengelassen oder übersehen. Für jeden Gegenstand wird nur einmal gewürfelt, und nur im entsprechenden Spielzug. Wenn du also im zweiten Spielzug den Silberpfeil fallen lässt, kannst du im nächsten Spielzug keinen weiteren Versuch starten, ihn zu ergreifen.

Automatischer Sieg

Wenn die Bretonen den General der Waldelfen ausschalten, werden sich die Waldelfen eilig zurückziehen, und die Bretonen erringen einen automatischen Sieg.

PREISE DES GROSSEN TURNIERS VON QUENELLES

1. Preis:

Der Kelch von Chanterelle

Dies ist das einzige Artefakt, das wirklich bretonischen Ursprungs ist, auch wenn die Waldelfen dies nicht wissen. Der Kelch leuchtet und erscheint sehr kostbar und magisch, was er auch ist, also wird er von den eiligen Dieben als erstes ergriffen. Er ist von keinem Nutzen für sie, spielt aber in der finalen Schlacht eine wichtige Rolle.

2. Preis:

Der Silberpfeil

Dies ist ein silberner Pfeil, in den elfische Verzierungen eingelegt sind, gemeinsam mit einer filigranen Inschrift, die übersetzt lautet „Ich werde jeden Feind fällen. Keine Rüstung schützt gegen mich!“ Wenn ein gegnerisches Modell durch diesen Pfeil verwundet wird, verliert es W6 Lebenspunkte, ohne dass ihm ein Rüstungswurf zusteht. Nur eine Anwendung.

3. Preis:

Die Eichelschatulle

Dies ist ein goldenes Kästchen, in dem ein paar verzauberte Eicheln liegen, aus denen in 6 Zoll Umkreis um den Anwender W6 Dryaden sprießen, sobald sie in einer Magiephase des Waldelfenspielers auf den Boden geworfen werden. Nur eine Anwendung.

4. Preis:

Der Alte Stab

Dies ist ein fein geschnitzter Holzstab, der mit einem schönen Elfengesicht, gewundenen Spiralen und grünen Edelsteinen geschmückt ist. Gut verborgen in den Spiralen ist eine Inschrift in Runen, die nur ein Waldelfenmagier lesen kann. Übersetzt lautet sie „Dies ist alles, was von Guath dem Alten übrig blieb. Pflanze mich, wenn du Hilfe benötigst!“

Wenn der Stab in der Magiephase des Waldelfenspielers in den Boden gesteckt wird, sprießt er augenblicklich zu einem Baummenschen heran, der seine Mit-Waldbewohner ohne zusätzliche Punktkosten unterstützt. Nur eine Anwendung.

GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT

Der Chanson de Challotte geht auf die gefährliche Pilgerfahrt nach Challotte ein, ohne viel über ihr weiteres Schicksal oder die seltsamen Visionen zu verraten, die Gravain antrieben, den Pilgern zur Hilfe zu eilen. Blondel fügte Verse der älteren bretonischen Ballade „La Damaoiseille de Challotte“ in seine eigene Dichtung, um die Bedeutung von Gravaines Vision darzulegen, wie auch der verlorenen Gralskapelle, die er zur Erfüllung seiner Queste finden musste.

DER PREIS DER EHRE

Nachdem die Fanfaren das Ende des Turniers verkündet hatten, zogen sich die Waldelfenadligen rasch zurück und nahmen ihre verwundeten Begleiter mit sich. Bald darauf kam dem Herzog die Neuigkeit zu Ohren, dass der Kelch geraubt worden war. Als sich der Herzog und die bretonischen Ritter endlich durch den Menschenauflauf gedrängt hatten, waren die Waldelfen bereits verschwunden und hatten nur einen entrüsteten Kastellan zurückgelassen, der seinem Lehnsherrn die Vorgänge berichtete.

Einige berittene Knappen hatten die fliehenden Elfen verfolgt, bei Einbruch der Dunkelheit aber deren Spur verloren, und waren unverrichteter Dinge zurückgekehrt. In dieser Nacht hallten die Kneipen und Tavernen in Quenelles von den betrunkenen Gemeinen wieder, die sich über die erstaunlichen Ereignisse dieses Tages unterhielten, und von ungestümen Rittern, die lautstark verkündeten, den Elfen für ihre Verschlagenheit und Unehrenhaftigkeit einen Denkkettel verpassen zu wollen! Der Herzog gab in der großen Halle der Burg von Quenelles ein Festessen, zu dem die besten Ritter eingeladen wurden. Natürlich stellte das unehrenhafte Verhalten der Waldelfen und die angemessene Reaktion darauf das heftigste Diskussions-thema des Abends dar.

Eine Fraktion der Ritter, angestachelt durch Arnaud de Borron, drängte den Herzog, einen Vorstoß in den Wald von Loren zu unternehmen, um den Kelch zurückzuholen. Der Herzog dachte jedoch nicht nur an den Kelch.

„Ich bin tief erzürnt über die Art und Weise, in der die Gesandten von Loren unser Turnier entehrt haben. Die Ehre verlangt, dass sie uns in einer angemessenen Weise entschädigen.“

Darin fand er die ungeteilte Zustimmung der versammelten Ritter. Also bat der Herzog um Vorschläge, welche Art von Kompensation gefordert werden sollte. Verschiedene Ritter riefen Dinge wie „Einhundert Elfenpferde“, „Zehntausend Morgen bestes Ackerland“ oder „Das Recht, im Wald zu jagen“.

Der Herzog überdachte diese und andere Vorschläge, „Dies alles sind sehr triviale Entschädigungen. Weiß niemand von euch etwas wirklich angemessenes, das wir von ihnen fordern können?“

Da erhob sich Eleanor de Quenelles, Gralsjungfer der berühmten Gralskapelle von Quenelles, und sprach: „Verehrter Herzog, ich bitte euch, die heiligen Kapelle von Challotte, die verfallen und vergessen im Wald von Loren liegt, in eure Überlegungen einzubeziehen. Sie liegt nicht tief im Reich der Elfen, und doch werden die Pilger, die in rechtschaffener Absicht dorthin reisen, ein ums andere Mal von den Elfen vertrieben! Es wäre ein würdiger Akt der Entschädigung für das Volk von Athel Loren, den Kelch in eben jene Kapelle zu bringen, in welche er gehört, und uns das Recht zuzugestehen, an diesen heiligen Ort zu pilgern.“

Dieser Vorschlag stieß auf die allgemeine Zustimmung der Ritter, die dies mit dem Schlagen ihrer Krüge auf den Tisch

kundtaten. „Und wenn sie es wagen, uns dies zu verwehren, dann gehen wir eben ohne ihre Erlaubnis!“ rief einer, der auf den Namen Aloys de Montjoie hörte. Dies wurde mit noch mehr zustimmenden Rufen und stärkerem Hämmern der Krüge honoriert.

Der Herzog gab Antwort: „Die Dame Eleanor hat uns den Weg zum Frieden in Ehren gewiesen! Wir fordern nicht von ihnen, uns den Kelch zurückzugeben, sondern nur das Recht, ihn sehen zu dürfen! Die Elfenherren von Loren werden uns dies erlauben, da bin ich sicher. Dame Eleanor, ihr habt meine Erlaubnis, eine Pilgerfahrt zur Gralskapelle von Challotte zu organisieren. Ich werde euch den nötigen Schutz zur Verfügung stellen!“

DIE HERRIN VON CHALLOTTE

Gravain nahm nicht am Festessen teil, und seine Diener Blondel und Jasper gingen zweifellos in irgendeiner Taverne herum. Gravain, tief erschüttert davon, dass der Kelch von den Elfen gestohlen worden war, kehrte in die Gralskapelle von Quenelles ein, die hoch über der Brienne aufragte. Hier verbrachte er die ganze Nacht, seinen Kopf auf seinen Schild gebettet, und suchte nach einer weiteren Eingebung für seine Queste. Er wachte früh auf, enttäuscht darüber, keinen neuen, wegweisenden Traum gehabt zu haben. Langsam begab er sich zum seichten Ufer des Flusses, um sich mit einer Handvoll kalten Wassers ins Gesicht vollständig aufzuwecken.

Gerade als er sich beim Fluss niederkniete, formten sich kleine Wellen im spiegelglatten Wasser. Ehrfürchtig sah er ein kleines Boot langsam vorübertreiben, aus dem Nebel erscheinen und kurz darauf wieder in diesem verschwinden. In dem Boot saß eine Frau von außerordentlicher Schönheit, mit langen, kupferroten Haaren und in eine weiße Robe gekleidet. Sie wandte sich Gravain zu – mit einem Ausdruck der Verzweiflung auf ihrem lieblichen Gesicht. Ihre Augen schienen seine Hilfe zu erflehen. Ihre Lippen öffneten sich, aber kein Laut drang an seine Ohren. Es erschien Gravain, als formten ihre stummen Lippen die Worte: „Rette mich!“

Die Vision ging vorüber. Gravain rief wieder und wieder in den Nebel und watete bis zum Bauch in das eiskalte Wasser – ohne Erfolg. Die Dame war verschwunden, sofern sie überhaupt jemals dagewesen war. Gravain machte sich große Sorgen. Dies war ohne Zweifel ein Zeichen der Herrin des Sees, möglicherweise hatte er auch die Herrin des Sees selbst gesehen, aber der Gral war ihm nicht erschienen. Die Bedeutung dieser Vision gab ihm Rätsel auf.

GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT

Tief in Gedanken versunken kniete Gravain noch lange Zeit neben dem Fluss. Als er seinen Rückweg zur Gralskapelle antrat, war diese von hektischen Aktivitäten erfüllt. Gralsjungfern und ihre Dienerschaft bereiteten einen prachtvollen blauen Wagen vor, der mit goldenen Fleur de Lys geschmückt war. Ein Gefolge aus Pilgern und frommen Rittern versammelte sich für die Pilgerfahrt. Dame Eleanor fragte Gravain, der durch seine Taten auf dem Turnierfeld in Quenelles inzwischen wohlbekannt war, ob er sie auf ihrer Pilgerfahrt begleiten wolle.

Gravain hatte bisher noch nichts von der gefährlichen und schlechtberatenen Pilgerfahrt gehört, und wollte sich auch nicht von seiner persönlichen Queste ablenken lassen. Also antwortete er taktvoll, dass er erst seine beiden Diener finden müsse.

Gravain suchte die Straßen ab, bis er schließlich Blondel in der Gosse fand und ihn am Hemdkragen zurück zu seinem Zelt schleppte, wo Jasper ein Mittagsgemälde vorbereitetete. „Blondel, ich möchte, dass du ein weiteres Mal die Ballade singst, den du in der Burg meines Vaters zum Besten gabst. Spiel noch einmal das Lied *La Damaioelle de Challothe!*“

Blondel begann zu singen. Es war eine lange Ballade. Er sang, wie vor langer Zeit eine schöne bretonische Jungfrau mit dem Boot über die Brienne von der legendären Gralskapelle von Challothe zum Turnier in Quenelles aufbrach. Er sang, wie ihre Gefolgschaft von verschlagenen Feinden überfallen wurde, die vom Ufer aus einen Hagel von Pfeilen abfeuerten. Alle Gefolgsleute in ihrem Boot wurden getötet, und es löste sich vom anderen Boot des Gefolges. Ach! Das Boot trieb mit der Strömung davon, und nie wieder hörte man etwas von der schönen Dame. Nur ihr Barde erreichte Quenelles lebend und schrieb die Ballade, bevor er sich vor Schmerz um den Verlust seiner geliebten Herrin vom höchsten Turm von Quenelles stürzte.

Gravain erkannte plötzlich, dass seine eigene Queste mit der Pilgerfahrt zur verlorenen Gralskapelle von Challothe zusammenhing. „An diesem Morgen sah ich die Damaioelle de Challothe in einer Vision,“ stellte Gravain fest. „Die Herrin des Sees trug mir auf, die liebliche Jungfer zu suchen und zu befreien.“

DAMOISELLE DE CHALLOTTE

Wie in der berühmten bretonischen Ballade La Damaioelle de Challothe erzählt.

Die Gralskapelle von Challothe befand sich auf einer Insel in der Brienne, die nach allen Seiten vom Wald von Loren umgeben war. Die Hüterin dieser heiligen Stätte war die Gralsjungfer Chanterelle, eine Frau von außergewöhnlicher Schönheit und Freundlichkeit, die im ganzen Reich bekannt war.

Chanterelle stellte in ihrem verzauberten Kelch Heilränke her. Mit diesen heilte sie zur großen Verärgerung der Waldelfen, die unbemerkt in den wilden Wäldern lebten, viele müde und verwundete Questritter und Fahrende Ritter, die sich im Wald von Loren verirrt und mit letzter Kraft die Kapelle gefunden hatten. Aus Dankbarkeit schworen ihr viele Ritter, dort zu bleiben und sie und die Gralskapelle vor den vielen Gefahren und bössartigen Feinden zu schützen, die in den Wäldern lauerten. Galant verteidigten die Ritter ihre Herrin, aber jeden Tag schwand ihre Zahl, als einer nach dem anderen den Gefahren des Waldes zum Opfer fiel.

Als ihre Gefolgschaft schließlich nur noch aus drei Knappen und einem Barden bestand, entschied Chanterelle, das Turnier in Quenelles zu besuchen, um dort neue Ritter für ihre Sache zu finden. Aus Angst um die Sicherheit ihres Gefolges beschloss sie, die Reise über den Fluss anzutreten, mit ihrem ganzen Gefolge und zwei Booten.

Aber ohne Erfolg, denn die Boote wurden von einem unsichtbaren Feind angegriffen, der vom dichtbewachsenen Ufer aus einen Pfeilhagel auf sie niedergehen ließ. Chanterelles Begleiter wurden allesamt niedergeschossen, und ihr Boot begann abzutreiben. Der breite Strom trug sie davon, und sie ward nie wieder gesehen.

Nur ihr ergebener Barde Rainourt, der im anderen Boot war, erreichte Quenelles lebend. Nachdem er sich von seinen zahlreichen Pfeilwunden erholt hatte, komponierte er für seine geliebte Herrin die berühmte Ballade *La Damaioelle de Challothe*, bevor er sich aus Trauer vom höchsten Turm der Stadt in den Tod stürzte, um seiner Gebieterin zu folgen.

„Seid ihr von Sinnen, junger Herr?“ schrie Blondel. „Sie verschwand vor Hunderten von Jahren. Es wäre eine sinnlose Aufgabe, ihr müsst euch irren.“

Gravain hatte sich aber bereits in einen religiösen Eifer hineingesteigert, aus dem ihn auch keine treffenden Argumente oder gesunder Menschenverstand zurückbringen würden. „Die Wege der Herrin des Sees sind unergründlich, mein Freund.“

So schnell sie konnten, packten Gravains Diener das Lager zusammen und halfen ihrem Meister in die Rüstung. Als sie aber bei der Gralskapelle von Quenelles erschienen, war die Pilgerschar bereits auf ihrem Weg!

DAS ERWACHEN DES WALDES

Die Pilger sangen mit noch heftigerer Inbrust, als sie die gespenstischen Steine passierten, durch welche die Grenze von Loren markiert wurde. Sie durchquerten die windgepeitschte Heide ohne weitere Zwischenfälle, blieben jedoch nicht unbeobachtet. Nachdem sie den Wald betreten hatten, näherte sich Yolath, ein mächtiger Zauberweber, der Marschkolonne. „Warum seid ihr gekommen?“ fragte er auf Bretonisch.

„Wir suchen die heilige Kapelle von Challothe“, antwortete Aloys de Montjoie.

„Ihr schickt euch an, die Wälder meines Volkes zu betreten. Ich fordere euch auf, umzukehren!“

„Euer Volk hat uns beim Turnier von Quenelles beleidigt, und wir fordern diese geringe Entschädigung. Lasst uns unsere friedliche Pilgerfahrt durchführen!“ erwiderte Aloys arrogant.

„Ich sehe viele bewaffnete Männer unter diesen friedlichen Pilgern“, antwortete Yolath mit elfischem Sarkasmus. „Ihr wisst nicht, was ihr über euch bringt. Ich wiederhole, kehrt um!“

Aloys schob den Zauberer beiseite, und die Pilger zogen weiter.

Der Winter hielt Einzug in Loren, und die Bäume verloren ihre Blätter. Die Königin und der König des Waldes ruhten bereits in der Ewigen Eiche und erwarteten ihre Wiedergeburt im Frühling. Ohne Ariels weisen Rat vermochten die Zauberweber der Elben es gerade so, ihre Krieger von übereilten Aktionen abhalten, sie konnten jedoch nicht verhindern, dass der Wald sich selbst verteidigte. Die Grenzsteine waren passiert worden und die Geister wachgerufen! Schattenhafte Formen begannen, sich den dem Untergang geweihten Pilgern zu nähern.

NACHSPIELEN DER SCHLACHT

Gefährliche Pilgerfahrt ist das dritte Gefecht in der Auseinandersetzung zwischen den Waldelfen und den Bretonen. Die Bretonen sind auf die Lichtungen vorgedrungen, in denen der Baummensch Gwercus und sein Gefolge aus Dryaden leben. Diese Wesen schlafen den Winter über und reagieren äußerst gereizt, wenn man ihre Ruhe stört. Auf diese Weise provoziert, überfallen Gwercus und seine Dryaden die Bretonen. Ihre Waldelfenverbündeten helfen ihnen dabei, da es die heilige Pflicht eines jeden Elfen von Athel Loren ist, die Lichtungen zu schützen, in denen die Baumgeister leben. Wenn die Bretonen die Angreifer zurückschlagen, werden überlebende Baummenschen und Dryaden ruhigere Orte aufsuchen, um dort ihren Winterschlaf abzuhalten. Das Ausgehen dieses Kampfes entscheidet deshalb darüber, ob die Waldelfen in der finalen Schlacht Baummenschen und Dryaden einsetzen dürfen.

DAS SPIELFELD

Schauplatz der *Gefährlichen Pilgerfahrt* ist der dichtgewachsene Wald von Loren. Der Pilgerzug schlängelt sich entlang eines gewundenen Pfades, als die von ihm ungewollt geweckten Geister des Waldes ihren Überfall starten.

Der Überfall findet genau an einer Stelle statt, an der sich der Pfad gabelt, um einen Sumpf zu umgehen. Alternativ dazu kannst du dich mit deinem Gegner auch auf eine Variation der Karte einigen, die besser zu den euch zur Verfügung stehenden Geländeteilen passt.

Die Armeen

Jeder Spieler greift für die Auswahl seiner Truppen auf seine Szenariobeschreibung zurück. Die Szenariobeschreibungen gehen auch auf Sonderregeln, Siegesbedingungen und spätere Vorteile durch den Sieg ein. Außerdem enthalten sie einige taktische Tipps.

Aufstellung

Die Bretonen werden zuerst aufgestellt, da sie mitten in einen Überfall der Waldelfen hineingeraten. Die Bretonen werden auf einem 24 Zoll breiten Streifen im Zentrum des Spielfelds aufgestellt, der nicht näher als 18 Zoll an der generischen Spielfeldkante liegen darf.

Die Streitkräfte der Waldelfen werden so aufgestellt, dass sie die Pilger von drei Seiten angreifen können. Waldelfentruppen dürfen auf dem gesamten Spielfeld plaziert werden, solange sie mindestens 8 Zoll von der Aufstellungszone der Bretonen entfernt sind.

DAS SPIEL

Wer beginnt den ersten Spielzug?

Die Waldelfenarmee beginnt den ersten Spielzug.

Spieldauer

Das Spiel beginnt am späten Nachmittag, wenn der Pilgerzug auf die wilden Geister des Waldes trifft, die wieder in den Tiefen des Waldes verschwinden, wenn das Licht schwächer wird. Der Kampf dauert vier Spielzüge, von denen jeder eine Stunde des verbleibenden Tageslichts darstellt.

SIEG UND NIEDERLAGE

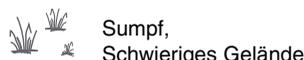
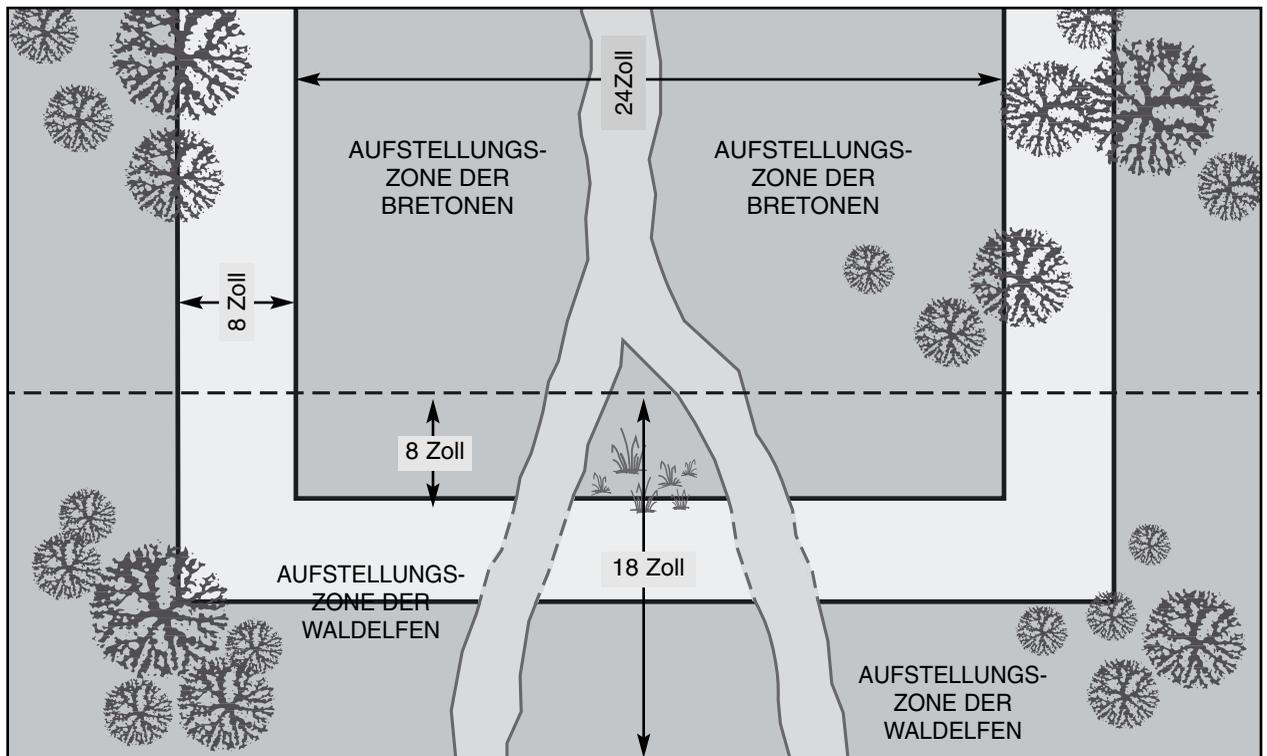
Automatischer Sieg

Wenn der Reliquienwagen den Spieltisch über die Spielfeldkante des Waldelfenspieler verlässt, erringen die Bretonen am Ende des betreffenden Spielzugs einen automatischen Sieg. Indem der Wagen durch den äußeren Ring der heiligen Lichtung dringt, zerstören die Metallwaffen und unruhigen Knochen der bretonischen Reliquien die Ruhe der Lichtung und verbannen alle Baumgeister, die dort leben, denn die Macht des Waldes reicht zu dieser Jahreszeit nicht aus, um dem entgegenzuwirken. Gwercus und seine Dryaden werden zu normalen, knorrigen Bäumen dahinschwinden.

Siegespunkte

Wenn der Kampf bis zum Sonnenuntergang andauert, werden die Siegespunkte gemäß den normalen Warhammer-Regeln ermittelt. Wenn die Siegespunkte ein Unentschieden ergeben, wird dies als bretonischer Sieg gewertet, da die Pilger den Überfall überlebt haben.

DIE GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT – SZENARIO III



DIE SCHLACHT AM BAUM DER SCHILDE

Der letzte Teil des Chanson de Challotte erzählt, wie Gravain, ermutigt durch die Visionen der Herrin von Challotte, die verstreuten Überlebenden der überfallenen Pilgerschar um sich sammelt. Mit Gravain als Anführer marschieren die Bretonen weiter auf die Gralskapelle zu, wo sich ihnen die Waldelfen in den Weg stellen. Die abschließende Schlacht findet im Angesicht des mächtigen Baums der Schilde statt, von dem die Schilde all jener Questritter hängen, die zuvor hierher kamen und niemals wieder zurückkehrten.

GRAVAINES QUESTE

Gravain war nicht der einzige Ritter, der zu spät bei der Gralskapelle von Quenelles erschien, um sich der Pilgerschar anschließen zu können. Viele andere Ritter waren in der Hoffnung, an der heiligen Pilgerfahrt teilnehmen zu können, aus den umgebenden Ländereien in die Stadt gekommen. Sie beschlossen, den Pilgern am nächsten Tage zu folgen. Unter ihnen waren Questritter, die glaubten, dass sie die Pilgerfahrt näher an den Gral führen würde, sowie einige Fahrende Ritter, die ihren Wert durch die Bezwungung all jener Gefahren beweisen wollten, die auf einer solchen Pilgerfahrt lauerten. Als Gravain mitteilte, dass ihn eine Vision zur Teilnahme an der Pilgerfahrt ermutigt hatte, wurde er von den anderen Rittern einstimmig zu ihrem Anführer gewählt. Als der neue Tag anbrach, begaben sie sich auf den schlammigen, unebenen Weg zum Wald von Loren.



Die Waldläufer beobachteten das neue Ritterkontingent beim Betreten des Waldes und berichteten dem Rat der Zauberweber darüber. Während die Waldelfen über ihre weitere Vorgehensweise beratschlagten, erreichten Gravain und seine Ritter die Überreste des Pilgerzuges, die über ein ganzes Waldstück verstreut waren. Die Überlebenden sammelten sich um die Ritter, die tief erzürnt waren, dass die friedliche Pilgerfahrt so hinterrücks überfallen worden war.

Gravain und die erfahreneren Ritter organisierten den Pilgerzug in eine ordentliche Marschkolonne, die sich auch in feindlichem Territorium gut verteidigen konnte. Die Pilgerfahrt nahm nun eine eher kriegsgleiche Form mit mehr Rittern und Soldaten als anderen Pilgern an. Nichts würde die Waldelfen mit größerer Sicherheit zu weiteren verzweifelten Verteidigungsversuchen anhalten. Für Gravain galt jedoch, dass er nicht nur vom rechtschaffenen Pflichtbewusstsein, die Pilger zu schützen, angetrieben wurde, sondern auch von einem persönlichen, inneren Drang, seine Queste fortzuführen. Er war sich sicher, dass er dazu die Herrin von Challotte befreien musste, wo immer sie auch sein mochte.

KRIEGSRAT

Während die Bretonen weiter in den Wald vordrangen, trat die Sippe der Weiden zu einem Kriegsrat auf ihrer heiligen Lichtung zusammen. Die Debatte hielt bis tief in die Nacht hinein an.

„Was hast du getan, Athelwyn?“ verlangte Yolath zu wissen, seinen Finger auf den stolzen jungen Adligen gerichtet. „Warum hast du die Bretonen gegen uns aufgebracht?“

Die Ältesten des Volkes, die sich im Rat versammelt hatten, blickten Athelwyn in der Erwartung an, dass er seine Handlungen rechtfertige.

„Ich wollte nur die Erbstücke unseres Volkes zurückholen“, antwortete Athelwyn. „Sie sind nicht für ihre dummen Spiele gedacht!“

Der Zauberer sah dem jungen Prinz in die Augen: „Du hast an ihren dummen Spielen teilgenommen, und dann den Fehler gemacht, ihre Regeln zu brechen! Das ist nicht der Weg der Asrai, Athelwyn!“

Nach dieser Zurechtweisung wurde Athelwyn mürrisch und niedergeschlagen. Er ließ jedoch keinen Zweifel an der Tatsache, dass einige der jüngeren Zauberer Sympathie für seinen listenreichen Plan empfunden hatten. Sein Stolz war jedoch verletzt. Die anderen Ritter, mit denen er nach Quenelles gezogen war, waren Adelige der benachbarten Sippen. Sicher würden auch sie sich dem Zorn ihrer Ältesten stellen müssen. Die Wahrheit war, dass die jungen Elfen sich gegen die Autorität der Ältesten aufgelehnt hatten. Die jahrtausendealten Rituale langweilten die jüngeren Adligen, und die Verlockungen der äußeren Welt nagten an ihrem scharfen, wissbegierigen Verstand.

„Ich sollte den Kelch zurückgeben.“

„Es ist nun viel zu spät dafür, der Kelch genügt ihnen nicht mehr. Gib ihn zurück und versuch sie damit zu besänftigen. Du wirst erkennen, dass sie nun ein wenig mehr verlangen. Etwas, das unmöglich von uns erfüllt werden kann!“

„Du hast mit ihnen gesprochen, was suchen sie wirklich hier?“ fragte der Zauberer Idryth, der insgeheim Athelwyns Vorhaben unterstützte.

„Sie suchen die Zerstörung unseres gesegneten Hains auf der heiligen Insel!“ antwortete Yolath.



Die versammelten Ältesten waren entsetzt. Der Hain hatte dort für viele Generationen gestanden. Warum sollten die Bretonen etwas so Furchtbares verlangen? Yolath wusste den Grund. Er berichtete dem Rat, dass es einst, vor langer Zeit, einen heiligen bretonischen Schrein auf der Insel gegeben hatte. Er wurde jedoch verlassen, und seine Ruinen im Laufe der Zeit vom Wald überwuchert. Als die Sippe der Weiden an dieser Stelle einen großen Hain aus mächtigen Weiden vorfand, siedelte sie sich dort an. Von dieser Zeit an bis in die Gegenwart hatte die Sippe zu den Bäumen gesungen, so wie es alle Sippen tun, und die Bäume waren fest und kräftig gewachsen.

„Nun wünschen die Bretonen dorthin zurückzukehren.“ fuhr Yolath fort. „Und mit ihnen werden die Seuchen und die Kriege und der Lärm, die Äxte und das Feuer und Eisen und die Pflugscharen und die erbarmungslose Jagd kommen!“

Daraufhin brach der versammelte Rat in wilden Zorn aus. Athelwyn wurde von tiefen Gewissenbissen ergriffen.

„Was können wir tun, Yolath?“ fragte er mit reumütiger Stimme.

„Es gibt nur zwei Möglichkeiten für unser weiteres Vorgehen. Die Sippe kann die heilige Insel verlassen und sich tiefer in den Wald zurückziehen, oder sie kann hierbleiben und sich verteidigen!“

Die Angelegenheit wurde hitzig von den Ältesten diskutiert. Niemand wollte sich zurückziehen.

Olweth der Alte sprach aus, was viele dachten: „Unser gesegneter Hain ist ein einzigartiger Ort. Nirgendwo sonst wachsen die Weiden so groß und so stark. Deshalb, sage ich, ist es unsere Pflicht, dass wir die Lichtung beschützen!“



Elthryn fragte „Könnte es sein, dass es dort etwas gibt, das die Bretoni anlockt? Viele ihrer Ritter sind über die Jahre dort erschienen, und wenn wir sie nicht ängstigen und verjagen konnten, mussten wir sie bekämpfen. Nun kommen sie alle auf einmal in einer großen Armee. Vielleicht sollten wir abwarten und sie das mitnehmen lassen, was immer sie auch suchen.“

Da sprach Yolath in seiner großen Weisheit: „Ich fürchte, dass jenes, was sie suchen, in den Ruinen unter den Wurzeln unseres heiligen Baumes verborgen ist. Die Bretoni würden ihn fällen, nur um zu erringen, was darunter begraben liegt.“

Athelwyn wusste, dass er dies nicht geschehen lassen durfte. „Sie werden keinen einzigen Baum anrühren, solange ich noch am Leben bin!“

Als Antwort auf diesen Aufschrei schworen die Krieger der Sippe, Athelwyn bei der Verteidigung ihrer Lichtung beizustehen. Die Nachricht wurde an andere Sippen weitergeleitet, so dass auch deren Krieger herbeieilen und mitkämpfen würden.



GRAVAINES TRAUM

Währenddessen legten die Bretonen nicht weit von den gesegneten Lichtungen eine Rast ein. Gravain postierte einen Kordon tapferer Knappen um das Lager, und die Ritter versammelten sich in kleinen Gruppen um die Lagerfeuer, um ihre Schwerter zu schärfen und ihre Rüstungen einzufetten, während ihre Diener Froschschenkel und Schnecken mit wildem Knoblauch aus dem Wald grillten.

In dieser Nacht hatte Gravain erneut einen Traum. Er sah die gleiche Frau allein auf dem Fluss treiben. Ihr Ausdruck der Verzweiflung wich dem der Ergebenheit in ihr Schicksal. Sie nahm einen glänzenden Kelch aus einem Korb und warf ihn ins Wasser. Dann legte sie ihre Ringe und Juwelen ab und warf sie ebenfalls in die dunklen Tiefen. Als letztes setzte sie eine Phiole an ihre Lippen und trank deren Inhalt. Danach legte sie sich in das Boot und schloss ihre Augen. Das Boot verschwand im Nebel.

Dann erblickte Gravain erneut das Boot, gefangen in den Wurzeln einer Trauerweide. Er sah Waldelfen, die vorsichtig aus allen Richtungen herbeischlichen, und beobachtete sie dabei, wie sie den leblosen Körper der Frau in einen Mantel aus Blättern hüllten. Danach trugen sie sie das Ufer hinauf, entlang der Bäume und überwachsenen Felder in die Krypta der auf der Insel stehenden Kapelle. Dort legten sie ihren Körper auf ein Bett aus Fleur de Lys. Sie nahmen Weidenzweige und fertigten daraus große Geflechte, mit denen sie die Türen und Fenster der Kapelle versperrten. So kunstfertig verflochten sie die Weiden, dass bald darauf nichts mehr auf das Vorhandensein der Kapelle schließen ließ.

Gravain erwachte tief beunruhigt. Ihm allein hatte sich das gesamte Schicksal der Herrin von Challotte offenbart. Es blieb jedoch eine letzte Frage offen. Hatte die Dame in einem letzten Akt des Widerstands Gift eingenommen? Wenn ja, warum hatten die Elfen dann solche Mühen auf sich genommen, sie für immer einzusperren? Möglicherweise war sie nicht wirklich tot, sondern schlief nur. Möglicherweise enthielt der Trank einen Zauber, der die Waldelfen täuschen sollte. Dann musste Gravain an die Questritter denken, die über die Jahrhunderte in den Wald gezogen waren. Ritter, die eine Vision wie die seine erfahren hatten, ihre Aufgabe jedoch nicht erfüllen konnten und niemals zurückkehrten. Viele von ihnen mussten von der Feenkönigin der Waldelfen verwirrt worden sein, oder von den böswilligen Waldgeistern, die zwischen den Bäumen lauerten. Keiner dieser Ritter wurde jemals lebend wiedergesehen. Offensichtlich gab es nur einen Ritter, dessen Schicksal es war, die Herrin von Challotte zu finden, den Bann zu brechen und sie aus ihrem tausendjährigen Schlaf zu wecken. Die Herrin des Sees hatte Gravain bis hierher geleitet, und die Ehre verlangte, dass er sie nun nicht enttäuschte.

DER BAUM DER SCHILDE

Die Bretonen betreten eine breite, offene Lichtung aus Trauerweiden. Der umliegende Boden war durch die Überbleibsel der Mauern und Zäune gezeichnet, die vor langer Zeit als Abgrenzungen der Felder gedient hatten. Nun waren sie von hohem Gras und dichten Brombeersträuchern bedeckt. Die Pilger standen inmitten der Überreste des lange vergessenen Dorfes Challotte. Von der Lichtung durch seichtes, schilfbewachsenes Marschland getrennt, lag eine kleine Insel, die von enorm großen, uralten Trauerweiden dominiert wurde. In der Mitte der Insel erhob sich ein Hügel, und auf diesem wuchs eine riesenhafte Weide, die ihre gewaltigen, vom Alter knorrigen Wurzeln in die zerfallenen Überreste eines Gemäuers bohrt hatte. Dieser mit Veilchen und Moos überwachsene Hügel war alles, was von der verheerenden und berühmten Gralskapelle von Challotte übriggeblieben war.

Es stand jedoch etwas zwischen dem bretonischen Gefolge und dem Objekt ihrer Pilgerfahrt. Die Krieger der Sippe der Weiden hatte sich für die Schlacht gerüstet auf der Insel versammelt. Die Bretonen waren nun, mit der Kapelle von Chalotte greifbar vor Augen, nicht in der Stimmung, umzukehren. Gravain und zwei weitere Ritter ritten voraus, um als Parlamentäre mit den Feinden zu verhandeln, wie es bretonische Sitte war. „Es besteht kein Grund zum Blutvergießen“, erklärte Gravain. „Wir wünschen nur die Restaurierung dieser verfallenen Kapelle und die Erlaubnis für unsere Pilger, von Zeit zu Zeit unbehelligt hierherzukommen. Wir erbitten dies als Entschädigung für die Beleidigung unserer Ehre auf dem Turnier von Quenelles. Wie lautet eure Antwort?“

Athelwyn, der ein wenig der bretonischen Sprache mächtig war, ritt vor, um die Antwort seiner Sippe zu überbringen: „Die Kapelle, von der ihr sprecht, existiert nicht mehr. Der heilige Baum unserer Sippe wächst nun hier! Wir werden es nicht zulassen, dass ihr ihn mit euren Äxten fällt. Nehmt den Kelch und verlasst diesen Ort. Stört uns weiter mit euren lächerlichen Forderungen, und wir hängen eure Schilde neben all den anderen an unseren Baum!“ Mit diesen Worten warf Athelwyn den Kelch in das Niemandsland zwischen den Schlachtreihen, und alle Augen ruhten auf ihm, als er langsam zwischen dem Schilf versank und schließlich im Wasser verschwunden war.

Gravain und seine Begleiter starrten in die knorrigen Äste des Baumes. Von diesen hingen zahlreiche übel zugerichtete alte Schilde. Auf jedem von ihnen war die Heraldik eines Questritters auszumachen. Zorn wuchs in Gravains Herzen, als er zu den stolzen bretonischen Wappen hinaufblickte, die nun nicht mehr als Trophäen des Elfenvolkes darstellten, mit denen sie die Ehre der Bretonen befleckten! In seiner Wut rief er Athelwyn über das Gewässer zu: „Dann

soll die Herrin des Sees über unser Schicksal entscheiden!“ Danach galoppierte er zurück, um seinen Platz an der Spitze der versammelten Streitmacht einzunehmen.

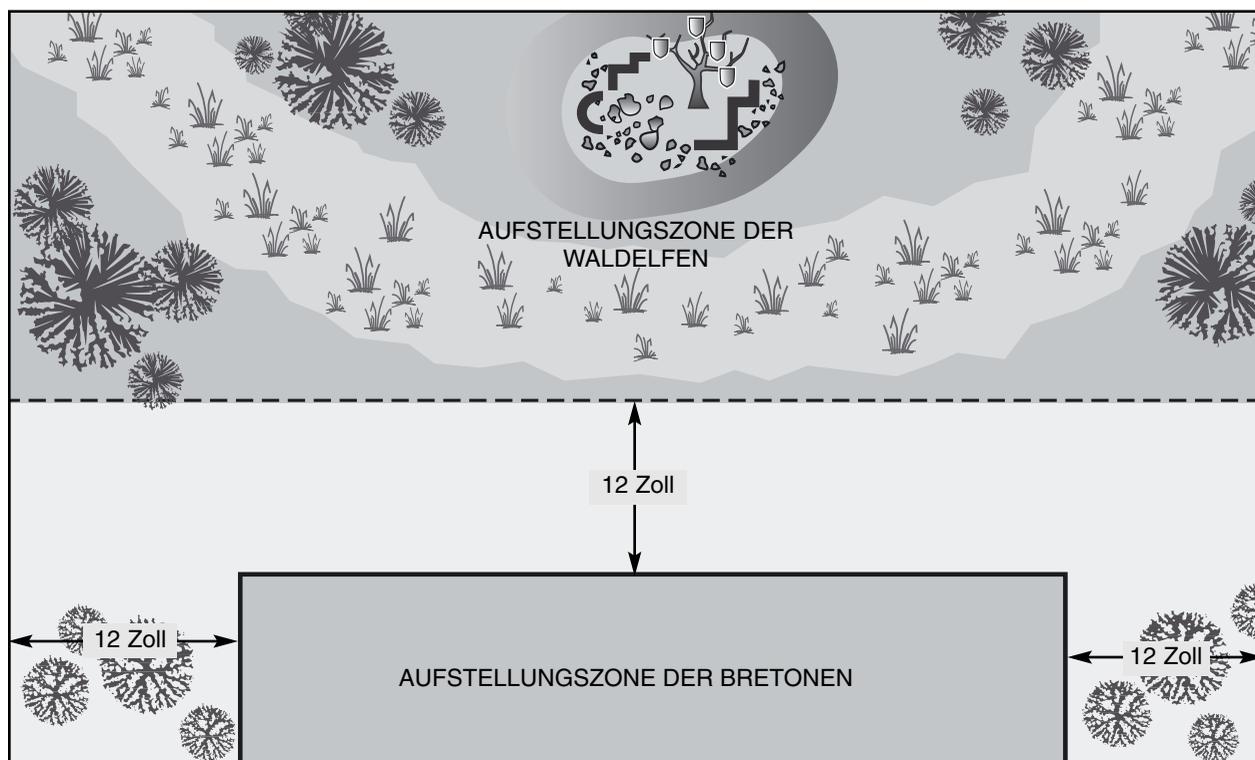
Unaufhaltsam marschierte die bretonische Armee auf die Stellungen der Waldelfen zu, das Kontingent Landsknechte des Fauberg de Mayonne mit ihrem stolzen Kampflied *Die Mayonnaise* auf den Lippen. Auf das Signal von Gravain zogen die Ritter wie ein einzelner Mann ihre Schwerter. Die Schlacht hatte begonnen.

NACHSPIELEN DER SCHLACHT

Die *Schlacht um den Baum der Schilde* ist die finale Schlacht zwischen den Rittern von Bretonia und den Waldelfen, die im berühmten Chanson de Chalotte Erwähnung findet. Der Ausgang dieser Schlacht entscheidet darüber, ob die Bretonen ihre lange verlorene Gralskapelle zurückerobert können, oder ob die Waldelfen verhindern können, von ihrer heiligen Lichtung vertrieben zu werden.

Schlussendlich wird außerdem entschieden, ob Gravain die geheimnisvolle Bedeutung seiner Vision aufdeckt und seine Queste erfüllt. Gravain weiß nicht, was ihn erwartet, falls er lebend die Gralskapelle erreichen sollte. Könnte es sein, dass die Herrin von Chalotte schlafend in der zerstörten Kapelle ruhte und dort für Jahrhunderte zwischen den Wurzeln des Baumes gefangen lag, und dass nur der Kuss eines tapferen Ritters sie zu erwecken vermag? Ist sie die Herrin des Sees, und wird sie Gravain mit einem Schluck aus dem Heiligen Gral belohnen? Ist die Herrin von Chalotte der Geist des Landes selbst, das darum fleht, von den Bretonen zurückerobert zu werden? Die Antwort liegt jenseits der gespannten Bögen der Waldelfenkrieger!

DIE SCHLACHT AM BAUM DER SCHILDE- SZENARIO IV



Wald,
Schwieriges Gelände



Baum der Schilde



Flache Hügel



Sumpf,
Schwieriges Gelände

DAS SPIELFELD

Die Schlacht am Baum der Schilde findet auf einer breiten Lichtung statt. Die Armeen stehen sich auf einer offenen Ebene gegenüber, bei der es sich einst um Felder bretonischer Bauern gehandelt hat, die nun von dichtem Wald umgeben sind. Die Gralskapelle liegt durch eine seichte, sumpfige Senke vom Rest des Spielfelds getrennt, in die der Kelch geworfen wurde. Sie ist passierbar, gilt jedoch als schwieriges Gelände. Der Sumpf betritt und verlässt den Spieltisch über den Spielfeldrand der Waldelfen und windet sich über das Spielfeld, so dass er den größten Teil der Waldelfenseite des Spielfelds einkreist.

Hinter den Positionen der Waldelfen erhebt sich eine gewaltige, ehrfurchtgebietende Weide: der Baum der Schilde, dessen Wurzeln in dem Schutthügel ruhen, der einst die Gralskapelle von Challotte darstellte. Bau das Gelände wie auf der Karte gezeigt auf. Alternativ dazu kannst du dich auch mit deinem Gegner darauf einigen, eine Variation des Spielfeldes aufzubauen, die besser zu den euch zur Verfügung stehenden Geländeteilen passt.



Die Armeen

Jeder Spieler greift für die Auswahl seiner Truppen auf seine Szenariobeschreibung zurück. Die Szenariobeschreibungen gehen auch auf Sonderregeln, Siegesbedingungen und die Folgen des Sieges ein. Außerdem enthalten sie einige taktische Tipps.

Aufstellung

Die Waldelfenarmee wird zuerst aufgestellt. Die Waldelfen dürfen überall auf ihrer Hälfte des Spielfelds plaziert werden. Kundschafter und Waldläufer dürfen von ihren besonderen Aufstellungsregeln Gebrauch machen und auf dem Spielfeld plaziert werden, nachdem sich die Bretonen aufgestellt haben.

Die bretonische Armee wird nach der Waldelfenarmee aufgestellt. Die Bretonen müssen mindestens 12 Zoll von der Mittellinie und wenigstens 12 Zoll von den Seitenkanten entfernt aufgestellt werden.

SONDERREGELN

Die Nebel von Challotte

Athelwyn beging einen großen Fehler, als er den verzauberten Kelch von Chanterelle in den Sumpf warf. Fast augenblicklich begann sich ein seltsamer Nebel aus dem Wasser zu erheben. Die alte Magie von Chanterelle wurde geweckt und manifestiert sich in diesem Spiel auf zwei wichtige Arten: Erstens erleiden die Waldelfen einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie durch den Sumpf schießen. Zweitens wird jedes verwundete bretonische

Charaktermodell, das den Sumpf betritt, im selben Augenblick auf geheimnisvolle Weise geheilt und erhält seine ursprüngliche Anzahl an Lebenspunkten zurück. Dieser Effekt kommt jedem Charaktermodell nur maximal einmal pro Spiel zugute.

DAS SPIEL

Wer beginnt den ersten Spielzug?

Beide Spieler werfen einen Würfel, und derjenige mit dem höheren Würfergebnis beginnt den ersten Spielzug.

Spieldauer

Die Schlacht am Baum der Schilde beginnt am frühen Morgen, es ist also Zeit genug für wiederholte bretonische Angriffe auf die Waldelfen. Um dies darzustellen, dauert das Spiel sechs Spielzüge. Der Kampf endet bei Sonnenuntergang.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Automatischer Sieg

Wenn Gravain ausgeschaltet wird oder vom Spielfeld flieht, ist der Glaube der Bretonen erschüttert. Sie geben den Kampf auf und verlassen den Wald. Die Waldelfen erringen somit am Ende des entsprechenden Spielzugs einen automatischen Sieg.

Zum Ende eines Spielzugs, in dem sich keine Waldelfen mehr auf der Insel (d. h. auf der waldelfischen Seite des Sumpfes) befinden, die nicht fliehen, erringen die Bretonen einen automatischen Sieg, da sie die Insel erobert haben.

Siegespunkte

Wenn beide Seiten den Kampf bis zum Sonnenuntergang fortsetzen, könnt ihr den Sieger durch das Zusammenzählen der Siegespunkte ermitteln, wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Im Falle eines Unentschiedens gilt dies als ein Sieg der Waldelfen, da sie ihre heilige Lichtung bis zuletzt gehalten haben.

In diesem Fall werden weitere Krieger anderer Sippen eintreffen und das Gleichgewicht zugunsten der Waldelfen verschieben. Sie können dann davon ausgehen, die Lichtung für eine lange Zeit zu halten und weitere Pilgerzüge der Bretonen erfolgreich abzuwehren. Gravains Queste bleibt unerfüllt.



ANHANG I

DER CHANSON DE CHALLOTTE

Welche Armeen tatsächlich an den Gefechten bei Quenelles und im Wald von Loren teilgenommen haben, lässt sich aus dem Chanson de Chailotte rekonstruieren. Naturgemäß verwendet der Chanson viele Worte auf die kühnen Akte bretonischer Ritterlichkeit und sagt weniger über die gemeinen Soldaten ihrer Waldelfengegner aus!

DAS TURNIER

DER VERLAUF DES GEFECHTS

Die beste Möglichkeit, um über die Ereignisse beim Turnier von Quenelles zu berichten, besteht darin, die entsprechenden Verse aus dem Chanson de Chailotte zu rezitieren. Nachdem mehrere Verse die Günte der Lady Melisande beschrieben haben, wird der Ausgang des Turniers in einem separaten Vers für jede Tjoste erzählt. Leider verlieren sie einiges bei der Übersetzung aus der bretonischen Originalversion...

ERSTE TJOSTE

*Gaufrey de Quercy wird von Gyforth von den Eichenlichtungen aus dem Sattel gestoßen
Gaufrey de Quercy gab seinem Ross die Sporen
und stieß mit mächtigem Streiche
auf den Schild seines Gegners mit spitzen Ohren
des verschlagenen Gyforth von der Lichtung der Eiche.
Gyforth hielt die Lanze voll elfischer Tücke
und traf den edlen Gaufrey durch des Zufalls Kraft!
Die Lanz' fand in Gaufreys Panzer die Lücke
und der tapfere Ritter fiel durch solch Macht.
Durch die Missetat eines Prinzlings der Elfen
und selbst Melisande die Holde konnt ihm nicht helfen.*

ZWEITE TJOSTE

*Guilbert de Bois d'Auverne wird von Aelfryc dem Großen aus dem Sattel gestoßen
Guilbert de Bois d'Auverne hatte nichts zu erstreiten
mit der Lanze in seinem Tjostengang
denn er musste gegen Aelfryc den Großen ausreiten
der seiner Lanze auswich für lang.
So kämpften sie wieder, der Elf stieß zuerst,
Guilbert ward durchbohrt, die Jungfern weinten vor Schmerz.*



DRITTE TJOSTE

*Gravain de Beau Quest stößt Beolan den Kühnen vom Pferd
Nun ward es an Gravain de Beau Queste
einem Ritter - mutig und wild
von den Bretonen ward er der beste
gegen Beolan mit magischem Schild
Doch Gravain besaß die Locke von Melisande der Holden
vor solch einem Ding sollten alle Schurken sich hüten!
denn kein Zauberschild kann sich erwehren
gegen die Gunst einer Dame, so dass Beolans Wüten
ihn nur gar geschwind auf den Boden brachte,
worauf die ungehobelte Menge ihn vom Felde lachte!*



VIERTE TJOSTE

*Jean de Ponthieu wird von Athelwyn von Athel Loren aus dem Sattel gestoßen
Dann Jean de Ponthieu in sein Verderben ritt
sein Gegner ward Athelwyn ohn' Erbarmung
Der Tod hielt Ernte und nahm ihn mit
entriss ihn seiner Geliebten Umarmung
Sie wird ihn vermissen in einsamen Nächten und Tagen
Durch Athelwyn den Grausamen wurd er erschlagen.*

FÜNFTE TJOSTE

*Cuthrun der Wolf wird von Rene de Guyenne vom Pferd gestoßen
Rene de Guyenne sah des Elfen Trick
dessen Lanze schlagend von der Seite kam.
Doch nichts konnte bremsen des Ritters Geschick
Und Cuthrun der Wolf war verschlagen, doch lahm
Rene traf ihn zweimal mit seiner Lanze Stiel
bis sein Gegner schließlich zu Boden fiel.*

SECHSTE TJOSTE

*Louen d'Artois wirft Wykas von den Zauberulmen vom Pferd
Louen d'Artois, stolz und eines Ritters wert
von dessen Können man viele Geschichten erzählte
stieß jedeweden Gegner leicht vom Pferd
und Wykas von den Zauberulmen war der Erwählte!
Zwei Lanzen trafen und Schilde schlugen Funken
und nur Glück hielt den tapferen Louen oben
da Wykas der Verschlagene einen Trank getrunken
hätt' man's gewusst, hätt' man ihn der Ehre enthoben.
Doch Ritterehre schlägt magischen Schutz
und bald lang der Elf unten im Schmutz.*

TJOSTE-ABORDNUNGEN

Beide Abordnungen enthielten die gleiche Anzahl von Reitern. Weil beide Armeen verschiedene Punktkosten für ihre Charaktermodelle haben, um deren unterschiedliche Fähigkeiten zu repräsentieren, fallen die Punktkosten der Abordnungen nicht gleich hoch aus. Die Kosten der Kontrahenten sind angegeben, da Überlebende im abschließenden Gefecht antreten können.

RITTER VON BRETONIA

Für das Turnier erhalten alle Ritter mit dem Questgelübde für eine Turnierlanze (zählt als Lanze) – dies gilt allerdings ausschließlich für die Tjoste.

Gravain de Beau Quest

Gravain ist wie auf Szenariobogen 1 beschrieben ausgerüstet und trägt zusätzlich eine Turnierlanze.

Jean de Ponthieu

Jean ist mit einem Schwert, einer Turnierlanze, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Questgelübde und die Tugend der Tjoste. Jeans Gunst ist das Strumpfband der Melisande.

Rene de Guyenne

Rene ist mit einem Schwert, einer Turnierlanze, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Questgelübde und die Tugend der Reinheit. Renes Gunst ist die Schärpe der Melisande.

Louen d'Artois

Louen ist mit einem Morgenstern, einer Turnierlanze, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Questgelübde und die Tugend des Ungestümen Ritters. Louens Gunst ist das Halstuch der Melisande.

Guilbert de Bois D'Auverne

Guilbert ist mit einem Zweihandschwert, einer Turnierlanze und schwerer Rüstung und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Questgelübde und die Tugend des Heldenmuts. Guilberts Gunst ist die Haube der Melisande.

Gaufrey de Quercy

Gaufrey ist mit einem Schwert, einer Lanze, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Rittergelübde und die Tugend der Disziplin. Gaufreys Gunst ist der Schleier der Melisande.

Kommentar des Historikers

Aus dem bretonischen Team stießen Gravain, Rene und Louen ihre Gegner vom Pferd. Von den Waldelfen konnten Athelwyn, Aelfryc und Gyferth drei bretonische Ritter aus dem Sattel heben. Der Wettkampf endete also in einem Unentschieden. Eine weitere Tjoste wurde angesetzt, um zu entscheiden, wer den Kelch rechtmäßig erhalten sollte. Zu diesem Zeitpunkt tobte jedoch bereits der Kampf bei den Zelten, so dass Athelwyn und seine Kumpane die Gelegenheit nutzten, ohne Rücksicht auf die Regeln der Ehre vom Turnier zu verschwinden, da sie wussten, dass die Preise bereits in ihrem Besitz waren!

TURNIERE IN QUENELLES

Die traditionsreiche Stadt Quenelles ist berühmt für ihre zahlreichen großartigen Turniere. Wenigstens viermal pro Jahr strömt eine Prozession aus Rittern mit ihrem Gefolge über die zerfurchten Straßen und Wege zum Turnier von Quenelles. Diese Turniere werden zur Wintersonnenwende, im Frühling, zur Sommersonnenwende und in der Erntezeit abgehalten. Die Festlichkeiten werden so gelegt, dass sie zeitlich mit religiösen Feiertagen zusammenfallen, so dass die Turniere oft einen Glaubensaspekt aufweisen. Manchmal wird ein heiliges Relikt als Preis ausgeschrieben. Dies kann die Form eines Schwertes annehmen, das ein kühner Ritter aus der Ruine einer Gralskapelle gerettet hat, die zum Hort eines Monsters geworden ist. Manchmal ist es auch ein Kelch von solch feiner Handwerkskunst, dass er mit dem Gral selbst verglichen werden kann, wobei ihn manche leichtgläubige und naive Bauern womöglich für den wahren Gral halten!

Es ist deshalb nicht überraschend, dass die Turniere in Quenelles mehr Questritter anlocken als alle anderen Turniere. Fahrende Ritter, die sich ihre Sporen und die Hand einer edlen Dame verdienen wollen, sammeln sich meist in Couronne oder Parravon, die von wohlhabenden Grafschaften umgeben sind. Es gibt dort immer einige Lehen, die keinen Ritter zu ihrer Verteidigung besitzen. Quenelles, das in der Nähe des geheimnisvollen Waldes von Loren liegt, wird dagegen besonders mit den Gefahren und Mysterien der Gralsqueste in Verbindung gebracht.

WALDELFFEN

Für das Turnier erhalten alle Elfenadligen, die keinen gewöhnlichen oder magischen Speer besitzen, einen Turnierspeer (zählt als Lanze) – dies gilt allerdings ausschließlich für die Tjoste.

Athelwyn von Athel Loren

Athelwyn ist wie auf Szenariobogen 1 beschrieben ausgerüstet.

Aelfryc der Große

Aelfryc ist mit der Behenden Klinge, einem Turnierspeer, einem Langbogen, leichter Rüstung und einem Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross.

Cuthrun der Wolf

Cuthrun ist mit dem Schwert der Macht, einem Turnierspeer, einem Langbogen, leichter Rüstung und einem Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross.

Gyferth von den Eichenlichtungen

Gyferth ist mit einem Schwert, einem Turnierspeer, einem Langbogen, leichter Rüstung und einem Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross. Gyferth besitzt den Frostsplitter.

Wykas von den Zauberulmen

Wykas ist mit einem Schwert, einem Turnierspeer, einem Langbogen, der Feenrüstung und einem Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross.

Beolan der Kühne

Bloedh ist mit einem Schwert, einem Turnierspeer, einem Langbogen, leichter Rüstung und dem Verzauberten Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross.

ÜBERFALL AUF DIE ZELTE

DER VERLAUF DES GEFECHTS

Nur ein Vers des Cansons beschreibt den verabscheuungswürdigen Verrat der Elfen im Kampf bei den Zelten. Es gab hier allerdings auch nicht viel zu tönen für die bretonischen Barden! Sobald er alarmiert worden war, sammelte der Kastellan eilig ein paar Männer um sich und brach vom Torhaus auf. Als er schließlich die Zelte erreichte, war der Kelch von Chanterelle bereits unter einem Waldelfenmantel verschwunden. Der Kastellan sandte seine Knappen um die Einzäunung herum, um den Dieben den Rückzug abzuschneiden, während er selbst zwei Kompanien seiner Landsknechte auf den Preisavillon zuführte. Einige Knappen fielen den Pfeilen der zwischen den Bäumen lauernden Waldelfenkundschafter zum Opfer, doch der Rest stürmte tollkühn in das Lager, um die aus dem Pavillon auftauchenden Kampftänzer niederzureiten.

Zur gleichen Zeit führte der Kastellan seine Landsknechte in einem wagemutigen Angriff gegen eine dichte Menge aus Waldelfenkriegern, die trotzig zwischen ihm und dem Pavillon standen. Ein Teil der Waldelfen ergriff die Flucht, mit dem Kastellan und seinen Speerträgern auf den Fersen, während die Landsknechte mit ihren Hellebarden sich gegen die zurückgebliebenen Waldelfenkrieger warfen.

Die Elfen bewiesen jedoch, dass sie nicht nur Meister im Umgang mit dem Bogen waren, und gewannen die Oberhand gegenüber den Bretonen, die ihre Schilde nicht einsetzen konnten, während sie die schwerfälligen Hellebarden schwingen. Der Anblick der flüchtenden Landsknechte versetzte auch ihre mit Speeren bewaffneten Kumpane in Panik, die bei der heillosen Flucht bald von der Handvoll Knappen begleitet wurden, die nach dem fatalen Zusammentreffen mit den Kampftänzern einen hastigen Rückzug antraten.

Die bretonischen Bogenschützen, die in sicherer Entfernung vom Kampfgetümmel standen, bekamen kaum einen Elfen zu sehen, auf den sie hätten schießen können. Der Kastellan, der immer schon mit gutem Beispiel vorangegangen war, trieb seinen Angriff mit vollem ritterlichen Zorn in die sich gerade vor ihm sammelnden Waldelfenkrieger. Die meisten ihrer Pfeile prallten harmlos von seiner Rüstung ab, so dass er mit voller Wucht in seine Feinde stürmen konnte, zwischen denen er wie ein Berserker völlig auf sich allein gestellt mit seinem Morgenstern wütete. Obwohl die gewandten Elfen sich als schwer zu treffen erwiesen, schämten sich die speertragenden Landsknechte im Angesicht solchen Heldenmuts ob ihrer Feigheit und sammelten sich wieder um ihr Banner, um sich erneut zum Kampf zu stellen.

Doch es war bereits zu spät. Im schwindenden Licht waren alle Preise bereits von den Falkenreitern gestohlen worden, die plötzlich vom Himmel herabgetaucht waren.



Kommentar des Historikers

Es war ein Sieg der Gerissenheit über rohe Gewalt und gerechten Zorn! Der Kastellan fühlte sich durch den Diebstahl der Preise dergestalt in seiner Ehre verletzt, dass er den Herzog bat, ihn sich der Pilgerfahrt anschließen lassen zu dürfen, um Rache zu nehmen! Der Herzog erwiderte, dass er einen solch guten Gefolgsmann nicht entbehren könne und dass es die Aufgabe des Kastellans sei, die Burg zu bewachen, und nicht das Turnierfeld. Sein tollkühner Angriff sei mehr gewesen, als seine Pflicht von ihm verlangt hätte, so dass seine Ehrenhaftigkeit nicht in Frage gestellt sei.

BRETONEN

Kastellan von Quelles 118 Punkte

Der Kastellan ist wie auf Szenariobogen 2 beschrieben ausgerüstet.

Die Landsknechte des Fauberg de Mayonne Regiment aus 20 Landsknechten . . . 127 Punkte

Das Regiment ist mit Speeren, leichter Rüstung und Schilden ausgerüstet und enthält Korporal, Standarten-träger und Musiker.

Die Landsknechte des Donjon de Quelles Regiment aus 20 Landsknechten . . . 127 Punkte

Das Regiment ist mit Hellebarden, leichter Rüstung und Schilden ausgerüstet und enthält Korporal, Standarten-träger und Musiker.

Regiment aus 20 Landsknechten . . . 100 Punkte

Das Regiment ist mit Hellebarden, leichter Rüstung und Schilden ausgerüstet.



Die berittenen Knappen vom Hof des Duc de Quelles

Regiment aus 10 berittenen Knappen . . . 195 Punkte

Das Regiment ist mit Speeren und Schilden ausgerüstet und enthält Sergeant, Standarten-träger und Musiker.

Les Chasseurs de Le Duc de Quelles

Regiment aus 10 berittenen Knappen . . . 195 Punkte

Das Regiment ist mit Speeren und Schilden und enthält Sergeant, Standarten-träger und Musiker.

Die Bogenschützen der Bastion de Fer

Regiment aus 15 Bogenschützen . . . 130 Punkte

Das Regiment ist mit Langbögen und leichter Rüstung und enthält Jäger und Musiker und gilt als Plänkler.

Gesamtpunktzahl: 992 Punkte

WALDELFFEN

Elthryn 107 Punkte
Elthryn ist wie auf Szenariobogen 2 beschrieben ausgestattet.

Idryth der Zaubersänger 90 Punkte
Idryth ist ein Zauberer der Stufe 1 und trägt einen Langbogen.

Die Krieger von den Weidenlichtungen

Regiment aus 12 Waldelfenkriegern .. 168 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet und enthält Falkenaugen, Standartenträger und Musiker.

Die Hirschjäger

Regiment aus 5 Kundschaftern 85 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Die Wächter der Weidenlichtungen

Regiment aus 5 Waldläufern 120 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Wuthyls Weidensänger

Regiment aus 5 Kampftänzern 90 Punkte
Das Regiment ist mit Kampftänzerwaffen ausgestattet.

Grünmäntel

Regiment aus 10 Waldelfenkriegern .. 120 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Tarocs Falken

Regiment aus 5 Falkenreitern 220 Punkte
Das Regiment ist mit Speeren und Langbögen ausgestattet und enthält einen Sturmreiter.

Gesamtpunktzahl: 1000 Punkte

GEFÄHRLICHE PILGERFAHRT

DER VERLAUF DES GEFECHTS

Der Chanson verrät uns nicht viel über das Schicksal der Pilgergruppe, außer dass sie im Wald von Loren in einen Hinterhalt geriet und die Pilger dank eines Wunders der Herrin des Sees vor dem sicheren Untergang bewahrt wurden. Wenn man zwischen den Zeilen der Ruhmpreisungen für Aloys de Montjoie und Eleanor de Quenelles liest, kann man den tatsächlichen Verlauf der Ereignisse an diesem dunklen Winterabend tief im Wald erahnen.

Auf ihrer Reise über den halbvergessenen Pfad nach Chalotte gelangte die bretonische Pilgerschar an eine Gabelung, an welcher der Weg an zwei Seiten an einem Sumpf vorbeiführte. Sie pausierten, um zu entscheiden, welchen Weg sie nehmen sollten, ohne zu bemerken, dass die Elfen gerissenerweise diesen Ort ausgewählt hatten, um ihnen eine Falle zu stellen! Die Pilger befanden sich kurz vor der Lichtung des Gwercus, der Heimat eines mächtigen Baummenschen und zahlreichen niederen Waldgeistern, die den Weg zu den heiligen Lichtungen der Sippe der Weiden bewachten.

Angeführt von Gwercus selbst brachen plötzlich Dryaden auf den Flanken der bretonischen Kolonne aus dem Wald hervor, während andere Waldgeister den Weg voraus versperrten und Pfeile von zwischen den Bäumen fast unsichtbaren Bogenschützen auf die Bretonen herabregneten. Aloys de Montjoie schickte den Wagen auf der geradesten Route voraus, während er selbst mit den Rittern und den berittenen Knappen den Rücken sicherte. Sicherlich erlagen viele der ungepanzerten Knappen, die vor und neben dem Wagen herliefen, dem überraschenden Pfeilhagel der im Wald versteckten Kundschafter der Elfen. Der Reliquienwagen wurde jedoch von den Pilgern weitergezogen, die inbrünstig sangen und sich nicht von der Gefahr beeindruckt ließen.



Der Chanson richtet sein Hauptaugenmerk auf die Rolle, die Eleanor de Quenelles in diesem Gefecht spielte. Der Elfenzauberer Lyr war offenbar zwischen den Bäumen aufgetaucht und hatte üble Flüche beschworen, welche die Ritter nur wenig beeindruckten, die Landsknechte hinter ihnen jedoch aus der Fassung brachten. Eleanor de Quenelles rief die Herrin des Sees an, den Rittern Mut einzuflößen und alle Flüche zu lösen, die auf ihnen lasten mochten. Beim Klang ihres heiligen Namens erstarrte der Baummensch mitten im Lauf und blieb wie verwurzelt stehen, als würde er von unsichtbarer Hand festgehalten, während eine Gruppe Dryaden in Flammen aufging.

Die Waldgeister erwischten die Ritter und die berittenen Knappen, bevor diese zum Angriff bereit waren. Doch die tapferen Ritter und ihre Knappen hielten stand und gewannen schließlich die Oberhand. Zur gleichen Zeit griffen die Kampftänzer den Reliquienwagen an, der unaufhaltsam auf die heiligen Lichtungen zurollte. Zu ihrer Überraschung wurden sie jedoch von einer unbekanntem magischen Macht zurückgeworfen. Der Anblick von Eleanor, die völlig auf sich allein gestellt dem Feind trotzte, füllte die Herzen der Landsknechte von Quenelles mit Zuversicht, so dass sie sich in einiger Entfernung den Pfad hinab um ihre Standarte scharten.



Es verlangte Eleanor ihren ganzen Glauben und ihre ganze Kraft ab, Gwercus zurückzuhalten, der wild um sich schlagend aus ihrem Zauberspruch zu entkommen versuchte, um Rache an den Rittern zu verüben, die in einen erbitterten Nahkampf mit den Baumgeistern verstrickt waren. Wir wissen, dass alle berittenen Knappen in Treue zu ihren geliebten Herren fielen, während sie ihre Rücken vor diesen tobenden Kreaturen beschützten. Im Chanson heißt es "Nie hatten Ritter solch ehrenhaftes und würdiges Gefolge!" Eine Gruppe aus gerissenen Waldläufern, die sich auf der anderen Seite des Pfades versteckt hatten, krochen aus dem Wald hinter den Bretonen und schossen auf Eleanor de Quenelles. Sie wurde von zwei Pfeilen durchbohrt, und es war wahrhaftig ein Wunder, dass sie nicht tödlich getroffen zu Boden stürzte, sondern voller Verachtung die Schäfte abbrach und entschlossen ihren magischen Griff um den Baumältesten aufrechterhielt. Die Landsknechte eilten herbei und bildeten einen Schildwall um Eleanor.

Als das Licht des Tages schwand, sah die Lage wahrlich düster aus für die ermüdeten und verwundeten Bretonen. Die Pilgerkolonne war in Auflösung begriffen, mit überall auf dem Pfad liegenden erschlagenen Knappen, Rittern, die verstreut zwischen den Bäumen fliehenden Dryaden nachsetzen und dem Reliquienwagen, der nirgendwo aufzufinden schien. Tatsächlich war er völlig von seiner Eskorte getrennt worden und wäre leichte Beute für jeden Feind, der sich ihm nähern würde.

Die Feinde sammelten sich zwischen den Bäumen für einen weiteren Angriff. Und als wäre die Lage nicht schon schlimm genug, schwand mit dem zunehmenden Blutverlust durch ihre Pfeilwunden auch noch Eleanors Halt um Gwercus, der mit einem gewaltigen Donnern und Grollen triumphierend und voller Zorn vorwärtsstürmte!

Dann ereignete sich das wahre Wunder der Pilgerreise. Gwercus ließ plötzlich einen Schrei der Verzweiflung erschallen. Schnell wurde sein Klagen von den Waldelfen übernommen, die sich zu allen Seiten im Wald versteckten. Die Bretonen, die dies für einen Kriegsschrei hielten, sprachen in Erwartung ihres sicheren Todes ihre letzten Gebete. Der Schrei wurde jedoch schwächer, und Gwercus war verschwunden, oder konnte zumindest nicht mehr von den alten, knorrigen Bäumen des Waldes unterschieden werden. Benommen und überrascht fielen die Bretonen auf ihre Knie, um der Herrin des Sees für ihre wundersame Rettung zu danken.

BRETONISCHE PILGERFAHRTEN

Die Bretonen sind ein tiefreligiöses Volk. Alle Bretonen, unabhängig von ihrem Stand im feudalen System, verehren die Herrin des Sees und setzen ihre Hoffnung und ihr Vertrauen in sie. Ritter können ihre Gnade erlangen oder ihr dienen, indem sie auf die Gralsqueste gehen, was für die Gemeinen und die Damen jedoch nicht möglich ist, so dass diese sich stattdessen auf Pilgerfahrten begeben.

Das Ziel einer Pilgerreise ist häufig eine berühmte Gralskapelle mit starker religiöser Aura, oder ein See oder eine Quelle, die der Herrin des Sees geweiht ist. Ihr Wasser zu trinken oder in der Kapelle zu beten, sichert ein gutes Schicksal, weil der Ort mit der wohlwollenden Magie der Herrin gesegnet ist. Die Entbehrungen der Reise und ihre Gefahren werden mit einer standhaften Zuversicht ertragen, die aus dem unerschütterlichen Glauben der Pilger entspringt.

Kommentar des Historikers

Was mag die Waldelfen dazu veranlasst haben, im Augenblick des Sieges den Mut zu verlieren? Es war der Wagen mit den heiligen Reliquien von Quenelles!

Er war schließlich durch den äußeren Ring der heiligen Lichtung gebrochen. Es ist eine wohlbekannte Tatsache, dass kein Objekt aus Eisen auf die verzauberte Lichtung gebracht werden darf, weil dieses profane Metall die Magie der Lichtung stört und die Baumgeister vertreibt. Die Waldelfen befolgen diesen Bann und legen alle Eisenwaffen in ihrem Besitz ein gutes Stück außerhalb des heiligen Baumrings ab. Die Waffen der Bretonen waren aus Eisen, und die Reliquien aus Quenelles enthielten nicht nur rostige Reliquienschwerter und Rüstungen, sondern auch die Gebeine kriegerischer Ritter! Gwercus und sein Gefolge verloren ihren Kampfesmut, ohne zu ahnen, wie dicht sie vor der Vernichtung der Pilger gestanden hatten. Indem sie Gwercus festhielt, rettete Eleanor wahrscheinlich nicht nur den Reliquienwagen vor der Zerstörung, sondern die gesamte Pilgerschar. So stark ist der bretonische Glaube! Zur Trauer der Waldelfen bewegte Gwercus sich nie mehr und sprach auch nie wieder. Die übrigen Teilnehmer am Hinterhalt zogen sich zum innersten Heiligtum zurück, wo sich bereits der Rest der Sippe der Weide versammelte, um Rat zu halten.

BRETONEN

Aloys de Montjoie 134 Punkte
Aloys, Baron von Quenelles, ist wie auf Szenariobogen 3 beschrieben ausgerüstet.

Eleanor de Quenelles 154 Punkte
Eleanor de Quenelles ist wie auf Szenariobogen 3 beschrieben ausgerüstet.

Arnaud de Borron, Träger des Pilgerbanners von Quenelles 114 Punkte
Arnaud ist mit einem Schwert und schwerer Rüstung ausgestattet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtrösser. Er besitzt das Rittergelübde und die Tugend der Disziplin und trägt das Pilgerbanner der Gralskapelle von Quenelles, das ein Kriegsbanner ist.

Questritter

Einheit aus 5 Questrittern 167 Punkte
Die Questritter sind mit Handwaffen, Zweihandwaffen, schweren Rüstungen und Schilden ausgestattet und reiten auf gepanzerten bretonischen Schlachtrössern. Die Einheit enthält Standartenträger und Musiker.

Die Landsknechte des Fauberg de Mayonne Regiment aus 20 Landsknechten 127 Punkte
Das Regiment ist mit Speeren, leichter Rüstung und Schilden ausgerüstet und enthält Korporal, Standartenträger und Musiker.

Gerüstete Knappen vom Hof des Duc de Quenelles

Einheit aus 7 berittenen Knappen . . . 161 Punkte
Das Regiment ist mit Speeren, Schilden, leichten Rüstungen und Bögen ausgestattet und enthält Sergeant, Standartenträger und Musiker.

Die Bogenschützen der Bastion de Fer

Regiment aus 15 Bogenschützen . . . 140 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen und leichter Rüstung und enthält Jäger, Standartenträger und Musiker und gilt als Plänkler.

Reliquienwagen 0 Punkte

Der Wagen befördert die Reliquien aus Quenelles.

Gesamtpunktzahl: 997 Punkte



WALDELLEN

Gwercus der Baummensch 285 Punkte
Gwercus ist wie auf Szenariobogen 3 beschrieben ausgestattet.

Lyr der Lautlose 82 Punkte
Lyr ist ein Zauberer der Stufe 1 und trägt einen Langbogen mit Drachenzahn Pfeilen.

Die Dryaden der Weidenlichtungen

Regiment aus 10 Dryaden 132 Punkte
Das Regiment enthält eine Nymphe.

Regiment aus 10 Dryaden 132 Punkte
Das Regiment enthält eine Nymphe.

Die Schrate der Heiligen Lichtung

Regiment aus 3 Baumschraten 215 Punkte
Das Regiment enthält einen Waldschrat.

Die Hirschjäger

Regiment aus 5 Kundschaftern 85 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Die Pfadfinder

Regiment aus 5 Kundschaftern 85 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Die Wächter der Weidenlichtungen

Regiment aus 5 Waldläufern 120 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Wuthyls Weidensänger

Regiment aus 5 Kampftänzern 111 Punkte
Das Regiment ist mit Kampftänzerwaffen ausgestattet und enthält Schwerttänzer und Musiker.

Gesamtpunktzahl: 1247 Punkte

DIE SCHLACHT AM BAUM DER SCHILDE

DER VERLAUF DES GEFECHTS

Der Chanson de Chailotte beinhaltet eine äußerst lebendige Beschreibung der Schlacht am Baum der Schilde, wie sie aus bretonischer Sicht ablief. Das ist nicht weiter verwunderlich, schließlich nahm Blondel, der Autor der Ballade, persönlich am Kampf teil!

Athelwyn erschien in Begleitung der überlebenden Elfenadligen des Turniers sowie einiger Waldreiter der Equos, die zur Hilfe herbeigeeilt waren. Das Regiment plazierte sich so, dass es einen überraschenden Flankenangriff auf die vorrückenden Bretonen durchführen konnte.

Gravain rechnete damit, dass die Elfen ein Umzingelungsmanöver versuchen würden, also übergab er den Gralsrittern unter Führung von Aloys de Montjoie den Platz der Ehre auf der rechten Seite. Sie nahmen sogleich die Lanzenformation ein, ebenso wie die Fahrenden Ritter neben ihnen. Gravain hoffte, mit Hilfe der ungestümen jungen Ritter einen Flankenangriff der Elfen provozieren zu können. Die Gralsritter wären dann in einer guten Position, um ihrerseits den Feinden in die Flanke zu fallen. An den äußersten Flanken bezogen die Knappen der Ritter Stellung, einschließlich Blondel und Jules. Ihre Aufgabe war es, das Dickicht an den Seiten der Lichtung zu durchdringen.

Im Zentrum befanden sich Questritter unter der Führung von Gravain, begleitet von einigen Rittern des Turniers von Quenelles, welche den Begleitschutz für die Lady Eleanor bildeten. Sie würden direkt auf den Sumpf zuhalten, um die Insel von Chailotte einzunehmen. Zu ihrer Linken standen die Landsknechte des Fauberg de Mayonne, deren Zahl durch den vorherigen Kampf bereits geschrumpft war, und der Reliquienwagen.

Aus den Wäldern begannen Pfeile auf die Ritter herabzu regnen, als diese durch den dichten, geheimnisvollen Nebel vordrangen. In den Bäumen versteckt stand Lyr der Lautlose mit zwei der magischen Gegenstände, die während des Turniers gestohlen worden waren. Er streute die Eicheln aus, doch aufgrund ihres hohen Alters spross nur eine einzelne Dryade daraus hervor. Er pflanzte den Alten Stab und taumelte zurück, als dieser zu Guath, einem Baummenschen von beeindruckender Größe, heranwuchs, der alsbald ein tiefes Brüllen anstimmte, das über die ganze Lichtung hallte.

DIE LEGENDE VOM BAUM DER SCHILDE

Überall im Herzogtum von Quenelles und auch weit über seine Grenzen hinaus kennt man die Legende vom Baum der Schilde. Dieser soll sich angeblich tief im geheimnisvollen Wald von Loren befinden, wo er in vielen Chansons auftaucht, besonders im berühmten Chanson de Chailotte. Die Legende berichtet, dass der Baum mit den Schilden der Questritter behangen ist, denen im Wald ein tragisches Schicksal widerfuhr. Ihre Träume und Visionen führten sie in das verbotene Reich, und einmal dorthin aufgebrochen, kehrten sie niemals zurück. Mutige Diener oder Verwandte, die ihnen folgten, wurden ebenso niemals wieder erblickt. So bogen sich die alternden Äste des Baumes bald unter dem Gewicht der Schilde der tapferen Recken, zugleich als Beleidigung und Herausforderung für den Stolz der bretonischen Ritterschaft!

Die Questritter durchquerten den Sumpf, mit Gravain und seinem Gefolge dichtauf. Auf der linken hatten die Knappen einige Kampftänzer aus ihren Verstecken getrieben und versuchten nun verzweifelt, die wild umhertanzenden Elfen mit ihren Speeren zu treffen. Athelwyn brach an der Spitze der Waldreiter aus seinem Versteck hervor und ging zum Angriff über, in der Hoffnung, den bretonischen Rittern beim Durchqueren der sumpfigen Senke in die Flanke fallen zu können. Die Fahrenden Ritter schwenkten herum, um sich ihnen zu stellen, trafen dabei jedoch auf den wilden Guath. Ein weiterer chaotischer, ineffektiver Schlagabtausch fand statt, in dem es den Rittern nicht gelang, Guath mit ihren Lanzen zu verletzen, während der Baummensch seinerseits die Rüstungen der Ritter nicht durchdringen konnte.



Als er Athelwyn, seinen Erzfeind und den Verursacher all dieser Schwierigkeiten erblickte, konnte Aloys de Montjoie nur mit Mühe seinen Zorn im Zaum halten. Er trieb sein Schlachtross an und führte die Gralsritter in einen donnernden Angriff gegen Athelwyn selbst. Mit zwei mächtigen Hieben seines Breitschwerds wurde Athelwyn niedergeschlagen. Viele Waldelfen, die ihren Anführer fallen sahen, zogen sich rasch über den Sumpf zurück. Andere reagierten mit Zorn und Rachsucht. Die Gralsritter sahen sich plötzlich an allen Seiten von Angreifern umgeben, einschließlich Yolath, der aus dem Himmel heran jagte. Zwei von Athelwyns Begleitern, Aelfryc und Ulthryn, wandten sich gegen Aloys de Montjoie und wurden bald von den Waldreitern unterstützt. Von allen Seiten eingekreist, kämpfte Aloys tapfer bis zu seinem Ende, als er schwer verwundet vom Pferd sank.

Die Questritter hatten den Sumpf durchquert und griffen nun die Waldläufer im Weidenhain an. Gravain und die Ritter in seiner Gefolgschaft tauchten aus den Nebeln auf der Insel auf, wo er den geheimnisvollen Hügel seiner Träume erblickte. Davor stand ein einzelner Held der Waldelfen, Gyferth. Gravain selbst focht im Einzelkampf gegen den mutigen und zum Untergang verurteilten Adligen Athel Lorens. Gyferth war in jeder Hinsicht ein würdiger und tapferer Gegner, trotzdem vermochte er nicht gegen Gravains Lanze zu bestehen. Der Rest der Waldelfen, die den Hügel verteidigten, wurde schnell in die Weidenhaine zurückgedrängt und niedergedrungen.

Die Sonne versank über dem Schlachtfeld. Die Sippe der Weiden war besiegt und Gravain und die Questritter im Besitz der heiligen Insel. Erschlagene Elfen lagen wie Herbstlaub um den mächtigen Baum der Schilde herum. Der Preis des Sieges war jedoch hoch. Der aus zahlreichen Wunden blutende Aloys de Montjoie stand als einziger inmitten aller gefallenen Gralsritter, umgeben von den sterblichen Überresten vieler Waldelfen und Bretonen. Dies war der Moment, als Gravain den seltsamen Silberpfeil aus der Locke der Melisande zog, die er noch immer um seinen Helm trug. Er war von Yolaths Bogen aus dem Hinterhalt abgefeuert worden und hätte Gravains Ende bedeutet, wäre ihm nicht die glücksspendende Gunst der wohlwollenden und edlen Dame in den Weg gekommen. Die Überreste der Sippe der Weiden nutzte die anbrechende Dunkelheit, um sich unter Yolaths Führung vom Schlachtfeld zurückzuziehen, der keinen Sinn darin sah, weiteres Blut in einem aussichtslosen Kampf zu vergießen.

Kommentar des Historikers

Der Chanson de Chailotte beschreibt im folgenden Verlauf die Nachwehen der Schlacht. Die Bretonen verbrachten die Nacht damit, ihre verletzten und toten Kameraden zu suchen, Wunden zu bandagieren und sich von dem erschöpfenden Kampf auszuruhen. Am nächsten Tag versammelte sich die Pilgerschar auf der Insel Chailotte, während Eleanor und die Gralsjungfern den Toten ihren letzten Segen gaben. Die Bretonen wurden um die Gralskapelle herum begraben, für deren Wiedererlangung sie gekämpft hatten und gefallen waren. Die Überlebenden wurden von großer Ehrfurcht ergriffen und knieten nieder, um ein Dankgebet an die Herrin des Sees zu sprechen. Als nächstes wurden die entehrten Schilde vom Baum genommen. Man legte ein Seil um ihn, an das man das Geschirr kräftiger Schlachtrösser band. Langsam zogen sie den gewaltigen Baum zu Boden und öffneten damit den geheimnisvollen Hügel, unter dem das verwitterte Gemäuer der zerstörten Gralskapelle zu Tage kam.

Gravain und Eleanor de Quennes stiegen in die Krypta hinab und fielen bei dem Anblick, der sich ihnen bot, auf die Knie. Vor ihnen erschien die ätherische Form einer Frau von außergewöhnlicher Schönheit. Sie war eben jene Dame, die Gravain zuvor in seinen Träumen und Visionen erblickt hatte. Sie hielt Gravain einen Kelch wie denjenigen entgegen, den er auf dem Turnier von Quennes gesehen hatte, obwohl er nun auf eine seltsame Weise unwirklich erschien. Er quoll von einem außerweltlichen Nebel über. Gravain nahm einen Schluck aus dem Kelch. Die Erscheinung wurde vor seinen Augen immer durchsichtiger, bis sie spurlos verschwunden war. In der Tat erwies sich die Krypta nun als vollkommen leer, und nicht die geringsten Spuren waren auf dem moosbewachsenen Mosaikboden im Muster der Fleur de Lys zu sehen. Gravain fühlte sich gestärkt, mehr noch – gesegnet. Er wandte sich Eleanor zu, die neben ihm gekniet hatte und ihm direkt ins Gesicht sah. Da erkannte er, dass Eleanor das lebende Abbild der Herrin von Chailotte war! Warum hatte er dies nicht vorher bemerkt? War es nicht ihr Gesicht, das er in der Vision gesehen hatte? Welche Magie war hier am Werk?

Von diesem Tage an war Eleanor de Chailotte die Hüterin der wiederhergestellten Gralskapelle. Sie heilt all jene, welche die gefährliche Pilgerfahrt zum Schrein unternommen haben. Dort inmitten des Waldes wird sie von ihrem einzigen Gefolgsmann beschützt – Gravain de Beau Quest, Gralsritter der Kapelle von Chailotte. So heißt es zumindest im letzten Vers des Chanson de Chailotte, der von Blondel dem Barden an den Höfen von Bretonia gesungen wird.

Der Chanson de Challotte

Der Chanson des Challotte wurde kurz nach der Schlacht am Baum der Schilde von Blondel komponiert, während er am Hofe des Herzogs von Quenelles residierte. Durch das Komponieren dieser Ballade erfüllte Blondel seinen Schwur gegenüber seinem Herrn Gravain. Im Gegenzug entband ihn Gravain von allen weiteren Verpflichtungen, so dass er durch das Reich reisen und die Heldentaten besingen konnte, die zur Wiederherstellung der Gralskapelle von Challotte führten. Dies tat Blondel und ließ seinen ehemaligen Herrn damit für alle Zeiten in die bretonischen Annalen eingehen. Blondels Chanson de Challotte wird inzwischen als würdige Nachfolgeballade von Rainourts Epos *Damoiselle de Challotte* betrachtet, und die beiden Balladen werden normalerweise hintereinander gesungen, so dass sie eine einzelne Ballade von ausufernder Größe ergeben. Von allen bretonischen Balladen werden diese beiden am meisten von der bretonischen Weiblichkeit favorisiert. Solltest du diese Balladen selbst einmal singen wollen, zum Beispiel auf einem Banquett, vergiss nicht, jeden zweiten Vers durch die geistvolle Musik des Tamburins, der Laute oder der Zimbel zu begleiten. Auch in diesem Falle gilt, dass vor Abhalten einer bretonischen Ballade dieser Länge die Zustimmung des Mitspielers eingeholt werden muss!

BRETONEN

Gravain de Beau Quest, General der bretonischen Armee 124 Punkte
Gravain ist wie auf Szenariobogen 1 beschrieben ausgerüstet.

Rene de Guyenne 104 Punkte
Rene ist mit einem Schwert, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Questgelübde und die Tugend der Reinheit.

Louen d'Artois 121 Punkte
Louen ist mit einem Morgenstern, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Questgelübde und die Tugend des Ungestümen Ritters.

Aloys de Montjoie 134 Punkte
Aloys, Baron von Quenelles, ist wie auf Szenariobogen 3 beschrieben ausgerüstet.



Eleanor de Quenelles 154 Punkte
Eleanor de Quenelles ist wie auf Szenariobogen 3 beschrieben ausgerüstet.

Arnaud de Borron, Träger des Pilgerbanners von Quenelles. 114 Punkte
Arnaud ist mit einem Schwert und schwerer Rüstung ausgestattet und reitet auf einem gepanzertem bretonischen Schlachtross. Er besitzt das Rittergelübde und die Tugend der Disziplin und trägt das Pilgerbanner der Gralskapelle von Quenelles, das ein Kriegsbanner ist.

Gralsritter

Einheit aus 5 Gralsrittern 245 Punkte
Die Questritter sind mit Handwaffen, Lanzen, schweren Rüstungen und Schilden ausgestattet und reiten auf gepanzerten bretonischen Schlachtrössern. Die Einheit enthält Standartenträger mit dem Gobelinen der Heldentaten und Musiker.



Questritter

Einheit aus 8 Questrittern 281 Punkte
Die Questritter sind mit Handwaffen, Zweihandwaffen, schweren Rüstungen und Schilden ausgestattet und reiten auf gepanzerten bretonischen Schlachtrössern. Die Einheit enthält Standartenträger mit dem Banner des Schutzes und Musiker.

Fabrende Ritter

Einheit aus 8 Fahrenden Rittern 201 Punkte
Die Einheit ist mit Schwertern, Lanzen, schweren Rüstungen und Schilden ausgestattet und reitet auf gepanzerten bretonischen Schlachtrössern. Die Einheit enthält Standartenträger mit dem Banner der Fahrenden Ritter und Musiker Musiker und einen Standartenträger mit Bellefleurs Banner.

Die Landsknechte des Fauberg de Mayonne Regiment aus 15 Landsknechten 102 Punkte
Das Regiment ist mit Speeren, leichter Rüstung und Schilden ausgerüstet und enthält Korporal, Standartenträger und Musiker.

Die Landsknechte des Donjon de Quenelles Regiment aus 15 Landsknechten 102 Punkte
Das Regiment ist mit Hellebarden, leichter Rüstung und Schilden ausgerüstet und enthält Korporal, Standartenträger und Musiker.

Die Bogenschützen der Bastion de Fer Regiment aus 15 Bogenschützen 140 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen und leichter Rüstung und enthält Jäger, Standartenträger und Musiker und gilt als Plänkler.

Gerüstete Knappen vom Hof des Duc de Quenelles

Einheit aus 7 berittenen Knappen. . . . 161 Punkte
Das Regiment ist mit Speeren, Schilden, leichten Rüstungen und Bögen ausgestattet und enthält Sergeant, Standartenträger (Jasper) und Musiker (Blondel).

Reliquienwagen 0 Punkte
Der Wagen befördert die Reliquien aus Quenelles.

Gesamtpunktzahl: 1983 Punkte

WALDELLEN

Athelwyn von Athel Loren 141 Punkte
Athelwyn ist wie auf Szenariobogen 1 beschrieben ausgerüstet.

BRETONISCHE GRALSKAPELLEN

Die ursprüngliche und einfachste Bauweise einer Gralskapelle besteht aus einer Nachbildung der Fleur de Lys. Sie verfügt demzufolge über ein Hauptschiff mit quadratischem, rechteckigem oder kreisförmigem Grundriss, an das drei Altarnischen angrenzen.

Auf der vierten Seite befindet sich das Eingangportal. Die dem Eingangportal gegenüberliegende Nische beinhaltet den heiligen Altar der Gralskapelle, auf oder vor dem das Reliquiar ruht. Gewöhnlich besteht der Altar aus einem Becken mit heiligem Wasser, manchmal gar aus einem Brunnen oder Springbrunnen. Das Reliquiar, das normalerweise in Gold und Silber gefasst und mit wertvollen Edelsteinen besetzt ist, enthält Relikte von Gralsrittern oder Gralsjungfern, die der Kapelle in ferner Vergangenheit dienten. Die Reliquien können alles sein – Waffen, Talismane oder gar Knochen. Um das heilige Becken herum finden sich Kelche verschiedener Arten und Formen, die der Gralskapelle von gläubigen Rittern zum Geschenk gemacht wurden. Diese symbolisieren den Heiligen Gral, der an sich eine magische Erscheinung ist, die niemand besitzen kann, da sie über keine Form verfügt.

In den seitlichen Nischen befinden sich die Gräfte von Gralsrittern, die von in Stein gehauenen Bildnissen bedeckt sind, die einen unter seinem Schild ruhenden Ritter darstellen. Manchmal gibt es auch einen schmalen Durchgang mit Stufen, die hinab in eine unterirdische Krypta führen, in der weitere Ritter und Gralsdamen und -mädchen ruhen. Das Hauptschiff geht häufig in einen kleinen Turm über, der durch massive Säulen und bogenförmige Arkaden gestützt wird. Die bemalten Glasfenster, gewöhnlich in der Form der Fleur de Lys, tauchen das Innere und die vielen Wandteppiche in ein vielfarbiges Licht. Der Boden besteht meist aus glasierten Fliesen, die mit dem Motiv der Fleur de Lys dekoriert wurden. Neben der Kapelle befindet sich das Messgebäude der Dienerinnen der Herrin des Sees, das auch als Refugium für verwundete Ritter Verwendung findet. Um die Gebäude herum wachsen Kräuter für die Herstellung von Tränken und – natürlich – Fleur de Lys. Es ist Sitte bei den Gralsrittern, als Eremit in einer winzigen Kammer in der Nähe der Kapelle zu leben oder gar auf den Stufen des Eingangsportals zu schlafen und so den Eingang zu bewachen.

Yolath der Schreckliche 350 Punkte
Yolath ist wie auf Szenariobogen 4 beschrieben ausgerüstet und trägt den Silberpfeil.

Lyr der Lautlose 82 Punkte
Lyr ist ein Zauberer der Stufe 1 und trägt einen Langbogen mit Drachenzahnpielen, die Eichelschatulle sowie den Alten Stab.

Aelfryc der Große 121 Punkte
Aelfryc ist mit der Behenden Klinge, einem Langbogen, leichter Rüstung und einem Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross.

Gyferth von den Eichenlichtungen . . 116 Punkte
Gyferth ist mit einem Schwert, einem Langbogen, leichter Rüstung und einem Schild ausgestattet und reitet auf einem Elfenross. Gyferth besitzt den Frostsplitter.

Uthryn der Mächtige, Armeestandardenträger der Sippe der Weiden 129 Punkte
Uthryn ist mit einem Schwert und leichter Rüstung ausgerüstet, reitet ein Elfenross und trägt die Armeestandarte Saemrath.

Waldreiter von der Sippe der Equos Einheit aus 8 Waldreitern 230 Punkte
Die Einheit ist mit Speeren und Langbögen ausgestattet. Sie enthält Pferdeherr, Standardenträger und Musiker.

Die Krieger von den Weidenlichtungen Regiment aus 12 Waldelfenkriegern . 168 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet und enthält Falkenaue, Standardenträger und Musiker.



Die Hirschjäger Regiment aus 10 Kundschaftern 170 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Die Wächter der Weidenlichtungen Regiment aus 5 Waldläufern 120 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Wuthyls Weidensänger Regiment aus 10 Kampftänzern 201 Punkte
Das Regiment ist mit Kampfpfängerwaffen ausgestattet und enthält Schwerttänzer und Musiker.

Grünmäntel Regiment aus 10 Waldelfenkriegern . . 120 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Braunmäntel Regiment aus 10 Waldelfenkriegern . . 120 Punkte
Das Regiment ist mit Langbögen ausgestattet.

Gesamtpunktzahl: 1986 Punkte

Anhang II: BRETONISCHE TURNIERE

Wenn gerade keine Kriege toben, um die Bretonen zu beschäftigen, prüfen sie ihre Fertigkeiten in farbenfrohen Wettkämpfen mit der Waffe. Diese Wettstreits werden als Tjosten oder Turniere bezeichnet. In jedem der großen Herzogtümer Bretonias werden mehrmals im Jahr Turniere abgehalten. Dies sind herausragende Ereignisse, die über mehrere Tage andauern und von Rittern aus dem gesamten Reich aufgesucht werden. Kleinere Versionen werden bei den Burgen niederer Adliger veranstaltet, die ihren Reichtum und ihren Einfluss unter Beweis stellen wollen. Gelegentlich werden Turniere ausgerichtet, um umherziehende Ritter als Anwärter auf die Hand der Tochter eines Herzogs anzulocken – ein wahrhaft verführerischer Preis. Welch bessere Möglichkeit gibt es für einen bretonischen Ritter, als seinen Wert im bewaffneten Wettstreit mit den besten Rittern Bretonias zu beweisen!

Ein Turnierspiel ist eine unterhaltsame Variation von Warhammer, die auf kleinem Raum in kurzer Zeit gespielt werden kann. Die einzigen benötigten Modelle sind einige bretonische Ritter. Ein Turnier ist ein Wettkampf zwischen rivalisierenden Gruppen bretonischer Ritter, die gegeneinander um einen großen Preis und, was natürlich am wichtigsten ist, die Ehre des Sieges kämpfen. Neben der Hand einer begehrten Thronfolgerin können die Preise eines Turniers mannigfaltig und üppig sein. Manchmal ist der Preis ein magischer Gegenstand, wobei die Ritter oft im Namen ihrer heimatlichen Gralskapelle antreten, der sie den Preis im Falle ihres Sieges dann stiften.

UM RUHM UND EHRE

Die größten Turniere werden jedes Jahr in den herzoglichen Städten Couronne, Quenelles, Parravon, Brionne, Bordeleaux, Gisoreux und L'Anguille abgehalten, jedoch nicht mehr in Mousillon. Bretonische Turniere sind meist rein bretonische Angelegenheiten, die von Rittern der jeweiligen Herzogtümer besucht werden. In seltenen Fällen nehmen manchmal aber sogar Elfen oder Ritter des Imperiums an ihnen teil. Elfen kommen normalerweise nur zu Turnieren, wenn der Preis ein magischer Gegenstand ist, den sie für eines ihrer altherwürdigen Erbstücke halten, das sie zurückgewinnen wollen.

Es verstößt selbstverständlich gegen den Ehrencodex eines bretonischen Ritters, magische Gegenstände im Turnier selbst einzusetzen. Diese Regel zu verletzen, würde keinem seines Namens würdigem Ritter Bretonias auch nur im Traum einfallen, denn damit würde er seine Ehre beschmutzen und Schande über seine Familie bringen. Elfen und ihresgleichen ignorieren diese Regel natürlich, solange sie damit durchkommen können. Manchmal werden sogar bretonische Ritter dabei erwischt, wie sie von ihrem Ehrencodex abweichen. Solche Missetäter werden dann auf eine Queste geschickt, um für ihre Tat Buße zu tun! Es ist ebenfalls nicht erlaubt, in einem Turnier ein Monster statt eines Schlachtrosses zu reiten. Ein Verstoß gegen diese Regel ist allerdings so leicht zu durchschauen, dass selbst Elfen dies nicht versuchen würden.

Es erübrigt sich außerdem, zu erwähnen, dass bretonische Turniere äußerst beliebte, laute und farbenprächtige Ereignisse sind, die von Massen der gemeinen Landbevölkerung aus der Gegend sowie Adligen aus vielen Meilen Umkreis besucht werden. Die Schenken und Tavernen sind zum Bersten gefüllt, und das Tafeln, Trinken und Feiern zieht sich über mehrere Tage hin. Manche Ritter, für gewöhnlich Questritter und Fahrende Ritter, ziehen unablässig über die zerfurchten Pfade Bretonias und nehmen an einem Turnier nach dem anderen teil, wobei sie sich einen Ruf der Tapferkeit erwerben. Der Sieg bei einem Turnier wird manchmal als Queste zur Erlangung der Ritterschaft ausgewählt und ist eine gute Gelegenheit, sich ein Gefolge zuzulegen. Ein erfolgreicher Ritter kann daran

erkannt werden, dass ihn ein Wagenross voller Preise, Ausrüstung und Schlachtrössern und eine Gefolgschaft aus Knechten, Knappen und Troubadouren begleitet, die seine heldenhaften Taten in ihren Liedern verewigen.

DIE TJOSTE UND DAS TABLEAUX DE BATAILLE

Die Turniere Bretonias wurden im Laufe der Jahrhunderte zu einer Kunstform verfeinert. Sie unterliegen unzähligen Regeln und Traditionen und erscheinen Außenstehenden oftmals als verwirrend, da sie die überall versteckten Anspielungen nicht verstehen. Die Tradition verlangt, dass am ersten Tag überhaupt kein Kampf ausgetragen wird. Stattdessen versammeln sich die Ritter zu einer Parade, um von der bretonischen Weiblichkeit in Vorbereitung auf die Wettkämpfe Günte zu erbitten. In einem ordentlichen Turnier gibt es zwei Wettkämpfe: Zunächst die Tjoste, die sich über einen ganzen Tag erstreckt und am nächsten Tag vom Tableaux de Bataille gefolgt wird. Bei kleineren Veranstaltungen wird oft nur die Tjoste ausgetragen, oder der Ablauf wird zusammengedrängt, um die Kosten zu senken. Ein richtiges Turnier kommt jedoch nicht ohne den Pomp der Parade und den letzten, dramatischen Waffengang des Tableaux de Bataille aus.

DAS GROSSE TURNIER

Erster Tag – Die Parade der Ehre

Der erste Tag des Turniers ist einer Parade der Ehre vorbehalten. Die Wettkämpfer ziehen um das Turnierfeld und bitten die anwesenden Jungfern und Fräulein um ihre Gunst. Sämtliche Teilnehmer werden von den Herolden nach magischen Gegenständen abgesucht, und fehlgeleitete Individuen, die sich im Besitz solcher unebrenhafter Gegenstände befinden, werden unverzüglich disqualifiziert und von der Liste gestrichen. Der Rest darf am zweiten Tag am Turnier teilnehmen.

Zweiter Tag – Die Tjoste

Der zweite Tag ist der Tag der Tjostenwettkämpfe. Jeweils zwei Ritter treten im K.O.-System gegeneinander an. Die Paarungen werden durch das Los bestimmt. Die Herolde erlauben in freundschaftlichen Turnieren klugerweise keine Herausforderungen, so dass kein Ritter die Gelegenheit zum Austragen persönlicher Streitigkeiten nutzen kann. Außerdem entsteht so die Spannung, nicht zu wissen, auf wen man trifft, bis man seinem Gegner auf dem Turnierplatz gegenübertritt! Ritter, die vom Pferd geworfen oder durch Lanzenreiter besiegt werden, scheiden aus dem Turnier aus. Der Rest der Ritter beider Abordnungen darf am Wettkampf des dritten Tages teilnehmen.

Dritter Tag – Das Tableaux de Bataille

Der dritte Tag ist der Tag des Tableaux de Bataille. Ritter beider Seiten fordern abwechselnd den Schwarzen Ritter um den Sieg heraus. Die Reihenfolge der Wettkämpfer wird für jede Abordnung per Los bestimmt.

AUFSTELLUNG EINER TJUSTEN-ABORDNUNG

Das Turnier wird zwischen zwei oder mehr Abordnungen aus Rittern ausgetragen, wobei jeder Spieler eine Abordnung übernimmt. Zu Beginn wählen alle Spieler die gleiche Anzahl von bretonischen Rittern aus – die Zahl der Ritter in einer Abordnung ist egal, solange jede Abordnung über gleich viele verfügt. Wir empfehlen, jeweils sechs Ritter zu verwenden, was eine gute Größe für ein Turnier ergibt. Wie du auf der beigefügten Turnierliste sehen kannst, verwenden Ritter im Lanzengang ein etwas abgewandeltes Eigenschaftsprofil. Die Wettkämpfer können fahrende Ritter, Ritter des Königs oder Questritter sein – Gralsritter betrachten es als unter ihrer Bestimmung, an solchen Spielereien teilzunehmen, und außerdem würden die Herolde diese Eremiten wahrscheinlich sowieso nicht zulassen.

Turnierritter reiten Schlachtrösser und tragen Lanzen, so dass du sie hervorragend durch die bretonischen Ritter aus der Regimentsbox oder jedes andere geeignet ausgerüstete Modell eines bretonischen Ritters darstellen kannst. Die Regeln der Herolde verlangen, dass Ritter weder magischen Gegenstände verwenden noch auf Monstern reiten dürfen, da solche Taten einen undenkbareren Verstoß gegen den Codex der Ritterlichkeit bedeuten würden! Die Ritter dürfen jedoch Ritterliche Tugenden besitzen, und können die Gunst einer Dame erhalten, wie später erklärt wird.

Zum Aufstellen deiner Abordnung benötigst du deine eigene Turnierliste. Dies ist ein leerer Bogen mit Platz zum Eintragen des Namens des Ritters, seiner Tugenden und der Gunst einer Dame, die er sich womöglich erworben hat. Außerdem ist Platz zum Eintragen von Lebenspunktverlusten gegeben, die er sich im Verlauf des Turniers zuziehen kann. Kopier dir einfach die Turnierliste auf Seite 38. Überleg dir passende Namen, wähl Rittertugenden aus und würfle für die Günst der Damen. Nun kann das Turnier beginnen.



Turniere werden meist *a la pleasance* ausgetragen, das heißt mit stumpfen Waffen. Seltener finden sie *a l'outrance* statt, also mit scharfen Waffen. Bei den meisten Turnieren werden stumpfe Waffen verwendet, damit die Elite der bretonischen Ritterschaft sich nicht gegenseitig niederstreckt und das Reich geschwächt zurücklässt! Ernsthafte Verletzungen sind selten, und ein Turnier ist eine gute Ausrede dafür, einfach nur viel Spaß zu haben. Wenn dagegen scharfe Waffen eingesetzt werden, können Teilnehmer leicht tödlich verwundet werden. Solche Wettstreite werden daher meist Fragen der Ehre oder Urteilen mit der Waffe vorbehalten, die ernst genug sind, um einen Kampf bis zum Tode zu rechtfertigen. Die hier aufgeführten Regeln sind für Turniere *a la pleasance* gedacht, so dass Ritter in ihnen selten ernsthaft verwundet werden.

DIE REGELN DER HEROLDE UND DIE TURNIERLISTEN

Turniere stehen nicht einfach jedem dahergelaufenen Ritter offen, sondern nur jenen, die im Hinblick auf Bekanntheit, Erfolg, Ehre oder anderer Weise würdig erscheinen. Dies zu entscheiden, obliegt den Herolden, die in allen Fragen der Ritterlichkeit, Heraldik und Ehre versiert sind. Die Herolde sind hartnäckige Verfechter der Regeln und lehnen nicht nur jene ab, die unerfahren und unbekannt sind, sondern auch jene, die zu übermächtig sind.

Um die Übersicht zu behalten, führen die Herolde sorgfältig angelegte Verzeichnisse in Frage kommender Ritter, die als Turnierlisten bezeichnet werden. Wenn ein Ritter auf der Turnierliste steht, darf er am Turnier teilnehmen. Der Herold stellt die Abordnung aus den Teilnehmerlisten zusammen, um sicherzustellen, dass sich beide ebenbürtig sind und ein spannendes Turnier gewährleistet ist. Bretonen finden es nicht unterhaltsam, einen überlegenen Ritter dabei zu beobachten, wie er einen hoffnungslosen Gegner nach dem anderen aus dem Sattel hebt. Solche Taten sind sowohl für die Ehre, als auch für die Unterhaltung nicht von Wert!



TJOSTENTUGENDEN & RITTERGELÜBDE

Jeder bretonische Ritter besitzt das *Rittergelübde*. Bei der Tjoste haben das *Questgelübde* und das *Gralsgelübde* keine Auswirkungen, statt dessen werden beide genau wie das *Rittergelübde* behandelt. Die Auswirkungen des Rittergelübdes im Spiel werden unten beschrieben. Zusätzlich darf jeder Ritter eine Tjostentugend aus der Liste unten

verfügen. Die Ritter müssen unterschiedliche Tjostentugenden wählen, da die Herolde in keiner Abordnung mehrere Ritter mit der gleichen Kombination von Tugenden zulassen. Wähl die Tjostentugenden deiner Ritter aus und trag sie in der Turnierliste ein.

TUGEND

AUSWIRKUNG IM TURNIER

RITTERGELÜBDE

Dies ist die Grundtugend jedes Ritters. Alle Ritter im Turnier besitzen diese Tugend. Sie hat keine besondere Auswirkung, außer dass ein Bretone damit zum Fahrenden Ritter ernannt wird. Fahrende Ritter verfügen über keine weitere Tugend, sind aber so galant und heißspornig, dass sie die Herzen aller Damen im Sturm erobern. Jeder Fahrende Ritter erhält daher automatisch die Gunst einer Dame! Wirf einen W6 und werte das Ergebnis als entsprechenden Pasch.

PFLICHT

Ein Ritter mit dieser Tugend erhält automatisch die Gunst einer Dame, die ihm 3 Wiederholungswürfe erlaubt (das Halstuch!).

DISZIPLIN

Der Ritter trainiert den Lanzengang regelmäßig und muss daher nicht würfeln, ob er vom Pferd gestoßen wird, wenn er einen Lebenspunkt verliert, sondern bleibt im Sattel.

RITTERLICHES IDEAL

Der Ritter gibt seinem Pferd die Sporen und schlägt daher immer zuerst zu. Dies ist unabhängig davon, welche Manöver beim Tjostengang eingesetzt werden.

RITTERLICHER ZORN

Im ersten Durchgang der Tjoste darf der Ritter +1 auf seine Stärke addieren, um die Kampfeswut darzustellen, mit der er ins Turnier geht.

UNGESTÜMER RITTER

Der Ritter erhält für jeden im Tableaux de Bataille erzielten Treffer eine zusätzliche Attacke. Ermittle, wieviel Treffer er erzielt und wirf dann nochmal so viele Attacken. Diese Tugend hat im Lanzengang keine Auswirkungen.

VERACHTUNG

Der Ritter ignoriert den ersten Lebenspunktverlust, den er erleidet. Mit einer großartigen Zurschaustellung von Gleichmut steckt er die Verletzung einfach weg.

REINHEIT

Der Ritter darf die Manöver Schlagen und Ausweichen nicht einsetzen. Sein außerordentlicher Glaube gestattet ihm allerdings einen Wiederholungswurf für jeden misslungenen Rüstungswurf! Das zweite Ergebnis gilt.

HELDENMUT

Der Ritter ist so galant und kühn, dass er automatisch die Gunst einer Dame erhält. Wirf einen W6 und werte das Ergebnis als entsprechenden Pasch.

TUGEND DER TJOSTE

Der Ritter trifft mit der Lanze seinen Gegner immer automatisch. Dies ist die herausragendste Tugend für eine Tjoste. Bedenke aber, dass nur ein Ritter pro Abordnung diese Tugend erhalten darf.

DIE GUNST EINER DAME

Am Tag vor der Tjoste ziehen die Wettkämpfer in einer Parade an der versammelten Menschenmenge vorbei. Dabei ist es unter den Rittern, besonders den Fahrenden Rittern, üblich, zu den Tribünen der Zuschauer zu reiten und die anwesenden Damen, Maiden, Jungfern und Fräulein um ihre Gunst zu bitten. Eine Gunst wird in der Form eines Glücksbringers verliehen. Der Glaube an solche Talismane ist sicherlich deshalb entstanden, weil manche bretonische Damen im Geheimen Zaubерinnen sind, die ihrem favorisierten Ritter tatsächlich Glück bringen können. Solche Günte werden jedoch in keinsten Weise als magisch oder verzaubert angesehen, was ansonsten zu ihrer Ablehnung führen würde. Sie werden einfach als völlig normale und ehrliche Glücksbringer betrachtet.

Der Ritter wählt die seiner Meinung nach schönste Dame aus und bittet sie um ihre Gunst. Wenn sie sich von dem Ersuchen geschmeichelt fühlt oder insgeheim hofft, dass der Ritter das Turnier gewinnt (womöglich ist ihre Hand der Preis), befestigt sie ein Stück ihres Gewands an der Lanze des Ritters. Je intimer der Talisman ist, als um so glücksbringender wird er angesehen, und um so höher kann sich der Ritter in ihrer Gunst wissen.

Natürlich erfreut dieser Brauch die Massen der ungehobelten bretonischen Bauern und Städter, deren derbe Bemerkungen und Pfiffe die noblen Fräulein häufig zum Erröten bringen. Diese Tradition verlangt den schönsten Damen auch eine Menge Tapferkeit ab, da sie unweigerlich von einer überwältigenden Menge von Fahrenden Rittern um ihre Gunst gebeten werden und sich bis zum Ende des Tages leicht eine Erkältung zuziehen. Kluge bretonische Jungfern bereiten sich meist mit mehreren Schleiern auf ihren Besuch beim Turnier vor.

UM DIE GUNST EINER DAME WÜRFELN

Ob die Günte wirklich Glück bringen, weiß niemand mit Sicherheit zu sagen, besonders weil eine Gunst den Mut und das Selbstvertrauen eines Ritters steigert, was ohnehin den gleichen Effekt bewirkt! Um dies darzustellen, erlaubt es eine Gunst einem Ritter, einen oder mehrere Würfelwürfe im Verlauf des Turniers zu wiederholen. Ein Wiederholungswurf darf an beliebiger Stelle eines Turniers eingesetzt werden, allerdings nur einmal, wonach er verbraucht ist. Ein Ritter mit mehreren Wiederholungswürfen wird diese also langsam aufbrauchen, bis er keine mehr übrig hat. Das zweite Ergebnis gilt immer, und ein misslungener Wiederholungswurf darf nicht noch einmal wiederholt werden.

Wieviele Wiederholungswürfe ein Ritter erhält, hängt vom mit der Gunst verbundenen Bekleidungsstück ab. Die Tabelle unten basiert auf der den Talismanen in der bretonischen Folklore zugeschriebenen Potenz. Der Tradition entsprechend darf ein Ritter nur am ersten Tag und nur von einer Dame eine Gunst erbitten und muss bei Ablehnung ohne Gunst auskommen. Wurf für jeden teilnehmenden Ritter 2W6. Wenn du einen Pasch erzielst, hat er die Dame seiner Wahl ausreichend beeindruckt, um ihre Gunst zu erwerben. Die Augenzahl des Paschs zeigt auch die Art der Gunst an.

2W6	Gabe	Wiederholungswürfe
Doppel-Eins	Schleier	1
Doppel-Zwei	Haube	2
Doppel-Drei	Halstuch	3
Doppel-Vier	Schärpe	4
Doppel-Fünf	Strumpfband	5
Doppel-Sechs	Locke	6

DIE TJOSTE

Die Tjoste ist ein Wettstreit zwischen zwei Rittern, die dreimal hintereinander im Lanzengang gegeneinander antreten. Der Ritter, der seinen Gegner vom Pferd stößt oder seine Lanze beim Treffen seines Gegners öfter zerbricht als dieser, gewinnt die Tjoste.

Zur Vorbereitung auf die Tjoste plazierst du den Zaun in der Mitte deines Spielfelds und baust die Zelte und Pavillons auf beiden Seiten davon auf. Jeder Spieler stellt seine Abordnung an einem Ende des Zauns auf und bereitet sich auf den Wettstreit vor.



Schreib den Namen jedes Teilnehmers auf einen kleinen Zettel und leg jeweils alle Namen einer Abordnung in eine separate Tasse. Zu Beginn jeder Tjoste ziehst du zufällig zwei Kontrahenten aus den Tassen, die gegeneinander antreten.

Am Ende einer Tjoste wird der Name des unterlegenen Ritters weggelegt.

Der Name des siegreichen Ritters wird festgehalten, um anzuzeigen, dass er in die nächste Runde gelangt ist: das Tableaux de Bataille.

Treffer in der Tjoste

Jede Tjoste besteht aus drei Lanzengängen. Ein Ritter, der seinen Gegner aus dem Sattel stößt, gewinnt sofort. Andernfalls gewinnt der Ritter, der die meisten Lanzen an seinem Gegner zerbricht!

Eine Lanze zählt dann als gebrochen, wenn ein erfolgreicher Trefferwurf gefolgt von einem erfolgreichen Schadenswurf durchgeführt wurde, selbst wenn der Rüstungswurf gelingt. Mit anderen Worten ist eine Lanze gebrochen, wenn der Schild, Helm oder die Rüstung des Gegners getroffen wurden und der Schadenswurf erfolgreich ist. Wenn die Helmzier auf diese Weise getroffen wird, zählt dies als zwei gebrochene Lanzen. Notier dir, wieviel Lanzen dein Ritter bricht. Der Ritter, der mehr Lanzen gebrochen hat als sein Gegner, ist der Sieger der Tjoste.



Im Falle eines Unentschiedens führst du weitere Durchgänge aus, bis ein Ritter durch das Herabstoßen seines Gegners oder das Brechen seiner Lanze gewinnt.

Die Abordnung, welche die meisten einzelnen Tjosten gewinnt, ist der Sieger des Tages. Außerdem kommen alle Ritter, die ihre eigene Tjoste gewonnen haben, in die Runde des nächsten Tages: Das Tableaux de Bataille.

Aufstellen

Eine Tjoste besteht für gewöhnlich aus drei Lanzengängen, wie bereits beschrieben. Zu Beginn jedes Lanzengangs stehen sich die Kontrahenten ungefähr 12 Zoll voneinander entfernt und auf verschiedenen Seiten des Zauns gegenüber. Jeder Ritter präsentiert dem Gegner seine Schildseite.

Wahl des Lanzenmanövers

Zu Beginn, wenn sich die Gegner angriffsbereit gegenüberstehen, wählt jeder Spieler ein Lanzenmanöver und schreibt es auf. Wenn beide Spieler ihre Manöver gewählt haben, werden sie gleichzeitig aufgedeckt, und die Ritter greifen an.

Angriff!

Beide Kontrahenten greifen gleichzeitig in vollem Galopp an. Weil beide Ritter zur gleichen Zeit angreifen und weil die Lanzen nur gepolsterte Turnierlanzen sind, werden die üblichen Stärkezuschläge einer Lanze nicht verwendet (außer natürlich, wenn die Tjoste *a l'outrance* ausgetragen wird!). Jeder Ritter führt nur einen Stoß (also eine Attacke) mit seiner Lanze. Weitere Attacken des Profilverts werden ignoriert, da während eines Durchgangs nur Zeit für eine einzelne Attacke ist.

Wer stößt zuerst zu

Die Wahl des Lanzenmanövers bestimmt, welcher Ritter zuerst zustößt, außer wenn eine Rittertugend einem Ritter den ersten Schlag verschafft. Die Lanzenmanöver sind mit Zahlen gekennzeichnet, welche die Reihenfolge der Attacken festlegen. Der Ritter mit der niedrigeren Zahl stößt immer vor dem mit der höheren zu. Wenn beide Ritter zur selben Zeit zuschlagen dürfen, würfelt ihr aus, wer zuerst zustößt.

Schlachtrösser

Die Schlachtrösser kämpfen nicht, da sie durch den Zaun getrennt werden. Dadurch werden die Pferde nicht nur davon abgehalten, zu beißen oder zu treten, sondern der Ritter erhält auch keinen Rüstungswurfbonus für das Pferd und seinen Harnisch. Daher verfügt jeder Ritter über einen Rüstungswurf von 4+.

Verwundungen

Wenn ein Ritter einen Lebenspunkt verliert und seinen Rüstungswurf nicht besteht, muss du würfeln, ob er vom Pferd gestoßen wird. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 stürzt er vom Pferd und verliert einen weiteren Lebenspunkt, weil er aus vollem Galopp zu Boden fällt. Der Ritter ist daher schwer verletzt und scheidet aus dem Turnier aus. Jeder Ritter, der seinen zweiten Lebenspunkt verliert, stürzt automatisch aus dem Sattel und scheidet aus dem Turnier aus.



Ein Ritter, der einen einzelnen Lebenspunkt verliert, seine Tjoste jedoch gewinnt, kommt in die Runde des nächsten Tages, das *Tableaux de Batailles*. Er erhält den verlorenen Lebenspunkt automatisch vor dem Kampf des folgenden Tages zurück.

Der nächste Durchgang

Wenn beide Kontrahenten noch im Sattel sitzen, reiten sie um das Ende des Zauns herum, und greifen sich im nächsten Durchgang erneut an. Ein Ritter, dessen Lanze zerbrochen ist, erhält eine neue.

LANZENMANÖVER

Während die beiden Ritter aufeinander zustürmen, müssen sie ihr Talent und ihr Einschätzungsvermögen einsetzen, um ihren Gegner zu treffen. Jeder Ritter kann auswählen, ob er auf den Schild, Helm oder die Helmzier seines Gegners zielt, oder ob er ihm die Lanze quer über den Körper schlägt. Er kann auch der Lanze seines Gegners ausweichen. Jeder Ritter wählt im Geheimen sein Manöver. Wenn beide dies getan haben, werden sie gleichzeitig offengelegt. Die Auswirkungen jedes Manövers findet ihr auf der Tabelle. Am wichtigsten ist dabei aber die sich ergebende Reihenfolge der Stöße. Jedem Manöver ist eine Zahl zugeteilt, und der Ritter mit der niedrigsten Zahl stößt zuerst zu. Wenn beide das gleiche Manöver wählen, müsst ihr würfeln, wer zuerst stößt.

Von allen Manövern ist das Herunterstoßen der Helmzier des Gegners das schwierigste. Es erfordert großes Geschick und zählt als zwei gebrochene Lanzen! Das Ausweichen ist das einfachste Manöver, gilt aber auch als unehrenhaft. Dabei versucht der Ritter, seinem Gegner auszuweichen, anstatt selbst einen Treffer mit seiner Lanze anzubringen. Er kann somit selbst nicht treffen, aber im letzten Durchgang einer Tjoste könnte er seinem Gegner damit die Chance zum Aufholen verwehren, wenn er bereits an gebrochenen Lanzen in Führung liegt.



LANZENMANÖVER

1. Auf den Schild zielen

Du zielst mit deiner Lanze auf den Schild deines Gegners, um die maximale Wucht hinter den Stoß zu setzen. Du stößt automatisch vor deinem Gegner zu, wenn er ein anderes Manöver verwendet.

2. Auf den Helm zielen

Du zielst mit deiner Lanze auf den Helm deines Gegners. Er ist schwer zu treffen, aber selbst ein Streifen kann deinen Gegner schon verwunden und vom Pferd stoßen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf die Stärke des Stoßes. Um die Trefferschwierigkeit darzustellen, stößt du nach einem Gegner zu, der auf deinen Schild zielt, aber vor einem, der auf deine Helmzier zielt oder dich schlägt.

3. Auf die Helmzier zielen

Du kannst dieses Manöver nur bei der Tjoste einsetzen, und nur, wenn dein Gegner auch eine Helmzier hat! Dieses Manöver ist schwierig, und du kannst deinen Gegner dabei nie verwunden oder vom Pferd stoßen. Dafür ist ein solcher Treffer aber ein schwerer Schlag für seine Ehre und zählt als zwei gebrochene Lanzen! Um die Schwierigkeit des Treffens darzustellen, stößt du nach einem Gegner zu, der auf Schild oder Helm gezielt hat, doch vor einem Gegner, der einen Schlag versucht. Du erhältst einen Abzug von -1 auf deinen Trefferwurf. Triffst du die Helmzier, wird sie bei einer 4, 5 oder 6 heruntergestoßen.

4. Schlagen

Dieses Manöver ist akzeptabel, aber nicht sehr ehrenhaft! Du schlägst deinem Gegner die Lanze quer auf den Körper, um ihn aus dem Sattel zu heben. Es ist nicht schwer, mit diesem Manöver zu treffen, doch es ist ziemlich langsam und unbeholfen. Um dies darzustellen, schlägst du nach einem Gegner zu, der auf deinen Schild, Helm oder die Helmzier zielt. Dafür erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Trefferwurf.

5. Ausweichen

Dies ist ein Verteidigungsmanöver, dem es gehörig an Ehrenhaftigkeit mangelt. Du opferst deine Gelegenheit zum Treffen, um der Lanze deines Gegners auszuweichen. Du kannst selbst keine Attacke durchführen, aber dein Gegner erhält einen Abzug von -2 auf seinen Trefferwurf (wenn er normalerweise automatisch trifft, wird dies zu einem Trefferwurf von 3+ modifiziert). Wenn beide Kontrahenten dieses Manöver wählen, stößt keiner von beiden zu – begleitet von Bubrufen und Schmähungen des Pöbels und missbilligenden Blicken der holden Maiden.

DAS TABLEAUX DE BATAILLE

Das Tableaux de Bataille ist ein fantasievoller und spektakulärer Wettstreit, der sich bei der bretonischen Weiblichkeit großer Beliebtheit erfreut. Das Tableaux wird gewöhnlich mit kunstvollen Theaterkulissen gestaltet, die sich auf einen der vielen Chansons beziehen, die Lieder der Troubadoure, in denen von legendären Taten der verschiedenen Helden des bretonischen Rittertums erzählt wird. Dieser Wettkampf findet am letzten Tag des Turniers statt. Die Gewinner der Tjoste des vorangegangenen Tages fordern nacheinander den Schwarzen Ritter heraus, um den Hauptpreis für sich zu gewinnen. Der Schwarze Ritter ist der beste Ritter des Herzogtums, der vom Herzog selbst ausgewählt wurde. Er wird in eine pechschwarze Rüstung ohne jegliche heraldischen Abzeichen gekleidet. Für gewöhnlich stößt er mehrere Herausforderer aus dem Sattel, bevor ihn schließlich einer besiegt und den Preis erringt!

Hier kommt keiner vorbei!

Wenn der Preis des Turniers die Hand einer holden Maid ist, die Erbin eines feudalen Reiches, wird eine Attrappe eines Verliesturms auf dem Turnierplatz aufgebaut, umgeben von einem Graben, über den eine Zugbrücke führt. Die Jungfer spielt die Rolle einer „Dame in Not“, die im Turm eingesperrt ist. Sie lehnt sich aus dem Fenster und ruft den Rittern, die sie befreien wollen, flehende und ermutigende Worte zu.

Alle Ritter versuchen der Reihe nach, die Zugbrücke zu überqueren und die Maid aus dem Turm zu retten. Wer dies schafft, gewinnt ihre Hand. Unglücklicherweise kann man die Brücke nur überqueren, wenn man vorher den Schwarzen Ritter aus dem Sattel stößt, welcher der Wächter des Turms ist.

Der Steinkreis

Wenn der Preis des Turniers ein verzauberter Gegenstand ist, ziehen die Teilnehmer und die Zuschauer am Morgen des Tages in einer imposanten Prozession zu einem nahegelegenen Steinkreis, wo am Nachmittag der Wettkampf ausgetragen wird. An dieser Stelle werden gewöhnlich auch Fragen der Ehre durch Kampf entschieden.

Der Preis wird auf einem Altarstein in der Mitte des Steinkreises plaziert. Es gibt nur einen Weg in den Ring, der zwischen zwei großen Felsen hindurchführt, der gerade breit genug ist, um einen Ritter zu Pferde durchzulassen. Der Steinzirkel wird vom Schwarzen Ritter bewacht, der den Kreis nicht verlassen darf. Die Herausforderer betreten nacheinander den Ring. Die einzige Möglichkeit, den Preis zu gewinnen liegt darin, den Schwarzen Ritter zu bezwingen.



HERAUSFORDERUNGEN AN DEN SCHWARZEN RITTER

Die Teilnehmer fordern den Schwarzen Ritter nacheinander heraus. Die Reihenfolge der Herausforderer wird wie bei der Tjoste durch Los bestimmt.

Der Herausforderer und der Schwarze Ritter greifen einander mit Lanzen an, wobei jeder eine Attacke ausführt. Der Bonus für das Angreifen mit einer Lanze wird wie bei der Tjoste nicht verwendet, weil auch das *Tableaux a la plaisance* ausgetragen wird. Tjostenmanöver werden nicht eingesetzt, da beide Ritter durch ihre Ehre dazu verpflichtet sind, auf den Schild des Gegners zu zielen. Beide Kämpfer würfeln darum, wer im ersten Durchgang zuerst zustößt. Wenn einer von beiden verwundet wird, musst du nachfolgend auswürfeln, ob er vom Pferd gestoßen und somit aus dem Wettbewerb geworfen wird. Der Schwarze Ritter ist ein so erfahrener Kämpfer, dass er nur bei einem Würfergebnis von 1 vom Pferd gestoßen wird!

Weitere Durchgänge werden mit stumpfen Streitkolben oder Morgensternen ausgefochten, die für ein lärmendes, handfestes und unterhaltsames Spektakel sorgen, aus dem beide Ritter mit erheblich verbeulten Schilden hervorgehen! Die Ritter setzen nun ihre volle Anzahl von Attacken ein und entscheiden über die Initiative, wer zuerst zuschlägt. Der Kampf geht solange weiter, bis einer der Ritter vom Pferd stürzt. Wenn ein Herausforderer aus dem Sattel geschlagen wird, ist der nächste Anwärter an der Reihe. Wie bei der Tjoste werden die Attacken und die Panzerung des Schlachtrosses nicht einberechnet.



Die Lebenspunkte, die der Schwarze Ritter verliert, sind kumulativ. Sobald er alle seine Lebenspunkte verloren hat, stürzt er automatisch vom Pferd, wodurch sein Gegner das Turnier gewinnt. Deine Chancen, den Schwarzen Ritter zu besiegen, sind also besser, wenn du nicht zu seinen ersten Herausforderern gehörst!

DER SCHWARZE RITTER

Der Schwarze Ritter trägt eine schwarze Rüstung, einen schwarzen Wappenrock und einen schwarzen Schild ohne ein Wappen, an dem man ihn erkennen könnte. Niemand kennt die wahre Identität des Ritters, der die Rolle des Schwarzen Ritters spielt. Auf jeden Fall ist er aber ein hochberühmter und kampferfahrener Ritter! Er könnte der Herzog selbst sein, oder der beste Ritter in seinem Gefolge, oder ein einsiedlerischer Gralsritter aus einer abgelegenen Gralskapelle irgendwo im Herzogtum. Der Legende nach hat manchmal der König von Bretonia selbst die Rolle des Schwarzen Ritters im Turnier von Couronne übernommen!

B KG BF S W LP I A MW

Schwarzer Ritter	4	6	6	4	4	3	6	3	9
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Der Schwarze Ritter trägt eine schwere Rüstung und einen Schild und reitet auf einem bretonischen Schlachtross mit Rossharnisch. Er ist mit einem Streitkolben oder Morgenstern und einer Lanze bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 4+ (ohne Rüstung und Pferd)



TJOSTENTUGENDEN

Der Schwarze Ritter besitzt das *Rittergelübde*, wie jeder andere Ritter auch, die im Turnier allerdings keine Auswirkungen hat. Außerdem verfügt er über die *Tjostentugend des Ungestümen Ritters*, wodurch er für jeden ursprünglich erzielten Treffer eine zusätzliche Attacke erhält. Ermittle, wieviel Treffer er landet, und wirf dann noch einmal so viele zusätzliche Attacken.

PREISE DES TURNIERS

Viele Spieler mit Bretonia-Armeen und einer Leidenschaft für alles bretonische werden Turniere sicherlich gerne zum Bestandteil einer Kampagne innerhalb Bretonias machen. Wie immer sollten alle beteiligten Spieler unter sich ausmachen, wie sie dies tun wollen und wie sie die Grundregeln verändern können, um einen der seltenen Besuche einer Abordnung aus Elfen oder Rittern des Imperiums, der Grenzgrafschaften oder Tileas darzustellen. Die Kampagne könnte auch einfach die Form einer großen

Der Schwarze Ritter in der bretonischen Folklore

Der Schwarze Ritter ist eine alte und wohlbekanntere Figur in der bretonischen Folklore und Legende. In seinem Aspekt als Unheilsbringer verkörpert er zweifelsohne die uralte Angst vor dem Chaosritter, dem Dunkelelfenritter oder dem Skelettreiter, die Bretonia schon seit immerwährenden Zeiten plagten. Damit repräsentiert er den archetypischen Feind jedes tapferen bretonischen Ritters. In seinem weniger beunruhigenden Aspekt stellt er den unbekannteren Ritter dar. Solch ein Ritter verbirgt seine Identität unter schwarzen, schäbigen Roben, denen jegliche heraldischen Embleme fehlen, an denen man ihn erkennen könnte. Manche Questritter nehmen tatsächlich solch eine Tracht an. Es wird immer darüber spekuliert, warum ein Ritter so etwas tun sollte. Vielleicht muss er seine Ehre wiederherstellen, oder er hat dem wahren Glauben abgeschworen, wie der böse Maldred.

Was auch immer der Grund sein mag – ist es nicht die Pflicht eines jeden ehrenhaften Ritters, solch eine Person herauszufordern und zu unterwerfen, auf dass ihre wahre Identität bekannt oder seinem finsternen Treiben Einhalt geboten werde?

Rundreise durch die Turniere Bretonias annehmen. Jedes Herzogtum hält sein Turnier in einem anderen Monat ab, wodurch es für Ritter möglich ist, von einem zum anderen zu ziehen und Ruhm und Preise anzuhäufen, was viele auch tatsächlich tun! Es wäre natürlich großartig, wenn du die Turnierpreise in zukünftigen Warhammer-Spielen verwenden könntest. Hier sind ein paar Vorschläge dazu:

Erholung von Modellen

Als erstes muss klargestellt werden, dass sich alle Ritter wieder von den im Turnier erlittenen Verletzungen erholen, sofern das Turnier nicht *a l'outrance*, also mit scharfen Waffen, ausgetragen wurde!

Bei einem traditionellen Turnier *a la plaisance* mit stumpfen Waffen wirfst du einen W6 für jedes vom Pferd gestoßene Charaktermodell. Bei einer 1 waren die Verletzungen schwer genug, damit er im nächsten Gefecht oder im nächsten Turnier aussetzen muss, während er sich in den hingebungsvollen Händen einer örtlichen Gralsjungfer erholt. Alle anderen Ergebnisse bedeuten oberflächliche Verletzungen. Wenn das Turnier *a l'outrance* war, senkst du einfach die Wahrscheinlichkeit, dass der Ritter unbeschadet davonkommt. Jeder Ritter, der glücklich genug war, die Gunst einer Dame erhalten zu haben, darf den Würfelwurf zur Erholung wiederholen, sofern er noch einen Wiederholungswurf übrig hat.

Preise der Tjoste

Jeder Ritter, der die Tjoste des zweiten Tages erfolgreich besteht, gewinnt Berühmtheit und Erfahrung. Um dies darzustellen, könntest du zum Beispiel eine seiner Profilwerte um 1 steigern, wobei aber kein Wert mehr als einmal steigen darf. Dies wird nach der Tjoste, aber vor dem Tableaux de Bataille des dritten Tages durchgeführt. Ein Charaktermodell, das sein Profil auf diese Weise verbessert hat, sollte die neuen Werte in späteren Turnieren oder Gefechten verwenden dürfen. Außerdem kann er seiner Heraldik ein besonderes Zeichen hinzufügen, um zu zeigen, dass er Sieger in einer Tjoste war. Dies könnte vielleicht eine gestreifte Lanze oder ein Lorbeerkranz auf seinem Helm sein.



Der Preis des Tableaux de Bataille

Hier wartet der ultimative Preis des Turniers. Wenn das Tableaux de Bataille das Tableaux des Verlierturms war, ist der Preis die Hand der Maid selbst. Hinter diesem Preis steckt mehr als eine hübsche bretonische Jungfer, nämlich vielleicht eine Burg oder ein Lehenreich mit einem Gefolge aus einem berittenen Knappen, einem Landsknecht und einem Bogenschützen. Der Ritter wird damit automatisch zu einem Ritter des Königs, sofern er dies nicht bereits ist. Wenn du den Ritter für deine Armee auswählst, könntest du sein Gefolge ohne zusätzliche Punktkosten enthalten, wobei du natürlich trotzdem die Punkte für den Ritter bezahlen musst.

Wenn das Tableaux de Bataille das Tableaux des Steinkreises war, ist der Preis ein magischer Gegenstand im Wert von bis zu 50 Punkten, der kürzlich irgendwo im Herzogtum entdeckt wurde oder von einem Kreuzzug in einem fernen Land mitgebracht wurde. Solch eine Waffe wird zufällig aus den den gewöhnlichen Magische Waffen bzw. Waffen der Erbstücke Bretonias ausgewählt. Sie kann dann von dem Charaktermodell ohne zusätzliche Punktkosten mitgeführt werden, zählt allerdings trotzdem zu seiner erlaubten Maximalzahl von magischen Gegenständen. Sollten Ritter anderer Völker teilnehmen, kann die magische Waffe auch aus der entsprechenden Rüstkammer dieses Volkes ausgewählt werden.

Verwundete Ritter

Insgesamt betrachtet kommt es ziemlich selten vor, dass Teilnehmer an einem Turnier tödlich verwundet werden. Ritter, die als Verluste vom Feld gezogen werden, sind für gewöhnlich nur benommen, haben Schnitte und Prellungen oder gelegentlich einen gebrochenen Knochen. Dies liegt zum größten Teil an ihrer effektiven Rüstung und den wattierten Waffenröcken darunter. Außerdem erteilt in einem freundlichen Turnier kein Ritter seinem Gegner einen Coup de Grace, wie im Gefecht oder in einem Urteil durch Kampf.

Verwundete Ritter, die nicht vom Pferd gestürzt sind, werden nach dem Turnier versorgt und können in späteren Turnieren oder Gefechten mit ihrer vollen Anzahl von Lebenspunkten eingesetzt werden.



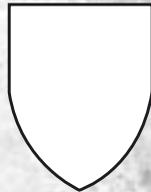
BRETONISCHE TJUSTENLISTE



RITTER

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW

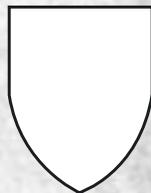
RITTERTUGENDEN & GÜNSTE



RITTER

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW

RITTERTUGENDEN & GÜNSTE



RITTER

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW

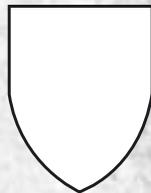
RITTERTUGENDEN & GÜNSTE



RITTER

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW

RITTERTUGENDEN & GÜNSTE



RITTER

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW

RITTERTUGENDEN & GÜNSTE



RITTER

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW

RITTERTUGENDEN & GÜNSTE



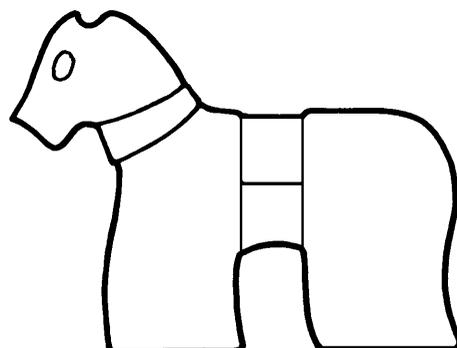
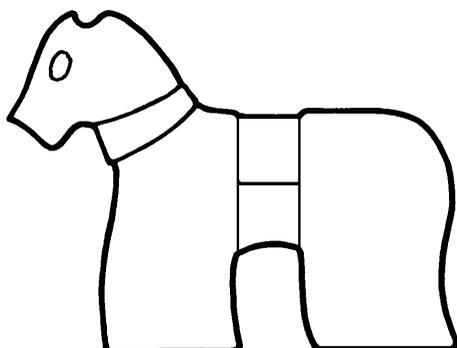
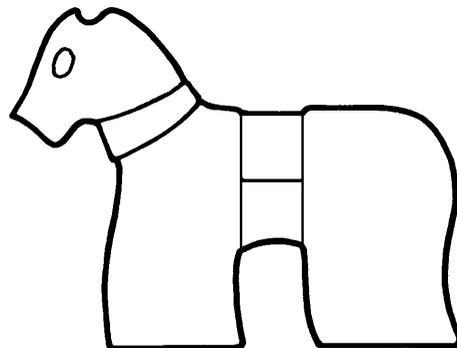
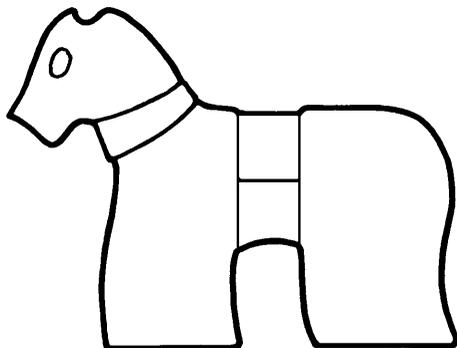
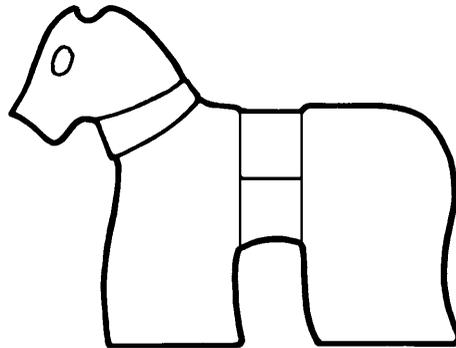
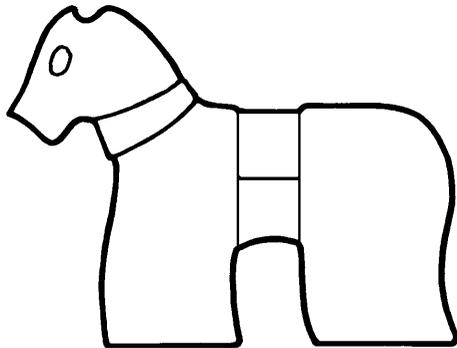
DU KANNST DIE NAMEN DEINER RITTER IN DIE KÄSTCHEN EINTRAGEN UND IHRE HERALDIK AUF DIE SCHILDE MALEN

EIGENE HERALDIK ERSCHAFFEN

Bretonische Ritter stellen ihre Erfolge und ihren Status durch die Verzierung ihrer Lanzenwimpel, Schilde und Überröcke mit den Farben ihres Reiches und heraldischen Emblemen dar.

Du kannst die Vorlagen auf dieser Seite fotokopieren und zur Gestaltung der Schabracken der Schlachtrösser deiner Ritter im ersten Szenario *Das Turnier* verwenden.

Außerdem wirst du diese Vorlagen auch nützlich finden, wenn du deine bretonische Armee für andere Warhammer-Gefechte bemalen willst.



SZENARIO I – DAS TURNIER
Szenariobeschreibung für den Bretonenspieler

DIE TURNIERLISTE DER HEROLDE

Die bretonische Abordnung besteht aus Gravain de Beau Quest und fünf anderen bretonischen Helden. Ihre Profilverte sind in der Liste unten angegeben. Zusätzlich darfst du für jeden von ihnen eine Tjostentugend aus den unten aufgeführten und eine Gunst von der nächsten Seite auswählen. Jeder Ritter muss eine andere Tugend und Gunst besitzen. Du kannst dir die Namen für die Ritter selbst ausdenken oder aus dem Chanson de Challotte passende bretonische Namen aussuchen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
GRAVAIN	4	5	3	4	4	2	5	3	8	4+ (2+ in der Schlacht)

Gunst: Die Locke von Melisande

Tugend: In der Tjoste keine. Siehe unten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
BRETONISCHER HELD	4	5	3	4	4	2	5	3	8	4+ (2+ in der Schlacht)

Name:

Tugend:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
BRETONISCHER HELD	4	5	3	4	4	2	5	3	8	4+ (2+ in der Schlacht)

Name:

Tugend:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
BRETONISCHER HELD	4	5	3	4	4	2	5	3	8	4+ (2+ in der Schlacht)

Name:

Tugend:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
BRETONISCHER HELD	4	5	3	4	4	2	5	3	8	4+ (2+ in der Schlacht)

Name:

Tugend:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
BRETONISCHER HELD	4	5	3	4	4	2	5	3	8	4+ (2+ in der Schlacht)

Name:

Tugend:

TJOSTENTUGENDEN

Wähl für jeden bretonischen Helden eine aus den unten aufgelisteten Tjostentugenden aus. Jede Tugend kann nur von einem Ritter verwendet werden. Alle Ritter besitzen außerdem ein Gelübde (Ritter-, Quest- oder Gralsgelübde), was beim Lanzengang jedoch keine Auswirkungen hat.

- DISZIPLIN:** Der Ritter muss nicht würfeln, ob er vom Pferd geworfen wird, wenn er einen Lebenspunkt verliert.
- RITTERLICHES IDEAL:** Der Ritter schlägt immer zuerst zu, unabhängig von dem verwendeten Manöver.
- RITTERLICHER ZORN:** Im ersten Durchgang der Tjoste erhält der Ritter einen Bonus von +1 auf seine Stärke.
- VERACHTUNG:** Der Ritter ignoriert den ersten Lebenspunktverlust, den er im Turnier erleidet.
- REINHEIT:** Der Ritter kann die Manöver Schlagen und Ausweichen nicht verwenden, darf aber misslungene Rüstungswürfe einmal wiederholen.
- TJOSTE:** Der Ritter trifft während der Tjoste automatisch.

Beachte, dass jeder Ritter durch für sein Gelübde (das ansonsten keine Auswirkungen in der Tjoste hat), eine Gunst der Melisande erhält, wie auf der Rückseite beschrieben. Andere Tjostentugenden als die oben aufgeführten kommen in diesem Szenario nicht zur Anwendung. In diesem Szenario werden keine Punktkosten für Tugenden und Gelübde bezahlt. Ein Charaktermodell, das im finalen Gefecht eingesetzt wird, muss dann allerdings die gleichen Tugenden und Gelübde verwenden und die im Armeebuch Bretonia angegebenen Punkte dafür bezahlen.

SONDERREGELN

DIE GUNST DER MELISANDE

Die holde Melisande verteilt die folgenden Günte an die bretonischen Ritter, was keine zusätzlichen Punkte kostet. Sie verleiht jede Gunst nur jeweils einem Ritter, es können nicht zwei oder mehr Ritter die gleiche Gunst erhalten. Die Günte gelten nur für den Verlauf des Turniers und werden in der finalen Schlacht nicht verwendet, mit Ausnahme der Locke der Melisande.

Du kannst für jeden Ritter eine der folgenden Günte auswählen. Die *Locke der Melisande* erhält immer Gravain.

Der Schleier der Melisande

Der Ritter darf einen Würfelwurf im Turnier einmal wiederholen.

Die Haube der Melisande

Der erste Schlag des Gegners des Ritters in der Tjoste geht automatisch daneben, sogar wenn er automatisch treffen würde.

Die Handschuhe der Melisande

Der Ritter darf einen Trefferwurf im Turnier einmal wiederholen.

Das Halstuch der Melisande

Der Ritter trifft im ersten Durchgang der Tjoste automatisch.

Die Schärpe der Melisande

Der Ritter schlägt immer vor seinem Gegner zu, unabhängig vom Manöver seines Gegners, magischen Gegenständen oder der Initiative.

Das Strumpfband der Melisande

Der Ritter darf einen misslungenen Rüstungswurf im Turnier einmal wiederholen.

Die Locke der Melisande

Diese Gunst erhält Gravain und niemand sonst. Er darf den ersten verwundenden Treffer ignorieren (auch wenn er mehrere Lebenspunkte kostet).

RÜSTUNGSWÜRFE IM TURNIER

Bei einem Turnier werden die Ritter durch einen langen Zaun voneinander getrennt, so dass es unmöglich ist, das Pferd des Gegners zu treffen. Aus diesem Grund werden das Pferd und sein Rüstungswurf nicht in den Gesamtrüstungswurf eingerechnet. Dies bedeutet, dass ein voll gepanzertes Ritter während des Turniers über einen Rüstungswurf von 4+ statt der üblichen 2+ in einem normalen Gefecht verfügt.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Jeder bretonische Paladin, der das Turnier überlebt, kann im finalen Gefecht für die Armee der Bretonen ausgewählt werden. Paladine, die sich bis in die letzte Schlacht durchschlagen, behalten ihre Tugenden, und müssen auch die entsprechenden Punktkosten zahlen, verwenden aber die Standardregeln anstelle der Turnierversionen.

Dies sind die einzigen Helden, die dir für deine Armee im letzten Szenario zur Verfügung stehen. Die Bretonen haben jeden Helden bitter nötig, besonders die Tugendsamen, um ihre Rittereinheiten zu stärken und anzuführen.

Gravain de Beau Quest

General der Ritter 124 Punkte

Der als Gravain de Beaumarchais geborene Sohn des in der Schlacht von Malmerre gefallenen Baron de Beaumarchais erbte nicht die Ländereien seines Vaters. Stattdessen erwarb sie ein rivalisierender Führender Ritter zusammen mit der Hand von Isabelle, Gravaines Schwester. Gravain erwies sich jedoch als ehrenhafter Ritter und verschrieb sich der Gralsqueste. Dieser edle Schwur der Ergebenheit zur Herrin des Sees veranlasste Isabelle, ihn zum Ritter Gravain de Beau Quest zu schlagen.

Gravain wurde bereits durch Visionen dazu berufen, die verlorene Kapelle der Herrin von Chalotte zu finden. Wenn er bei seiner Queste erfolgreich ist, wird er womöglich zu einem der wenigen Ritter, welche den Gral mit eigenen Augen gesehen haben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gravain	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Bret. Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Gravain trägt schwere Rüstung, ein Schwert, einen Schild sowie den *Mantel der Elena* und reitet auf einem gepanzerten bretonischen Schlachtross.

RÜSTUNGSWURF: 2+; Beachte, dass dieser Rüstungswurf im Turnier auf 4+ gesenkt wird.

RITTERLICHE TUGENDEN

Er hat das *Questgelübde* abgelegt und besitzt die *Tugend der Reinheit*. Diese haben im Turnier keine Auswirkungen, erweisen sich im Gefecht aber als sehr nützlich.

SONDERREGELN

Questgelübde

Siehe Armeebuch Bretonia, Seite 43.

Tugend der Reinheit

Siehe Armeebuch Bretonia, Seite 59.

Mantel der Elena

Dieser Mantel, den Gravaine als Abschiedsgeschenk von seiner Schwester erhielt, bewirkt dass Attacken mit den Sonderregeln *Todesstoß* oder *Giftattacken* gegen ihn so zählen, als würden sie diese Sonderregeln nicht besitzen.

Schutz der Herrin des Sees

Gravain wird von der Herrin des Sees beschützt und kann vor der finalen Schlacht nicht getötet werden. Wenn er im Turnier vom Pferd gestoßen wird, wird er zur Gralskapelle von **Q u e n e l l e s** gebracht, wo er sich rechtzeitig erholt, um am letzten Szenario teilzunehmen.



DAS GEFOLGE DES KASTELLANS VON QUENELLES

Die Armee der Bretonen besteht aus 1000 Punkten, die du aus der Armeeliste im Warhammer-Armeebuch Bretonia auswählen darfst. Die Auswahl ist auf die unten aufgeführten Truppentypen beschränkt. Wenn das Szenario eine Ausnahme zur normalen Armeeliste darstellt, wird darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Kastellan von Quenelles

Die Bretonen werden vom Kastellan von Quenelles angeführt, der als General der Armee gilt.

Kein Armeestandardenträger

Aufgrund ihrer Natur enthält die Armee des Kastellans KEINEN Paladin mit Armeestandarte.

REGIMENTER

0-1 Regiment berittene Knappen

Deine Armee darf eine Einheit berittene Knappen enthalten.

0-1 Gralreliquie mit Gralspilgern

Deine Armee darf eine Einheit Gralspilger enthalten, die angelockt von der Aussicht, einen echten, lebenden Gralsritter auf dem Turnier zu Gesicht zu bekommen, nach Quenelles gezogen sind..

Landsknechte

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Landsknechte enthalten.

Bogenschützen

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Bogenschützen enthalten.



VORTEILE DURCH DEN SIEG

Die Bretonen werden die Waldelfen wahrscheinlich nicht daran hindern können, den Kelch zu stehlen, sie können sie jedoch davon abhalten, andere magische Gegenstände zu erbeuten. Wenn sie dies erfolgreich tun, können die Waldelfen diese wertvollen magischen Gegenstände im finalen Gefecht nicht einsetzen.

TAKTISCHE TIPPS

Die letzten beiden Preise sind für die Waldelfen am wichtigsten, obwohl dies im Moment natürlich noch niemand ahnt! Daher sollten die Bretonen versuchen, innerhalb der ersten beiden Spielzüge die Kontrolle über das Gebiet um den Preis pavillon zu erlangen. Die beste Art, um dies zu erreichen ist es, deinen Angriff auf das Zentrum des Gebiets zu richten. Dabei musst du natürlich auf Waldelfen achten, die sich um deine Flanken schleichen wollen, und dich gegen sie wappnen. Unterschätze nicht die Fähigkeit deiner berittenen Knappen, kleine Einheiten der Waldelfen zu jagen, zu schlagen und zu vertreiben. Schließlich bekommen es Knappen bei der Jagd für gewöhnlich mit noch erheblich wilderen Bestien zu tun!

Die Waldelfenkrieger erweisen sich hingegen oft als erheblich widerstandsfähiger, als sie aussehen. Sie sind eine echte Herausforderung für deine Landsknechte, und sie können deine Mannen sehr wohl vom Preis pavillon abhalten. Daher solltest du sie mit mehreren Einheiten gleichzeitig angreifen. Der Kastellan wird alle Hände voll damit zu tun haben, die Kontrolle über den Zeltplatz zu erringen, und braucht eine Menge Glück, um die Waldelfen besiegen zu können. Du kannst es dir nicht leisten, dich von den Pfeilen deiner Gegner aufhalten zu lassen!



Kastellan von Quenelles

Guillaume de Grenouille 118 Punkte

Die Bretonen werden von dem edlen und tapferen Kastellan von Quenelles angeführt, der als General der Armee gilt.

Guillaume de Grenouille ist ein großer Mann mit einer langen Narbe im Gesicht. Er ist berüchtigt für seine unkontrollierten Wutausbrüche. Seine Pflicht liegt darin, die Burg, die Tore und die Mauern von Quenelles zu bewachen - eine Aufgabe, die er gut und ergeben erfüllt. Unter seinem Befehl steht ein großes Gefolge aus Landsknechten, Bogenschützen und Knappen, die alle meist mehr Angst vor ihm als vor ihren Gegnern haben!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kastellan	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Bret. Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Der Kastellan trägt schwere Rüstung und einen Schild und reitet auf einem gepanzerten bretonischen Schlachtross. Er ist mit einem Morgenstern bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 2+

Ritterliche Tugenden

Der Kastellan besitzt die *Rittertugend* und die *Tugend des ritterlichen Zorns*.

SONDERREGELN

Rittergelübde

Siehe Armeebuch Bretonia, Seite 43.

Tugend des ritterlichen Zorns

Siehe Armeebuch Bretonia, Seite 58.



DIE PILGER AUS QUENELLES

Die Armee der Bretonen besteht aus 1000 Punkten, die du aus der Armeeliste im Warhammer-Armeebuch Bretonia auswählen darfst. Die Auswahl ist auf die unten aufgeführten Truppentypen beschränkt. Wenn das Szenario eine Ausnahme zur normalen Armeeliste darstellt, wird darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Aloys de Montjoie

Die Bretonen werden von Aloys de Montjoie angeführt, der als General der Armee gilt.

Eleanor de Quenelles

Deine Armee darf Eleanor de Quenelles, eine Dame der Herrin des Sees, enthalten.

Armeestandartenträger

Deine Armee muss normal einen Paladin enthalten, der das Pilgerbanner aus der Gralskapelle trägt. Dies darf eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten sein. Wenn das Pilgerbanner nicht von den Waldelfen erbeutet wird oder in der Schlacht verloren geht, kann es im finalen Gefecht erneut in die Schlacht geführt werden.

Questritter

Du darfst beliebig viele bretonische Paladine auswählen, nicht nur maximal 4 wie bei dieser Punktgröße normalerweise erlaubt. Dies sind Ritter auf einer Queste, die durch Visionen und Träume dazu veranlasst wurden, sich der Pilgerschar anzuschließen. Sie müssen jedoch das Questgelübde erhalten. Zusätzlich dürfen sie je eine Tugend sowie einen magischen Gegenstand im Wert von insgesamt 25 Punkten besitzen.

REGIMENTER

0-1 Regiment Questritter

Deine Armee darf eine Einheit Questritter enthalten.

0-1 Regiment berittene Knappen

Deine Armee darf eine Einheit berittene Knappen enthalten.

0-1 Gralsreliquie mit Gralspilgern

Deine Armee darf eine Einheit Gralspilger enthalten.

0-1 Regiment Bogenschützen

Deine Armee darf eine Einheit Bogenschützen enthalten.

Der Reliquienwagen

Deine Armee enthält einen Wagen, der die heiligen Reliquien von Quenelles enthält und keine zusätzlichen Punkte kostet. Baupläne für einen solchen Wagen findest du im Anhang dieses Pdfs, du könntest ihn allerdings auch durch eine „gewöhnliche“ Gralsreliquie darstellen, die dann allerdings den Regeln rechts folgt und nicht ihren Regeln aus dem Armeebuch Bretonia.

Landsknechte

Deine Armee darf beliebig viele Einheiten Landsknechte enthalten.

Der Reliquienwagen

Der Reliquienwagen wird von Horden von Pilgern gezogen, die sich verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Wenn du möchtest, kannst du den Wagen umbauen und Pferde davorspannen. Wenn du dies tust, fährt die Besatzung auf dem Wagen mit und hilft dabei, ihn aus dem Dreck zu ziehen. Die Pferde wirken sich nicht auf die Werte oder die Bewegungsfähigkeit des Wagens aus.

Die den Wagen begleitenden Pilger setzen sich aus Gralsjungfern, Stadtbewohnern, Bauern, Souvenirverkäufern mit kleinen Zinnminiaturen des Grals und anderen zusammen. Dies ist nicht die Art von Leuten, welche die Waldelfen gerne durch ihren heiligen Wald pilgern sehen! Der Wagen wird als unabhängige Einheit behandelt und kostet dich keine Punkte, bringt den Waldelfen allerdings einen Siegespunkt, wenn er zerstört wird.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wagen	2W6	3	-	3	7	4	3	W6	7

AUSRÜSTUNG: Die Besatzung trägt Handwaffen.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

SONDERREGELN FÜR DEN WAGEN

Religiöse Inbrunst

Die Pilger, die mit dem Wagen reisen, sind von religiöser Inbrunst erfasst und daher immun gegen Psychologie. Außerdem fliehen sie niemals und können nicht aufgerieben werden. Sie weichen keinen Schritt zurück, denn sie kämpfen im Namen des Heiligen Grals!

Nabkampf

Die W6 Attacken stellen die Verteidigung der Pilger dar. Wenn der Wagen alle seine Lebenspunkte verloren hat, wurde er umgeworfen, und die Besatzung ausgeschaltet.

Bewegung

Auf dem schlammigen, gewundenen Waldweg kommt der Wagen nur mit jeweils zufällig ermittelten 2W6 Zoll pro Spielzug voran. Der Wagen kann nicht angreifen oder fliehen und auch nicht verfolgen.

DIE RELIQUIEN VON QUENELLES

In einer goldbeschlagenen Truhe liegen altherwürdige Waffen, Rüstungen und Knochen bretonischer Helden, deren Namen und Taten schon lange in den Nebeln der Zeit verlorengegangen sind. Sie ist mit bretonischer Ehre und Verzauberungen beladen, die eine Aura der Heiligkeit ausstrahlt, durch welche die Feinde Bretonias abgewehrt werden können. Gegnerische Einheiten müssen einen Moralwerttest mit 3W6 bestehen, wenn sie den Reliquienwagen angreifen wollen oder wenn er sich auf 4 Zoll an sie herabewegt. Wenn ihnen dieser Test misslingt, werden sie sofort 4 Zoll vom Reliquienwagen wegbewegt.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Wenn die Bretonen gewinnen, verfügen die Waldelfen im finalen Gefecht nicht über Baummenschen, Baumschrate und Dryaden, sofern sie nicht die *Eicheln-schatulle* und den *Alten Stab* besitzen. Außerdem können die Bretonen dann im letzten Szenario den Reliquienwagen einsetzen, vorausgesetzt, er wurde in diesem Gefecht nicht umgeworfen und zerstört. Wenn die Bretonen verlieren, verbrennen die Waldelfen den Wagen und werfen die Reliquien in den Fluss Brienne, der sie aus ihrer Domäne davonspült.

TAKTISCHE TIPS

Wegen der Macht der heiligen Reliquien ist es schwierig für die Waldelfen, den Reliquienwagen aufzuhalten. Wenn sie es jedoch schaffen, ihn anzugreifen, wird der Wagen aufgehalten, selbst wenn die Pilger die Angreifer abwehren können. Die Aufgabe, den Weg für die Pilger zu sichern, fällt auf die edlen Ritter und gemeinen Soldaten Bretonias. Die Chancen stehen jedoch gegen sie. Selbst die ent-

schlossensten bretonischen Ritter werden Mühe haben, Gwercus und seine Baumgeister in ihrem Zorn aufzuhalten. Die Magie von Eleanor de Quenelles wird ausschlaggebend dabei sein, das Gefecht für die Bretonen zu wenden. Sie sollte von einem Kordon aus tapferen Kämpfern geschützt werden.

Am wichtigsten ist es, den Wagen zügig über die heilige Lichtung zu befördern. Die Ritter und die Soldaten sollten sich nicht vom Wagen weglocken lassen, um ausweichende Feinde zu jagen. Die Ritter solltest du aufsparen, um durch die gefährlichste Gruppe von Gegnern zu brechen, die dir den Weg versperren wollen. Die Knappen können die Aufgabe übernehmen, die Bogenschützen und Kundschafter zu vertreiben. Die Landsknechte müssen sich zu einem Schildwall formieren und die Schockwelle der Truppen auffangen, die aus dem Wald auf sie zustürmen werden. Wenn Gwercus und die Dryaden im Nahkampf mit den Landsknechten aufgehalten werden, während der Wagen weiterrollt, um so besser. Der Mut und die Ehrenhaftigkeit der Gemeinen wird aufs äußerste geprüft, und viele werden für ihren Glauben fallen.

Aloys de Montjoie

Baron von Quenelles 134 Punkte

Die Bretonen werden von Aloys de Montjoie angeführt, der als General der Armee gilt. Er ist der arroganteste und ungestümste Baron im ganzen Herzogtum von Quenelles. Außerdem ist er tief religiös und offenbart ein Übermaß an Tapferkeit, die fast an Tölkühnheit grenzt. Es bleibt wohl unnötig zu erwähnen, dass er daher in Quenelles als Inbegriff bretonischer Tugendhaftigkeit hochangesehen ist.



Aloys ist ein großer Wohltäter der Gralskapelle von Quenelles. Vor einigen Jahren gab er seine Besitztümer ab und machte sich auf die Gralsqueste. Später kehrte er mit zahlreichen Reliquien zurück, die er selbst aus Feindeshand zurückgewonnen hatte. Heute beschützt er die Gralskapelle von Quenelles. Es ist also kaum verwunderlich, dass er sich der Pilgerschar angeschlossen hat und zu ihrem Anführer erwählt wurde.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Aloys de Montjoie	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Bret. Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Aloys ist mit einem zweihändigen Breitschwert bewaffnet, trägt schwere Rüstung und reitet auf einem gepanzerten bretonischen Schlachtross.

RÜSTUNGSWURF: 3+

RITTERLICHE TUGENDEN

Aloys de Montjoie besitzt die *Gralstugend* und die *Tugend des ungestümen Ritters* (siehe Armeebuch Bretonia, Seite 43 bzw. 58).

Eleanor de Quenelles

Maid der Herrin des Sees 154 Punkte

Deine Armee darf Eleanor de Quenelles enthalten. Als jüngste Tochter des Herzogs von Quenelles kann sie ihn nicht beerben und wird deshalb nicht einen Fahrenden Ritter heiraten, der dann das Reich ihres Vaters erbt. Daher hat sie sich dem heiligen Dienst als Gralsjungfer in der Gralskapelle von Quenelles verschrieben. Hier wurde sie berühmt dafür, viele tapfere Ritter geheilt und vom Rande des Todes zurückgeholt zu haben. Dies ist für eine bretonische Maid vergleichbar den Erfolgen eines Ritters auf dem Schlachtfeld.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Eleanor	4	3	3	4	4	3	5	2	7
Bret. Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

AUSRÜSTUNG: Eleanor hat Magiestufe 2, verwendet die Lehre des Lebens und reitet auf einem gepanzerten bretonischen Schlachtross.

RÜSTUNGSWURF: 5+

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Gesegneter Trank: Wie alle Gralsjungfern beherrscht Eleanor das Brauen magischer Tränke. Der gesegnete Trank kann einmal pro Spiel benutzt werden, bevor die Maid einen Komplexitäts- oder Bannwurf ablegt, und verleiht ihr +1 auf das Ergebnis eines Würfels, was Totale Energie bewirken oder einen Zauberpatzer verhindern kann.

Ikone von Quenelles: Eleanor kann diese Schatulle zu jedem Zeitpunkt öffnen. Sie und die Einheit, in der sie sich befindet, erlangen auf der Stelle den Segen der Herrin des Sees zurück (siehe Armeebuch Bretonia, Seite 45).

GRAVAINES ARMEE

Die Armee der Bretonen besteht aus 2000 Punkten, die du aus der Armeeliste im Warhammer-Armeebuch Bretonia auswählen darfst. Die Auswahl ist auf die unten aufgeführten Truppentypen beschränkt. Wenn das Szenario eine Ausnahme zur normalen Armeeliste darstellt, wird darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Gravain de Beau Quest

Deine Armee wird von Gravain de Beau Quest angeführt, der als General der Armee gilt.

Aloys de Montjoie

Deine Armee darf Aloys de Montjoie enthalten, wenn er das dritte Szenario überlebt hat.

Eleanor de Quenelles

Deine Armee darf Eleanor de Quenelles enthalten, wenn sie das dritte Szenario überlebt hat.

Armeestandartenträger

Die Armee darf einen Armeestandartenträger enthalten, der das Banner des Herzogs von Quenelles oder das *Pilgerbanner* aus der Gralskapelle (siehe Szenario 3) trägt. Das Banner darf eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten sein.



Tjostenhelden aus Quenelles

Deine Armee darf all jene Helden enthalten, die das Turnier in Quenelles überlebt haben. Du darfst jeden von ihnen mit einer magischen Waffe ausstatten, deren Wert zusammen mit der Tugend maximal 50 Punkte betragen darf. Diese Waffen repräsentieren alte Familienerbstücke, welche die Ritter besitzen, im Turnier aber nicht verwenden durften. Die Helden müssen dieselben Rittertugenden beibehalten, die sie im ersten Szenario verwendet haben. Die Günte der Melisande gelten für die Helden nicht mehr (abgesehen von ihrem Zier- und Prahlwert), mit Ausnahme der Gravain gewährten Locke.

Questhelden

Deine Armee darf jene Questhelden enthalten, die am dritten Szenario teilgenommen und es überlebt haben.

REGIMENTER

0-1 Regiment Gralsritter

Deine Armee darf eine Einheit Gralsritter enthalten. Es gibt nur wenige Gralsritter in Quenelles, weshalb die Einheit maximal 6 Modelle umfassen darf. Die Einheit darf eine magische Standarte im Wert von maximal 25 Punkten erhalten.

0-1 Regiment Questritter

Deine Armee darf eine Einheit Questritter enthalten. Nahezu alle Questritter in ganz Quenelles haben ihren Weg zur Pilgerschar gefunden. Trotz allem gibt es nicht viele von ihnen, so dass die Einheit nicht mehr als 10 Modelle umfassen darf. Die Einheit darf eine magische Standarte im Wert von maximal 25 Punkten erhalten.

0-1 Regiment Ritter des Königs

Deine Armee darf eine Einheit Ritter des Königs enthalten.

0-1 Regiment Fahrende Ritter

Deine Armee darf eine Einheit Fahrende Ritter enthalten, die *Bellefleurs Banner* tragen darf.

0-1 Regiment berittene Knappen

Deine Armee darf eine Einheit berittene Knappen enthalten.

0-1 Gralsreliquie mit Gralspilgern

Deine Armee darf eine Gralsreliquie enthalten.

0-1 Einheit Bogenschützen

Deine Armee darf eine Einheit Bogenschützen enthalten.

Landsknechte

Deine Armee darf beliebig viele Einheiten Landsknechte enthalten.

Der Reliquienwagen

Deine Armee kann den Reliquienwagen mit den heiligen Reliquien aus Quenelles enthalten, wenn die Bretonen das dritte Szenario gewonnen haben und der Wagen nicht zerstört wurde.

SONDERREGELN

Gerechter Hass

Der Anblick der als Trophäen im Baum hängenden Schilde tugendhafter Questritter erweckt *Hass* auf die Waldelfen in den Herzen der Bretonen. Wirf zu Beginn des Spiels einen W6 für jede Einheit Ritter und jedes ritterliche Charaktermodell. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 unterliegt die Einheit bzw. das Modell in diesem Spiel den Regeln für *Hass* gegen Waldelfen.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Wenn die Bretonen dieses Szenario gewinnen, können sie die heilige Gralskapelle von Challotte zurückerobern. Die Sippe der Weiden wird ihren Anspruch auf die Insel Challotte aufgeben, was den Bretonen erlaubt, einen dauerhaften Pilgerpfad zur wiederaufgebauten Kapelle einzurichten.

Questritter reiten nicht weiter in ihr Verderben, wenn sie von Visionen zu der Kapelle geleitet werden. Gravain de Beau Quest wird die Gralskapelle erreichen und seine persönliche Queste erfüllen können. Vielleicht findet er dabei die Herrin des Sees und den Gral selbst!

TAKTISCHE TIPS

Die Hauptstärke der bretonischen Armee liegt im Angriff ihrer Ritter. Du kannst sie noch weiter verstärken, wenn du sie von den überlebenden Helden aus dem Turnier anführen lässt. Zumindest einige von ihnen sollten die Aufgabe erhalten, so schnell wie möglich zur Insel zu stürmen und sie einzunehmen. Dies ist das endgültige Ziel der ganzen Kampagne. Auf ihren bretonischen Schlachtrössern können die Ritter die Strecke sehr schnell zurücklegen.

Die Wahrscheinlichkeit für einen Flankenangriff durch sehr starke Truppen der Waldelfen ist hoch. Sie werden versuchen, deine Hauptstreitmacht daran zu hindern, den Sumpf zu überqueren. Du musst die Flanken deiner Hauptarmee also gut schützen.

Wenn du ersteinmal den Sumpf überquert hast, triffst du vermutlich auf widerstandsfähige Waldelfenkrieger, Baumenschen, Dryaden oder Fallen, mit denen du fertigwerden musst. Du solltest also mit mehreren Einheiten und gebündelter Stärke angreifen. Es wird sich zweifelsohne als nützlich erweisen, ein paar deiner Ritterregimenter

einzusetzen, um besonders zähe oder widerspenstigen Gegner mit einem klassischen Angriff in Lanzenformation aufzureiben.

Mach dir über die feindlichen Bogenschützen keine Sorgen, denn der Nebel und deine Rüstungen werden ihnen ihren Schrecken nehmen. Große Gefahr droht dir von feindlichen Zauberern, besonders von jenem auf dem Kriegsfalken. Lass Eleanor nicht ungeschützt, sonst wird sie zu leichter Beute für ihre Gegner. Ihre Magie kann dir mehr als hilfreich sein, dein Ziel zu erreichen. Knappen und Landsknechte sind am besten als Rückendeckung für deine Ritter geeignet, um sie vor Angriffen von hinten schützen zu können.

Die Elfen verfügen möglicherweise über den *Silbernen Pfeil*, der Gravains Schicksal besiegeln könnte. Dank der *Locke der Melisande* kann er zum Glück seinen ersten Lebenspunktverlust ignorieren. Dies bedeutet, dass die Gunst ihn entweder retten wird oder die Waldelfen auf eine günstigere Gelegenheit warten müssen, um auf ihn zu schießen, die vielleicht nie kommen wird!



SZENARIO I – DAS TURNIER
Szenariobeschreibung für den Waldelfenspieler

DIE TURNIERLISTE DER HEROLDE

Das Abordnung der Waldelfen besteht aus Helden unter der Führung von Athelwyn. Du solltest jedem Helden einen Namen geben, weil du überlebende Helden in deiner Armee für das abschließende Gefecht einsetzen darfst. Du kannst dir entweder selbst Namen ausdenken oder passende Elfennamen aus dem Chanson de Challotte übernehmen. Jeder Held ist so wie Athelwyn ausgerüstet – außer dass er einen Turnierspeer trägt, falls er keinen normalen oder gewöhnlichen Speer führt. Jeder Held muss einen magischen Gegenstand aus der untenstehenden Liste erhalten. Obwohl dies dem bretonischen Ehrencodex widerspricht, kümmert es die Waldelfen wenig, wie sie ihr Ziel erreichen.

WALDELFENADLIGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
	5	6	6	4	3	2	7	3	9	5+ (4+ in der Schlacht)

ATHELWYN

Magischer Gegenstand: Zwielihtspeer

WALDELFENADLIGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
	5	6	6	4	3	2	7	3	9	5+ (4+ in der Schlacht)

Name:

Magischer Gegenstand:

WALDELFENADLIGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
	5	6	6	4	3	2	7	3	9	5+ (4+ in der Schlacht)

Name:

Magischer Gegenstand:

WALDELFENADLIGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
	5	6	6	4	3	2	7	3	9	5+ (4+ in der Schlacht)

Name:

Magischer Gegenstand:

WALDELFENADLIGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
	5	6	6	4	3	2	7	3	9	5+ (4+ in der Schlacht)

Name:

Magischer Gegenstand:

WALDELFENADLIGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RÜSTUNGSWURF
	5	6	6	4	3	2	7	3	9	5+ (4+ in der Schlacht)

Name:

Magischer Gegenstand:

MAGISCHE GEGENSTÄNDE FÜR WALDELFENADLIGE

Jeder der Waldelfenadligen, die am Turnier gegen die bretonischen Ritter teilnehmen, trägt einen magischen Gegenstand aus der folgenden Liste. Diese Artefakte sind Erbstücke ihrer Familien, und es gibt von jedem nur ein Exemplar, so dass keine zwei Helden den gleichen Gegenstand erhalten dürfen.

In diesem Szenario werden für die magischen Gegenstände keine Punkte bezahlt. Ein Charaktermodell, das im finalen Gefecht eingesetzt wird, muss dann allerdings den gleichen Gegenstand verwenden und die im Armeebuch Waldelfen angegebenen Punkte dafür bezahlen.

- Bebende Klinge* magische Waffe
- Callachs Klaue* magische Waffe
- Daiths Schnitter* magische Waffe
- Feenrüstung* magische Rüstung
- Frostsplitter* Talisman
- Helm der Jagd* magische Rüstung
- Kristallweiberjuwel* Talisman
- Mercius Ehre* Talisman
- Rageths flammende Klängen* . . . magische Waffe
- Reißende Klinge* magische Waffe
- Schlachtenklinge* magische Waffe
- Schutztalesman* Talisman
- Schwert der Macht* magische Waffe
- Schwert der Tausend Winter* . . . magische Waffe
- Verzauberter Schild* magische Rüstung

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Jeder Waldelfenadlige, der das Turnier überlebt, darf im finalen Gefecht in der Armee der Waldelfen aufgestellt werden. Dies sind die einzigen Helden, welche die Sippe der Weiden im letzten Szenario einsetzen darf. Du wirst bewährte Helden dringend nötig haben, um dich der vollen Wut der bretonischen Ritter erwehren zu können.

TAKTISCHE TIPS

Die Waldelfen haben eine größere Chance, das Turnier zu gewinnen, als es auf den ersten Blick erscheint. Dies liegt nicht nur an ihren magischen Gegenständen, sondern auch an ihren guten Profilwerten.

Deine Gegner werden vermutlich weniger auf gewiefte Tricks setzen als du, weil sie ihre Stärke direkt einsetzen und zuerst zuschlagen wollen. Jeder besiegte Bretone ist ein schwerer Verlust für deinen Gegner, da er im entscheidenden Gefecht nicht an der Seite der Pilger in Athel Loren einfallen wird!



RÜSTUNGSWURF IM TURNIER

Beim Turnier werden die Helden der Waldelfen und die bretonischen Ritter durch einen langen Zaun voneinander getrennt, so dass es unmöglich ist, die Pferde der Gegner zu treffen. Aus diesem Grund werden das Pferd und sein Rüstungsbonus ignoriert, wenn du den Rüstungswurf ermittelst. Daher hat jeder Waldelfenheld im Turnier einen Rüstungswurf von 5+ durch leichte Rüstung und Schild, anstatt 4+ wie in einem normalen Gefecht.



Athelwyn von Athel Loren

Waldelfenadliger 141 Punkte

Der Anführer der Elfengesandtschaft ist Athelwyn von der Sippe der Weiden. Er wird nichts unversucht lassen, um die magischen Gegenstände zurückzuholen, welche die Bretonen aus Athel Loren nach seiner Meinung gestohlen haben. Er hat einen gerissenen Plan für den Fall vorbereitet, dass die Waldelfen die Preise nicht im ehrlichen Zweikampf gewinnen können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Athelwyn	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Athelwyn trägt einen Langbogen, leichte Rüstung, einen Schild, den *Helm der Jagd*, den *Zwielichtspeer* und reitet auf einem Elfenross.

RÜSTUNGSWURF: 4+, Dieser wird im Turnier auf 5+ reduziert, da das Ross nicht mitzählt.

SONDERREGELN

Zwielichtspeer

Diese magische Waffe verleiht ihrem Träger die Sonderregel *Todesstoß*.

Helm der Jagd

Der Helm verleiht einen 6+ Rüstungswurf, der normal mit anderer Ausrüstung kombiniert werden kann, und verleiht Athelwyn +1 KG und +1 A, wenn er angreift.

Schicksal

Athelwyn ist dazu auserwählt, am Baum der Schilde zu kämpfen. Dies bedeutet, dass er vor dem letzten Gefecht nicht getötet werden kann. Wenn Athelwyn während des Turniers aus dem Sattel geworfen wird, wird er zu einer



Lichtung tief im Wald von Loren gebracht, und dort von Waldelfenjungfern mit magischen Tränken gepflegt. Er erlebt eine wundersame Heilung und kann daher unbeeinflusst am finalen Kampf teilnehmen.

DIE DIEBE AUS LOREN

Die Armee der Waldelfen besteht aus 1000 Punkten, die du aus der Armeeliste im Armeebuch Waldelfen auswählen darfst. Die Auswahl ist auf die unten aufgeführten Truppen beschränkt. Wenn das Szenario eine Ausnahme zur Armeeliste erfordert, wird darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Elthryn

Die Waldelfen werden von Elthryn angeführt, der als General der Armee gilt.

0-1 Zaubersänger

Du darfst maximal einen Zaubersänger auswählen. Der Zauberer ist entweder zu Fuß oder reitet auf einem Einhorn, sofern er der Sippe der Zauberer angehört. Er darf einen magischen Gegenstand im Wert von maximal 25 Punkten erhalten. Der Zauberer darf nur dann auf einem Einhorn reiten, wenn du zusätzlich eine Einheit Kriegsfalkenreiter gewählt hast, die ihn eskortieren. Er kommt dann zusammen mit den Kriegsfalkenreitern ab dem zweiten Spielzug ins Spiel.

REGIMENTER

0-1 Regiment Kampftänzer

Deine Armee darf maximal ein Regiment Kampftänzer enthalten. Sie planen, sich vom Turnier abzusetzen (wo sie das bretonische Volk mit Schwerttänzen unterhalten haben), um beim Diebstahl der magischen Gegenstände zu helfen.



0-1 Regiment Waldläufer

Deine Armee darf maximal ein Regiment Waldläufer enthalten, das entsprechend seinen Sonderregeln aufgestellt werden darf.

0-1 Regiment Kriegsfalkenreiter

Deine Armee darf maximal ein Regiment Kriegsfalkenreiter enthalten.

2+ Regimenter Waldelfenkrieger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Waldelfenkrieger enthalten, von denen maximal ein Regiment zu Waldelfenkundschaftern aufgewertet werden darf (siehe unten). Du musst mindestens 2 Regimenter Waldelfenkrieger und/oder -kundschafter in deiner Armee haben.

0-1 Regiment Waldelfenkundschafter

Du darfst maximal eine Einheit Waldelfenkrieger deiner Armee zu Waldelfenkundschaftern aufwerten, die entsprechend ihren Sonderregeln aufgestellt werden darf.

SONDERREGELN

Wenn du Kriegsfalkenreiter einsetzt, kommen diese einer vorherigen Vereinbarung entsprechend aus dem Wald von Loren herbeigeflogen und treffen im Verlauf des Gefechts ein. Sie dürfen das Spielfeld nicht vor Beginn des zweiten Spielzugs betreten. Sie zählen zu Beginn des Spielzugs, in dem sie ankommen, so als hätten sie ein fliehendes Regiment vom Spielfeld verfolgt.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Die Waldelfen haben eine gute Gelegenheit, den Kelch und womöglich noch andere magische Gegenstände zu stehlen. Alle in diesem Szenario erbeuteten Gegenstände darf der Waldelfenspieler im finalen Gefecht verwenden.

TAKTISCHE TIPS

Die Waldelfen haben beste Chancen, mit den meisten, wenn nicht gar allen Preisen verschwinden zu können. Sie müssen allerdings mit entschlossenem Widerstand von Seiten der Bretonen rechnen. Plazier genügend Truppen um den Pavillon mit den Preisen, um sie abzuhalten. Du solltest dafür gute Nahkämpfer einsetzen. Beschuss allein wird nicht ausreichen, um die Bretonen zu stoppen.

Bedenke, dass die letzten Preise auch die potentiell nützlichsten sind. Deshalb musst du bis zum Ende des Gefechts die Kontrolle über die Zeltburg aufrechterhalten. Es wird sich auszahlen, kleine Gruppen schneller Truppen zwischen den Zelten zu plazieren, damit die Bretonen nicht alle ihre Truppen auf den Pavillon konzentrieren können. Die bretonischen Truppen sind verwundbar gegenüber Bogenschützen, so dass einige gute Pfeilsalven sie in Panik versetzen und von der Durchführung ihres Angriffs abhalten können.

Elthryn

General der Diebe aus Loren . . . 107 Punkte

Die Waldelfen werden von Elthryn angeführt, der als General der Armee gilt. Elthryn ist ein listiger Waldelf, der oft zum Handeln nach Quenelles kommt. Er kennt die Art der Bretonen und weiß, wie man sie überlisten kann. Aus diesem Grund hat Athelwyn ihn als Komplizen für seinen hinterhältigen und ehrlosen Plan ausgewählt, die Turnierpreise zu stehlen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Elthryn	5	6	6	4	3	2	7	3	9

AUSRÜSTUNG: Elthryn trägt leichte Rüstung und ist mit einer Handwaffe und einem Langbogen bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 6+

MAGISCHE WAFFEN

PFEILHAGEL DES VERDERBENS

Elthryn, der schon vorher mit den Bretonen zu tun hatte, rechnete mit Ärger in Quenelles und hat daher in weiser Voraussicht einen der seltenen, wertvollen und tödlichen *Pfeilhagel des Verderbens* mitgebracht, der in einer geheimen Lichtung seiner Sippe aufbewahrt wurde.

Der *Pfeilhagel des Verderbens* kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden und schießt statt einem normalen Pfeil 3W6 magische Pfeile mit Stärke 4 ab, für die separate Trefferwürfe abgelegt werden müssen.



DIE GEISTER DES WALDES

Die Armee der Waldelfen besteht aus 1250 Punkten, die du aus der Armeeliste im Armeebuch Waldelfen auswählen darfst. Die Auswahl ist auf die unten aufgeführten Truppen beschränkt. Wenn das Szenario eine Ausnahme zur Armeeliste erfordert, wird darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Gwercus der Baummensch

Die Waldelfen werden von Gwercus angeführt, der als General der Armee gilt, auch wenn er noch ein paar Jahrhunderte davon entfernt ist, ein Baumältester zu sein.

0-2 Erinnyen

Deine Armee darf bis zu zwei Erinnyen enthalten, die nicht zu Zauberern aufgewertet werden und jede maximal eine Feenart im Wert von 25 Punkten erhalten dürfen. Beachte, dass die Erinnyen nie General dieser Armee sein können, da sie sich Gwercus' Stimme beugen.

0-1 Zaubersänger

Deine Armee darf einen Zaubersänger enthalten, der den Baumsänger dieser Lichtung darstellt. Er ist zu Fuß und darf einen magischen Gegenstand im Wert von maximal 50 Punkten erhalten.

REGIMENTER

0-1 Regiment Waldläufer

Deine Armee darf maximal ein Regiment Waldläufer enthalten.

0-1 Regiment Kampftänzer

Deine Armee darf maximal ein Regiment Kampftänzer enthalten.

1+ Regiment Dryaden

Deine Armee muss mindestens eine Einheit Dryaden enthalten. Du kannst auch mehr wählen, wenn du möchtest.

0-2 Regimenter Baumschrate

Deine Armee darf maximal zwei Regimenter Baumschrate enthalten.

Waldelfenkrieger

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Waldelfenkrieger enthalten, von denen maximal die Hälfte zu Waldelfenkundschaftern aufgewertet werden darf.

SONDERREGELN ZUR AUFSTELLUNG

Die Sonderregeln für die Aufstellung von Kundschaftern werden in diesem Szenario nicht verwendet. Stattdessen darf jede Einheit der Waldelfen in einem Mindestabstand von 8 Zoll von den Bretonen aufgestellt werden.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Wenn die Waldelfen dieses Gefecht gewinnen, wird die Pilgergruppe der Bretonen aufgehalten. Der bretonische

Reliquienwagen kann die heilige Lichtung nicht entweihen, und die Baumgeister, die dort leben, werden nicht aus ihren Bäumen verbannt. Der Waldelfenspieler kann daher im finalen Gefecht Baummenschen, Baumschrate und Dryaden einsetzen.

TAKTISCHE TIPS

Der Reliquienwagen ist potentiell die größte Gefahr für die Waldelfen. Gwercus sollte seine Wut gegen ihn richten und ihn in Stücke schlagen. Ansonsten sollten der Baummensch und seine Baumschrate und Dryaden sich um die Ritter kümmern und sie vernichten. Ritter können mit Baummenschen nicht besonders gut fertigwerden und auch gegen die kleineren Baumgeister einen schweren Stand haben.

Der Rest der Bretonen ist sehr anfällig gegenüber im Wald versteckten Bogenschützen. Du kannst damit rechnen, viele der Gemeinen in Panik zu versetzen oder niederzuschießen, wenn du deine Bogenschützen gut zwischen den Bäumen plazierst. Bei einem Hinterhalt ist es wichtig, alle Truppen in vorteilhaften Positionen aufzustellen, so dass sie gleichzeitig zuschlagen können. Meist ist es günstig, zugleich den Anfang und das Ende der Marschkolonne zu blockieren und sie so lange in die Zange zu nehmen, bis sie zerstört ist. Die Vorhut des Gegners ist vermutlich stark genug, um sich ihren Weg freizukämpfen, weshalb du den schlagkräftigeren Teil deiner Armee auf sie konzentrieren solltest.



Gwercus der Baummensch

Baummensch 285 Punkte

Die Waldelfen werden von Gwercus angeführt, der als General der Armee gilt.

Gwercus ist der Beschützer der heiligen Weidenlichtungen, in denen die Sippe der Weiden lebt. Die meiste Zeit steht er einfach nur völlig bewegungslos da, wie viele der uralten, knorrigen Weiden bei den Lichtungen. Er lässt sich eigentlich nur dann von ihnen unterscheiden, wenn er seinen Standort wechselt, um zu verschiedenen Jahreszeiten immer die beste Sonneneinstrahlung abzubekommen!

Gwercus wird von der Sippe der Weiden verehrt und von zahlreichen Dryaden umsorgt, die zwischen den Bäumen und Sprösslingen um ihn herum leben. Außerdem wird er von Waldläufern bewacht, von Zauberern als Orakel befragt und zu besonderen Zeiten von Kampfpänzern in Ritualen erweckt oder besänftigt. Gwercus ist sehr alt und wird von den Bewohnern der Lichtung als lebender Gott verehrt, als schützender Geist ihrer Heimat. Wenn er erzürnt ist und erwacht, folgen sie ihm und greifen jene an, die seine Ruhe gestört haben.

Es gibt nichts, dass Gwercus mehr irritiert als Lärm, Tumult, die schlechten Wellen menschlicher Magie und das Geräusch von Äxten, die in das Fleisch seiner Baumbrüder schlagen!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gwercus	5	5	0	6	6	6	2	5	9

RÜSTUNGSWURF: 3+

SONDERREGELN: Waldgeist; Schuppenhaut (3+); Unnachgiebig; Würgewurzel; Brennbar; Baumsänger; Entsetzen; Großes Ziel

SONDERREGELN

Alle im Warhammer-Armeebuch Waldelfen beschriebenen Sonderregeln für Baummenschen gelten auch für Gwercus.

Entsetzen: Baummenschen sind große und furchteinflößende Kreaturen, die *Entsetzen* verursachen, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

Waldgeist: Gwercus darf sich nur anderen Waldgeister-Regimentern anschließen und besitzt einen 5+ Rettungswurf gegen nichtmagische Attacken, gleichzeitig zählen alle seine Attacken als magisch.

Schuppenhaut: Baummenschen besitzen eine dicke, borkige Haut, die ihnen einen 3+ Rüstungswurf verleiht

Brennbar: Von einer Flammenwaffe oder einem Feuer-Zauberspruch verursachter Schaden wird bei einem Baummenschen verdoppelt, jeder Punkt Schaden kostet den Baummenschen also 2 Lebenspunkte.

Unnachgiebig: Gwercus ist ein starrer alter Baummensch und legt Aufriebstests immer auf seinen unmodifizierten Moralwert ab.

Baumsänger: Gwercus kann den Zauberspruch Baumsänger einsetzen, wie im Armeebuch Waldelfen beschrieben.

Würgewurzel: Wie alle Baummenschen kann Gwercus seine Wurzeln ausstrecken, um nahe Feinde damit zu attackieren. Dies funktioniert wie im Armeebuch Waldelfen beschrieben.

Großes Ziel: Baummenschen gelten als Große Ziele.



DIE SIPPE DER WEIDEN

Die Armee der Waldelfen besteht aus 2000 Punkten, die du aus der Armeeliste im Armeebuch Waldelfen auswählen darfst. Die Auswahl ist auf die unten aufgeführten Truppen beschränkt. Wenn das Szenario eine Ausnahme zur Armeeliste erfordert, wird darauf hingewiesen.

CHARAKTERMODELLE

Athelwyn

Die Waldelfen werden von Athelwyn angeführt, der als General der Armee gilt.

Waldelfenadlige

Die Armee der Waldelfen darf jene Waldelfenadligen enthalten, welche das erste Szenario, *Das Turnier*, überlebt haben. Sie sind genauso ausgerüstet wie im Turnier, einschließlich der magischen Gegenstände, die sie im ersten Szenario verwendet haben.

Elthryn

Deine Armee kann Elthryn enthalten, wenn er den *Kampf bei den Zelten* überlebt hat.

Yolath Zauberweber

Deine Armee kann Yolath den Großzauberer enthalten. Yolath darf kostenlos mit den magischen Gegenständen ausgerüstet werden, die im *Kampf bei den Zelten* gestohlen wurden.

Gwercus der Baummensch

Deine Armee kann Gwercus den Baummenschen enthalten, wenn er das dritte Szenario, die *Gefährliche Pilgerfahrt*, überlebt hat.

Armeestandardenträger

Deine Armee darf einen Armeestandardenträger enthalten, der das Banner der Sippe der Weiden trägt. Dies kann eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten sein.

0-2 Zaubersänger

Deine Armee darf maximal zwei Zaubersängerer. Diese Zauberer versammeln sich, um bei der Verteidigung der heiligen Lichtung zu helfen. Sie sind die jungen und unerfahrenen Gehilfen von Yolath, und dürfen daher nur eine Magiestufe von 1 besitzen.

Jeder der Zaubersänger darf kostenlos mit magischen Gegenständen ausgestattet werden, die im *Kampf bei den Zelten* gestohlen wurden. Die Zaubersänger dürfen zu Fuß sein oder auf Elfenrössern reiten.

0-2 Baummenschen

Deine Armee darf maximal zwei Baummenschen enthalten. Du darfst Baummenschen nur einsetzen, wenn die Waldelfen das dritte Szenario gewonnen haben. Wenn du Gwercus auswählst, darfst du nur noch einen weiteren Baummenschen einsetzen.

Wenn die Waldelfen das dritte Szenario verloren haben, ist der *Alte Stab* die einzige Möglichkeit, wie du einen Baummenschen in deiner Armee verwenden kannst.

REGIMENTER

0-1 Regiment Kriegsfalkenreiter

Deine Armee darf ein Regiment Kriegsfalkenreiter enthalten.

0-1 Regiment Dryaden pro Baummensch

Wenn die Waldelfen das dritte Szenario gewonnen haben, kann deine Armee pro Baummensch ein Regiment Dryaden enthalten. Wenn sie verloren haben, bietet die *Eicheln-schatulle* die einzige Möglichkeit, Dryaden in deiner Armee zu enthalten.

0-1 Regiment Baumschrate pro Baummensch

Wenn die Waldelfen das dritte Szenario gewonnen haben, kann deine Armee pro Baummensch ein Regiment Baumschrate enthalten.

0-1 Regiment Waldreiter

Deine Armee darf ein Regiment Waldreiter enthalten. Sie sind Krieger von der Sippe der Equos, die der Sippe der Weiden zur Hilfe geeilt sind.

0-1 Regiment Kundschafter

Deine Armee darf maximal ein Regiment Waldelfenkundschafter enthalten, das entsprechend seinen Sonderregeln aufgestellt werden darf.

0-1 Regiment Waldläufer

Deine Armee darf maximal ein Regiment Waldläufer enthalten, das entsprechend seinen Sonderregeln aufgestellt werden darf.

0-1 Regiment Kampfpflanzer

Deine Armee darf maximal ein Regiment Kampfpflanzer enthalten.

2+ Waldelfenkrieger

Deine Armee darf beliebig viele Regimente Waldelfenkrieger enthalten, von denen jedoch maximal eines zu Waldelfenkundschaftern aufgewertet werden darf.

0-1 Riesenadler

Deine Armee darf maximal einen Riesenadler enthalten.

SONDERREGELN

Gestohlene magische Gegenstände

Drei der magischen Gegenstände aus dem Preisavillon stammen von den Waldelfen. Der Kelch von Chanterelle ist ein bretonischer Gegenstand, den die Waldelfen nicht verwenden können. Du kannst alle im *Kampf bei den Zelten* gestohlenen magischen Gegenstände ohne zusätzliche Punktkosten in deiner Armee enthaltene Zaubersänger oder -weber verteilen. Nur diese wissen, was es mit diesen Artefakten auf sich hat und wie man sie verwendet. Wenn die Waldelfen das dritte Szenario verloren haben, können sie nur mit Hilfe des *Alten Stabs* und der *Eicheln-schatulle* Baummenschen und Dryaden einsetzen.

Beachte, dass jeder dieser Gegenstände einzigartig ist und nur einmal in deiner Armee enthalten sein kann.

Der Silberne Pfeil

Der Silberne Pfeil trägt die Inschrift: "Ich strecke jeden Feind nieder. Keine Rüstung schützt vor mir." Wenn ein gegnerisches Modell von diesem Pfeil verwundet wird, erleidet es den Verlust von W6 Lebenspunkten, gegen den ihn kein Rüstungswurf schützen kann. Der Silberne Pfeil darf nur einmal eingesetzt werden.

Die Eichelschatulle

Diese goldene Schatulle enthält eine Handvoll verzauberter Eicheln, aus denen sofort W6 Dryaden in 6 Zoll Umkreis um den Zauberer aus der Erde sprießen, wenn sie in einer beliebigen Magiephase der Waldelfen auf den Boden geworfen werden. Die Eicheln dürfen einmal verwendet werden.

Der Alte Stab

Dies ist ein kunstvoll geschnitzter Holzstab mit einem eingravierten Gesicht, auf dem geschrieben steht "Dies ist alles, was von Guath dem Alten übrig ist. Pflanze mich ein, wenn du in Not gerätst". Wenn du den Stab in einer beliebigen Magiephase der Waldelfen in den Boden steckst, sprießt daraus sofort ein Baummensch (platziere das Modell in Kontakt mit dem Zauberer, der den Stab eingesetzt hat). Der Alte Stab kann einmal verwendet werden.

VORTEILE DURCH DEN SIEG

Wenn die Sippe der Weiden dieses Gefecht gewinnt, rettet sie ihren heiligen Baum vor den Äxten der Bretonen und verhindert, dass ihre heilige Lichtung zu einer bretonischen Pilgerstätte wird. Dieser Teil des Waldes wird die sichere Heimat der Sippe bleiben. Wenn die Waldelfen verlieren, müssen sie sich tiefer in die Wälder zurückziehen und die Lichtungen den Bretonen überlassen. Weil am Ort dieser Lichtungen einst ein bretonisches Dorf gestanden hat, haben die Bretonen einen Anspruch auf das Land, und es ist zweifelhaft, ob der König und die Königin des Waldes es riskieren

wollen, ihren alten Pakt mit dem König von Bretonia über diese Frage brechen zu lassen, wenn sie im Frühling aus der Ewigem Eiche hervorkommen. Sie werden den Zauberern der Sippe raten, ihr Volk an einen anderen Ort zu führen.

TAKTISCHE TIPS

Die Bretonen werden wahrscheinlich mit ihren Rittern direkt über den Sumpf angreifen. Ihnen bleibt keine bessere Möglichkeit. Dieser Angriff wird gefährlich für dich und ist nur schwer zu stoppen.

Deine Gegenstrategie wird dir dein gesamtes elfisches Geschick abverlangen. Stell deine Truppen clever auf und ziel darauf ab, die Ritter in eine Falle zu locken, in der du sie umzingeln und aufreiben kannst. Alle Truppen, die du jenseits des Sumpfs aufstellst, können die Pläne der Bretonen gut stören und die Flanken der Ritter gefährden. Deine beste Hoffnung liegt darin, deinen Gegner zu verwirren und zu verunsichern. In diesem Gefecht können die Waldelfenkrieger ihren Wert beweisen, vielleicht als letztes Aufgebot zur Verteidigung der Insel. Eine große Einheit kann die Ritter womöglich aufhalten, wenn sie gut ausgestattet ist und unterstützt wird.

Wenn du im *Kampf bei den Zelten* magische Gegenstände gestohlen hast, musst du Zauberer auswählen, die sie benutzen können. Mit Ausnahme des Kelchs, der für die Waldelfen nicht von Nutzen ist, sind sie sehr mächtig und können die Schlacht für dich entscheiden!

Den *Silbernen Pfeil* solltest du vielleicht für Gravain selbst reservieren. Die *Eichelschatulle* und der *Alte Stab* sind die einzigen Möglichkeiten für dich, Baummenschen und Dryaden zur Hilfe zu rufen, wenn du das dritte Szenario verloren hast. Beachte, dass die einzigen Helden, die deine Armee enthalten darf, jene Helden sind, welche die vorherigen Gefechte überlebt haben.



Yolath der Schreckliche

Zauberweber 350 Punkte

Deine Armee darf Yolath, den Zauberweber enthalten. Er ist der oberste Zauberer der Sippe der Weiden. Es ist seine Pflicht, die heiligen Lichtungen zu beschützen und die Riten und Zeremonien der Jahreszeiten zu überwachen. Seine Ahnen haben die Sippe einst in diesen Teil des Waldes von Loren geführt, und er will unter keinen Umständen derjenige sein, der ihn an die Bretonen zurückverliert.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Yolath	5	4	4	3	3	3	5	1	8
Riesennadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8

AUSRÜSTUNG: Yolath ist ein Zauberer der Stufe 4, trägt eine Handwaffe und einen Langbogen und reitet auf einem Riesennadler. Er wird von Schreckensfeen begleitet.

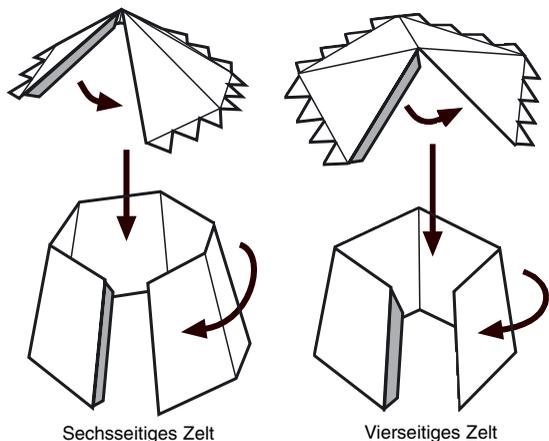
RÜSTUNGSWURF: -

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Yolath darf kostenlos beliebige magische Gegenstände erhalten, die im *Kampf bei den Zelten* gestohlen wurden.

Zum Zusammenbau der Pappmodelle benötigst du ein scharfes Bastelmesser und etwas Sekundenkleber. Die getönten Flächen geben jeweils an, wo Kleber aufgetragen werden muß.

1. DIE ZELTE

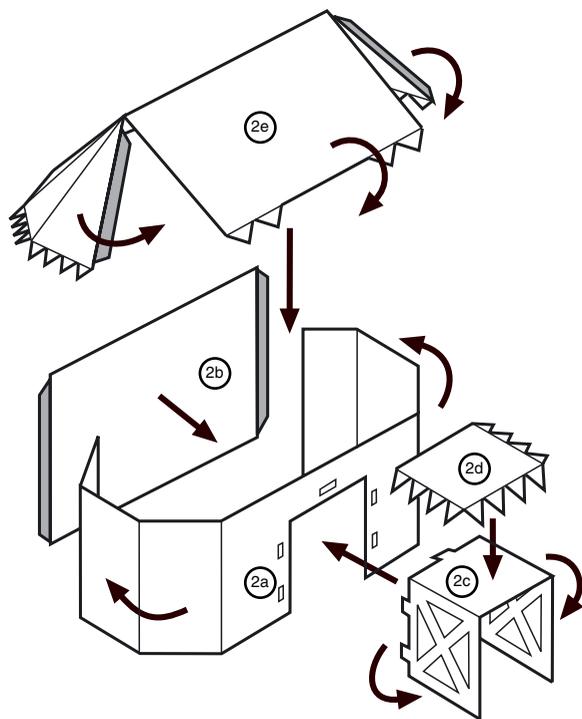


Dieses Set enthält Vorlagen für fünf kleine Zelte – drei vierseitige und zwei sechsseitige. Die Teile der Zelte sind so beschriftet, dass man leicht erkennen kann, welche zusammengehören – Dach (1a) passt zu den Wänden (1a), Dach (1b) zu den Wänden (1b) usw.

Alle kleinen Zelte werden auf die gleiche Art zusammengebaut. Falt zuerst die Sektionen des Zeltdachs so um, dass sie einen Kegel formen. Trag als nächstes Kleber auf die Lasche auf und press die beiden Dachkanten fest zusammen. Lass das Dach trocknen, während du die Wandsektion baust. Falt die Wandsektion herum und kleb die beiden Kanten an der Lasche zusammen.

Wenn Wände und Dach trocken sind, kannst du das Zelt zusammensetzen. Plazier das Dach auf den Wänden, halt die beiden Teile zusammen und dreh sie vorsichtig um. Kleb das Dach *innen* an die Wände, damit kein Kleber auf die Außenseite des Modells gelangen kann.

2. PAVILLON



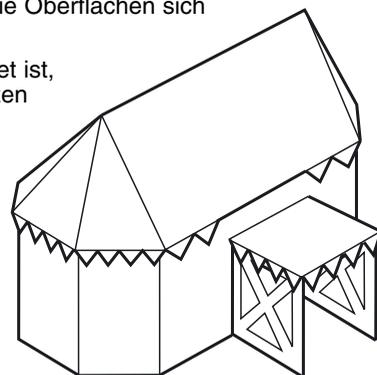
Falt die beiden Seiten der Hauptwand (2a) herum. Nimm die Rückwand (2b) und kleb sie auf beiden Seiten mit den Laschen nach innen an die Hauptwand.

Falt als nächstes die Seiten des Vorbaus (2c) herunter und kleb ihn an den Positionierungslaschen vor den Eingang des Pavillons. Klebe das Dach (2d) wie dargestellt auf den Vorbau und falt die Spitzen herunter.

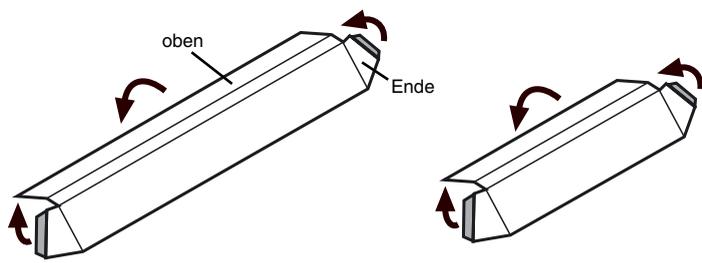
Falt eine Seite des Pavillondachs (2e) herum, falt dann die Vorderseite herunter und kleb sie an der Lasche zusammen. Wiederhol das gleiche für die andere Seite.

Wenn das Dach trocken ist, plazierst du es auf den Wänden und prüfst, ob sie ordentlich zusammenpassen. Dreh das Modell vorsichtig herum und kleb das Dach von innen an die Wände. Halt das Dach und die Wände für eine Weile fest aneinander, bis die Oberflächen sich gründlich verbunden haben.

Wenn der Pavillon getrocknet ist, musst du nur noch die Spitzen an den Kanten des Dachs herunterfalten, und dein Pavillon ist fertig.



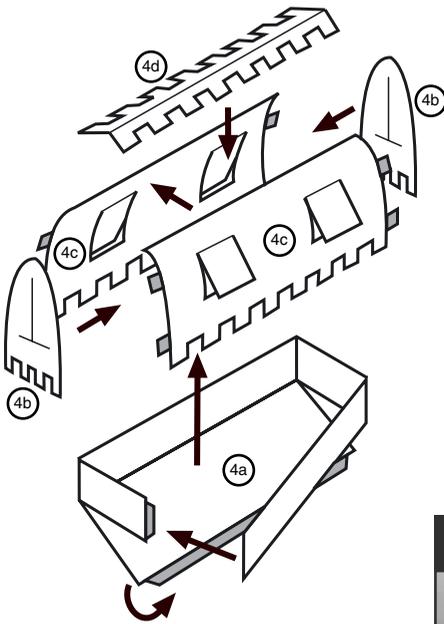
3. DIE ZÄUNE



In Gravaines Queste sind Vorlagen für fünf Zäune enthalten. Sie haben verschiedene Größen, werden aber auf die gleiche Weise zusammengebaut. Falt einfach die Oberseite des Zauns herum und kleb die beiden Enden an den Laschen fest.



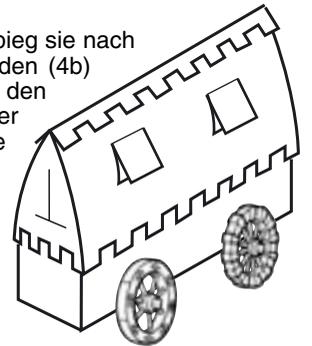
4. DER WAGEN



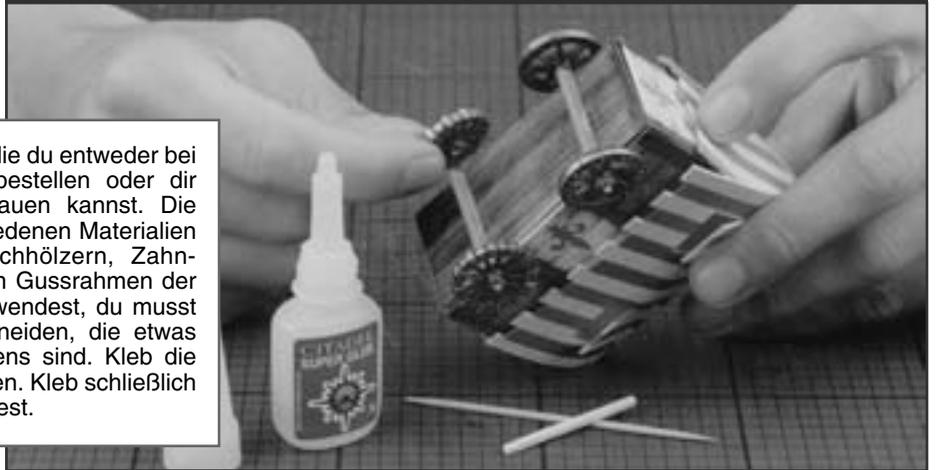
Nimm das Chassis des Wagens (4a) und falt die Seitenwände wie dargestellt herum. Kleb die Seitenlasche an die Innenseite der Seitenwand und kleb dann den Boden mit der Lasche an die Seitenwand.

Nimm als nächstes die beiden Wagenpläne (4c) und bieg sie nach innen, so dass sie sich der Krümmung der Wagenenden (4b) anpassen. Nimm eines der Endstücke und kleb es mit den Laschen an eine der Wagenplänen. Kleb die Kanten der beiden Teile schrittweise aneinander, wobei du die Krümmung des Endstücks nachformst. Wenn die beiden Teile trocken und fest sind, wiederholst du den Vorgang mit der anderen Seite der Wagenpläne.

Kleb die verbliebene Wagenpläne mit einem Ende nach dem anderen an die Endstücke. Schließlich musst du noch den Wagenfirst (4d) auf die Oberseite kleben. Wenn alles getrocknet ist, steckst du den Aufbau auf das Chassis.



ANBAU DER RÄDER AN DEN WAGEN



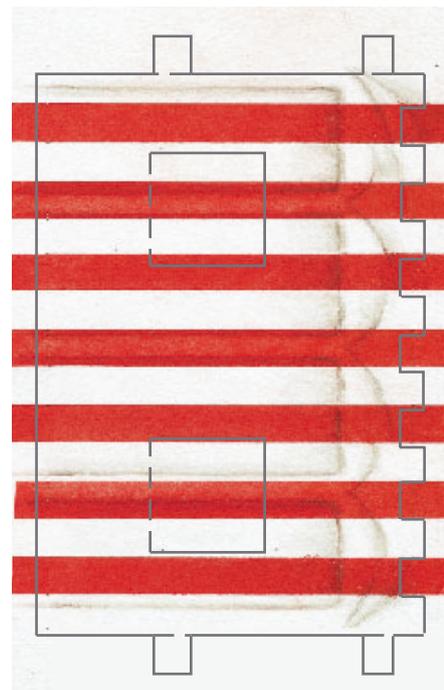
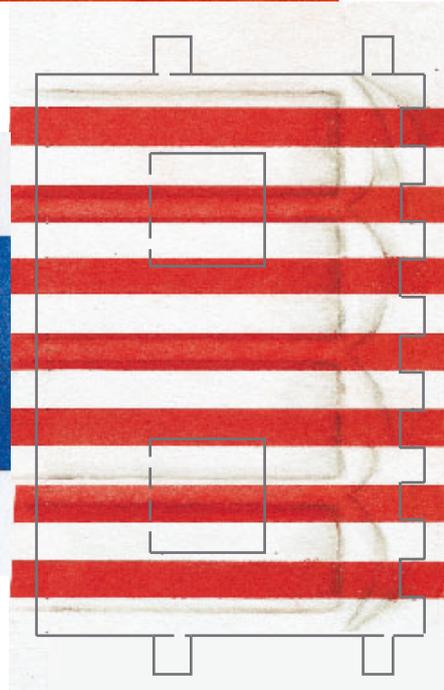
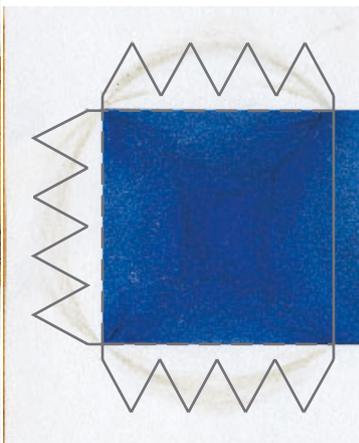
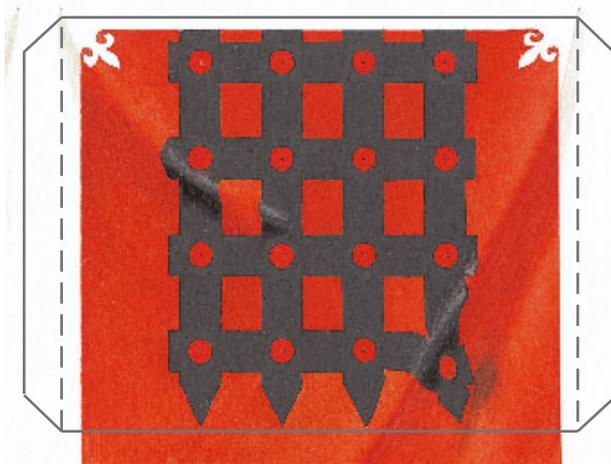
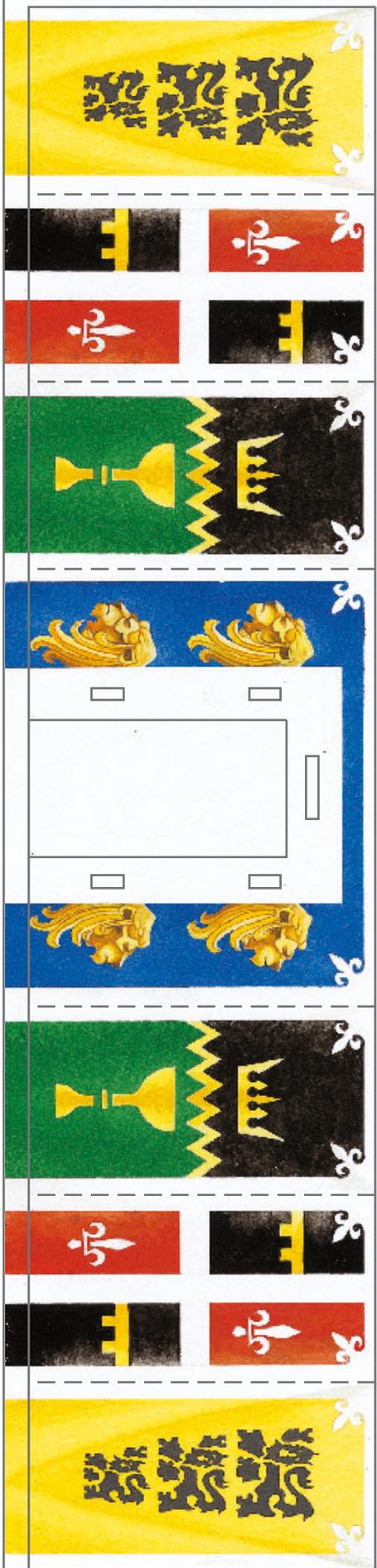
Du benötigst für den Wagen 4 Räder, die du entweder bei der Games Workshop Mail Order bestellen oder dir einfach aus dicker Pappe selbst bauen kannst. Die beiden Achsen kannst du aus verschiedenen Materialien herstellen, zum Beispiel aus Streichhölzern, Zahnstochern oder sogar Stücken aus dem Gussrahmen der Räder. Egal welches Material du verwendest, du musst zwei gleichlange Stücke daraus schneiden, die etwas länger als die Grundbreite des Wagens sind. Kleb die Achsen in Position und lass sie trocknen. Kleb schließlich die Räder an den Enden der Achsen fest.

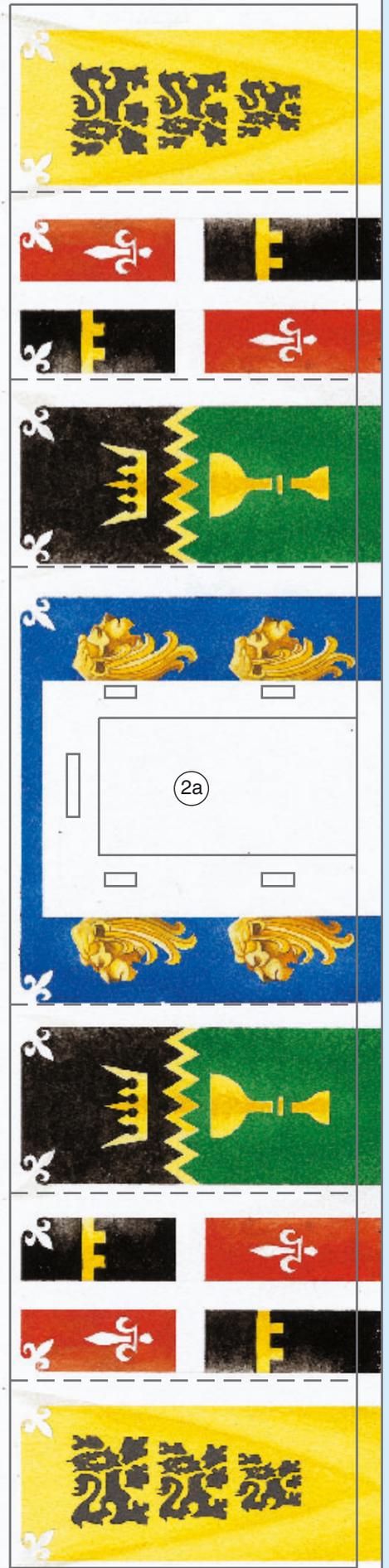
BEREIT FÜRS GEFECHT

Wir empfehlen, die fertigen Modelle wie unten gezeigt auf Pappbases zu kleben, was sie stabiler und dauerhafter macht. Klebe einfach etwas Citadel Streu auf die Bases, und schon kannst du sie im Spiel einsetzen.

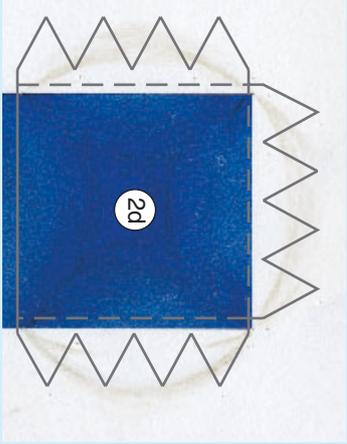


Ein spielbereites bretonisches Zeltlager.

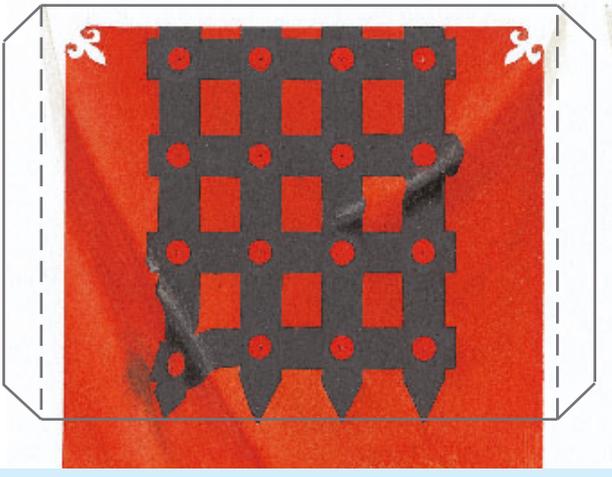




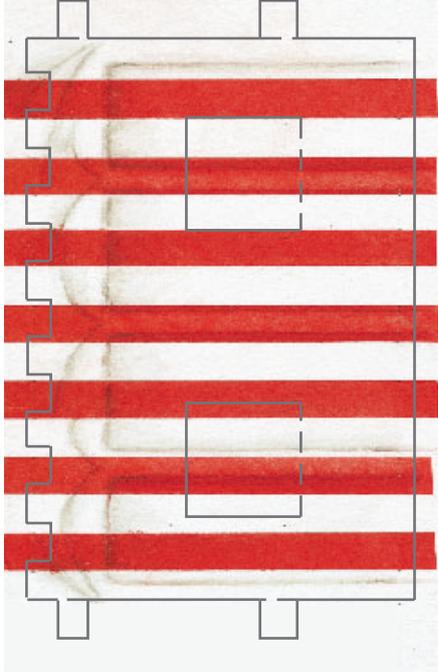
4a



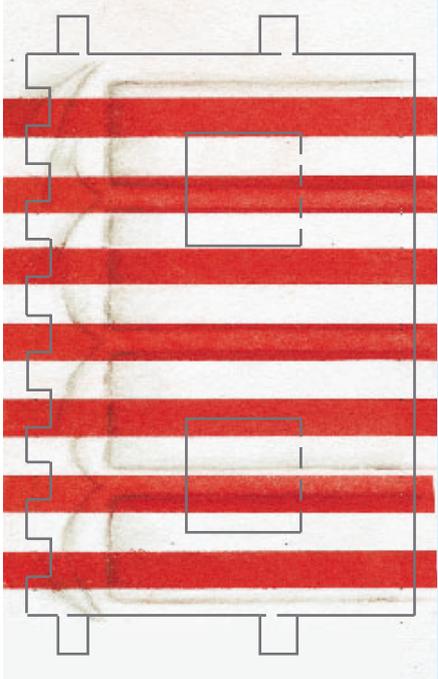
2d



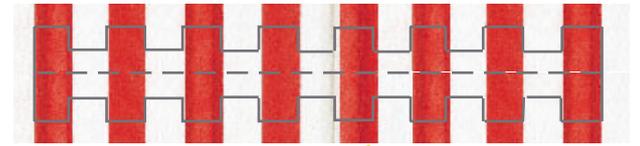
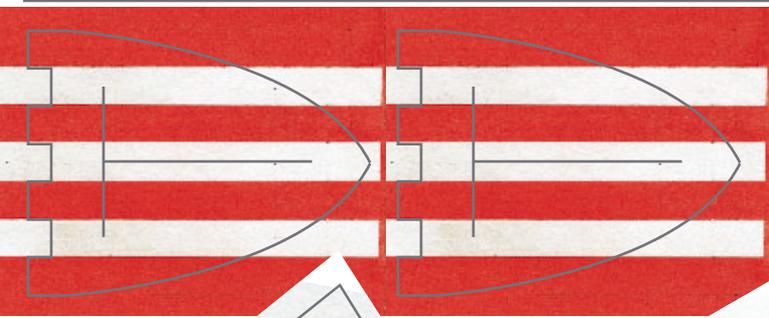
2b

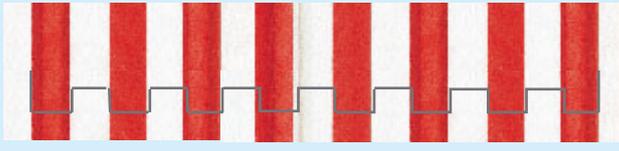


4c

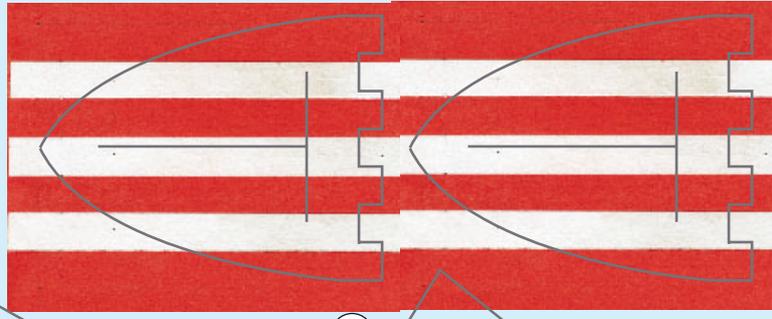


4c

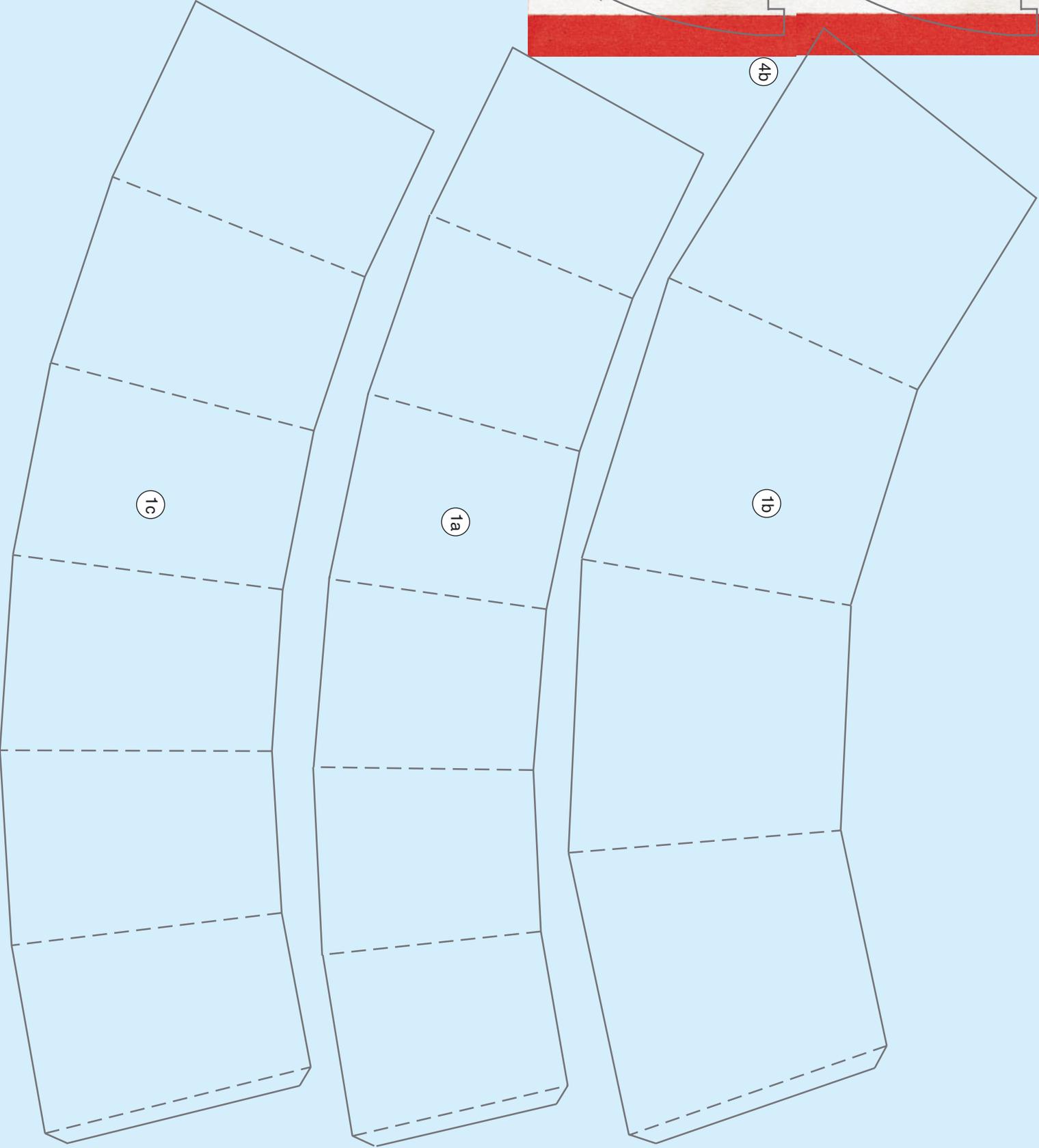




4d



4b

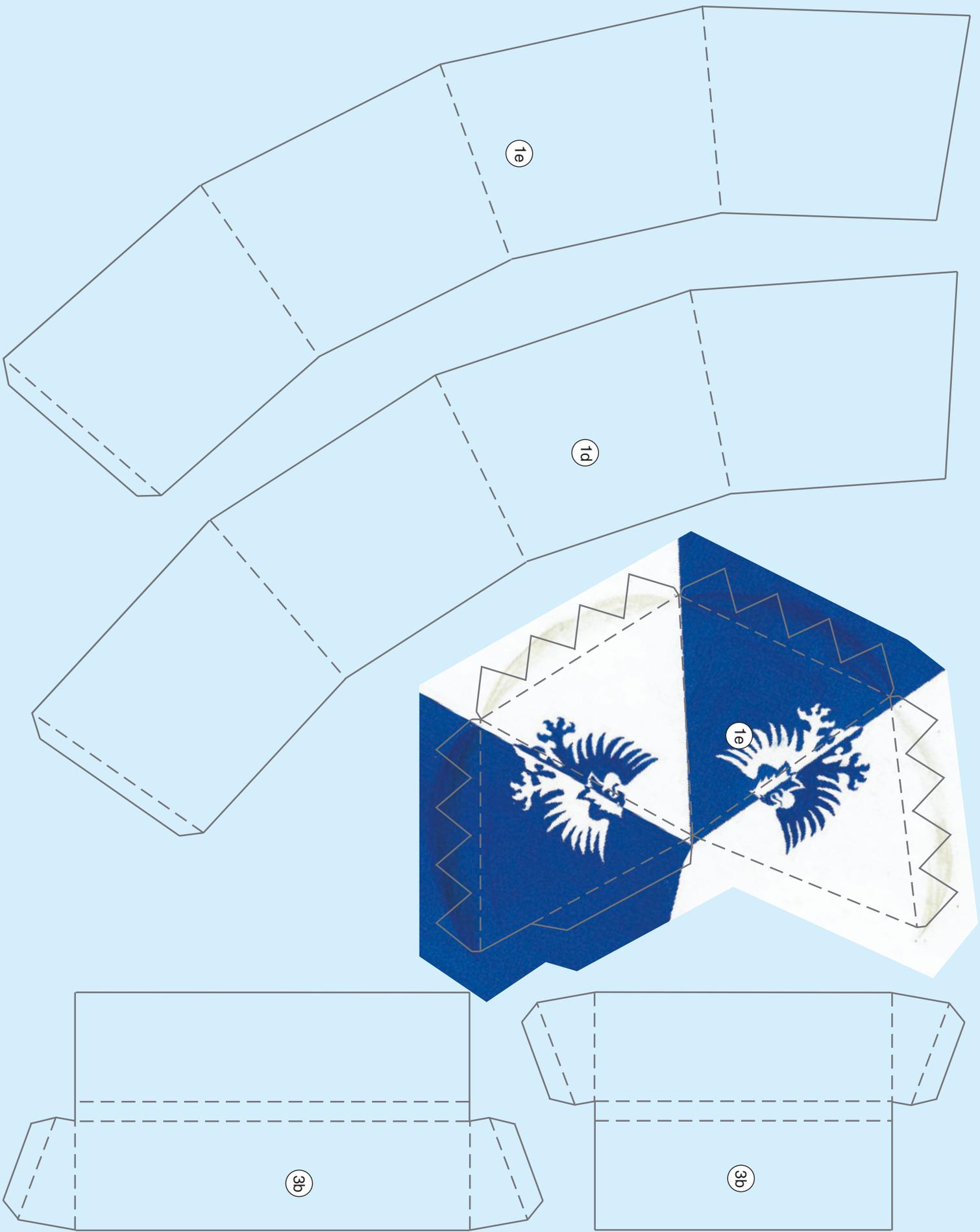


1c

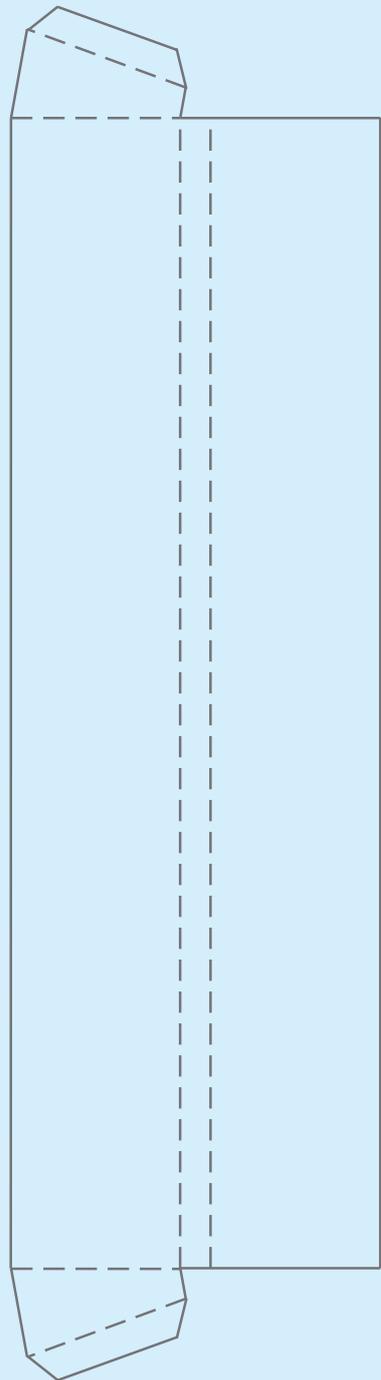
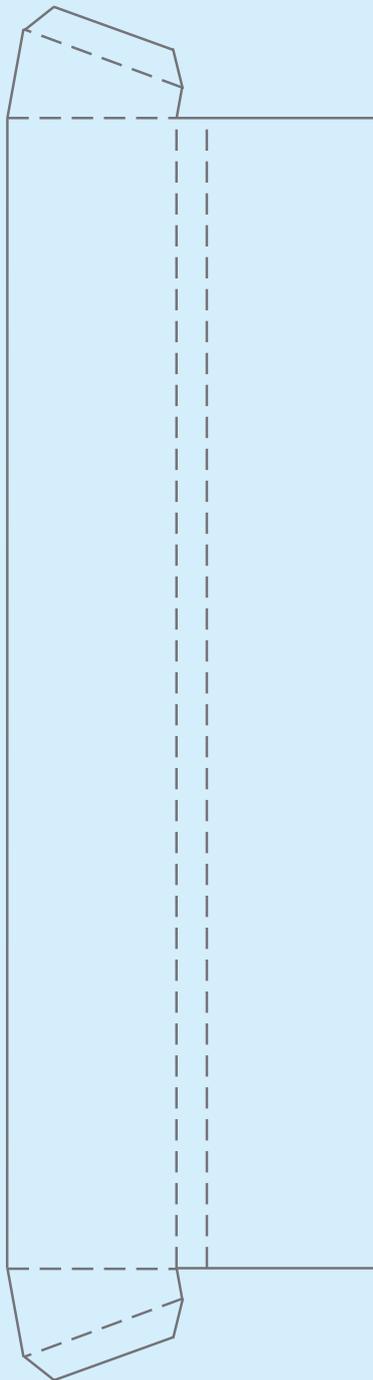
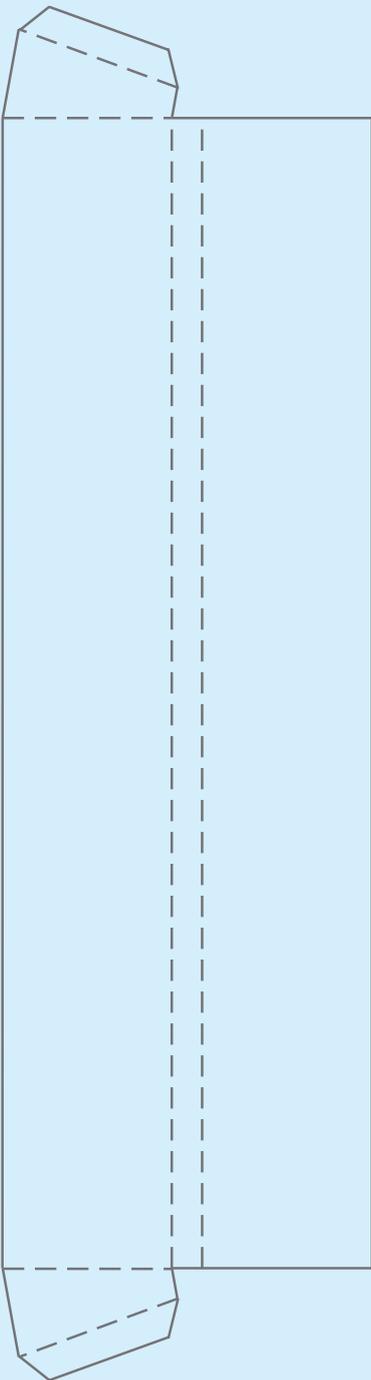
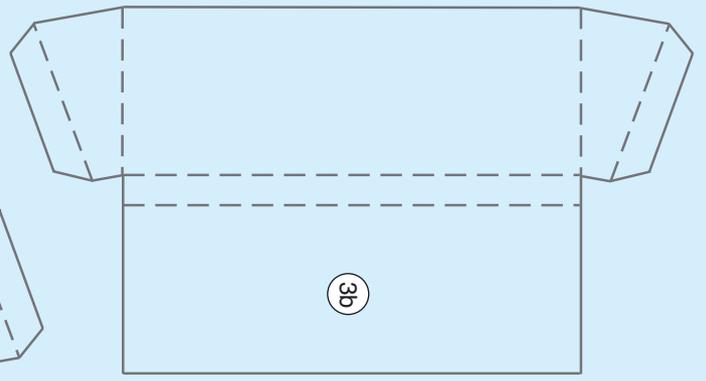
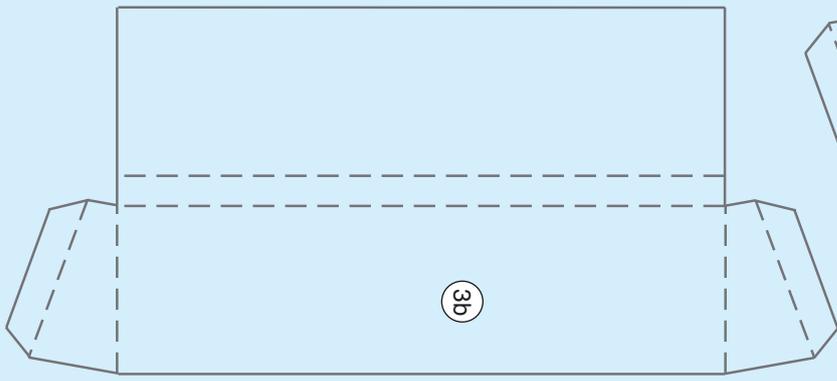
1a

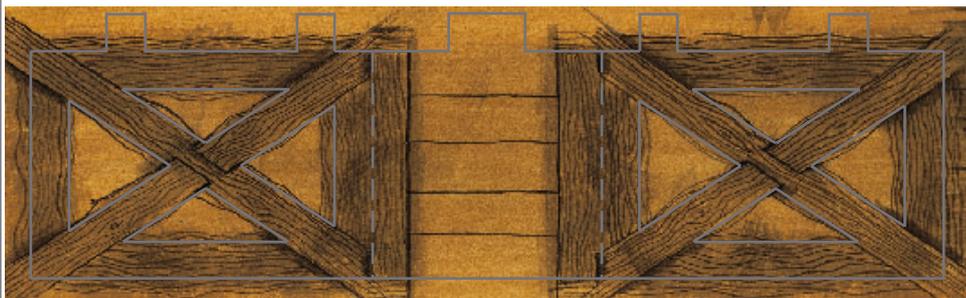
1b





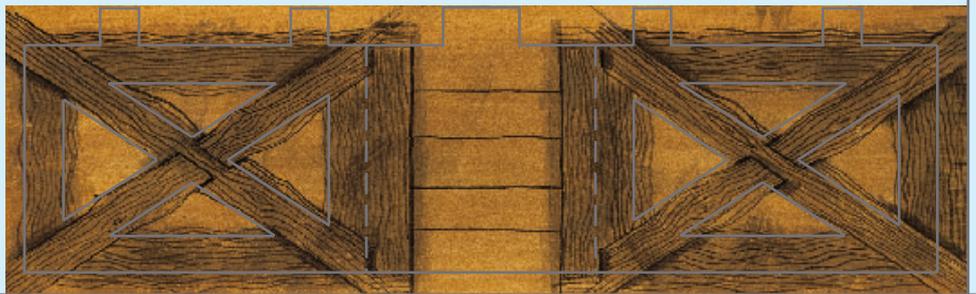


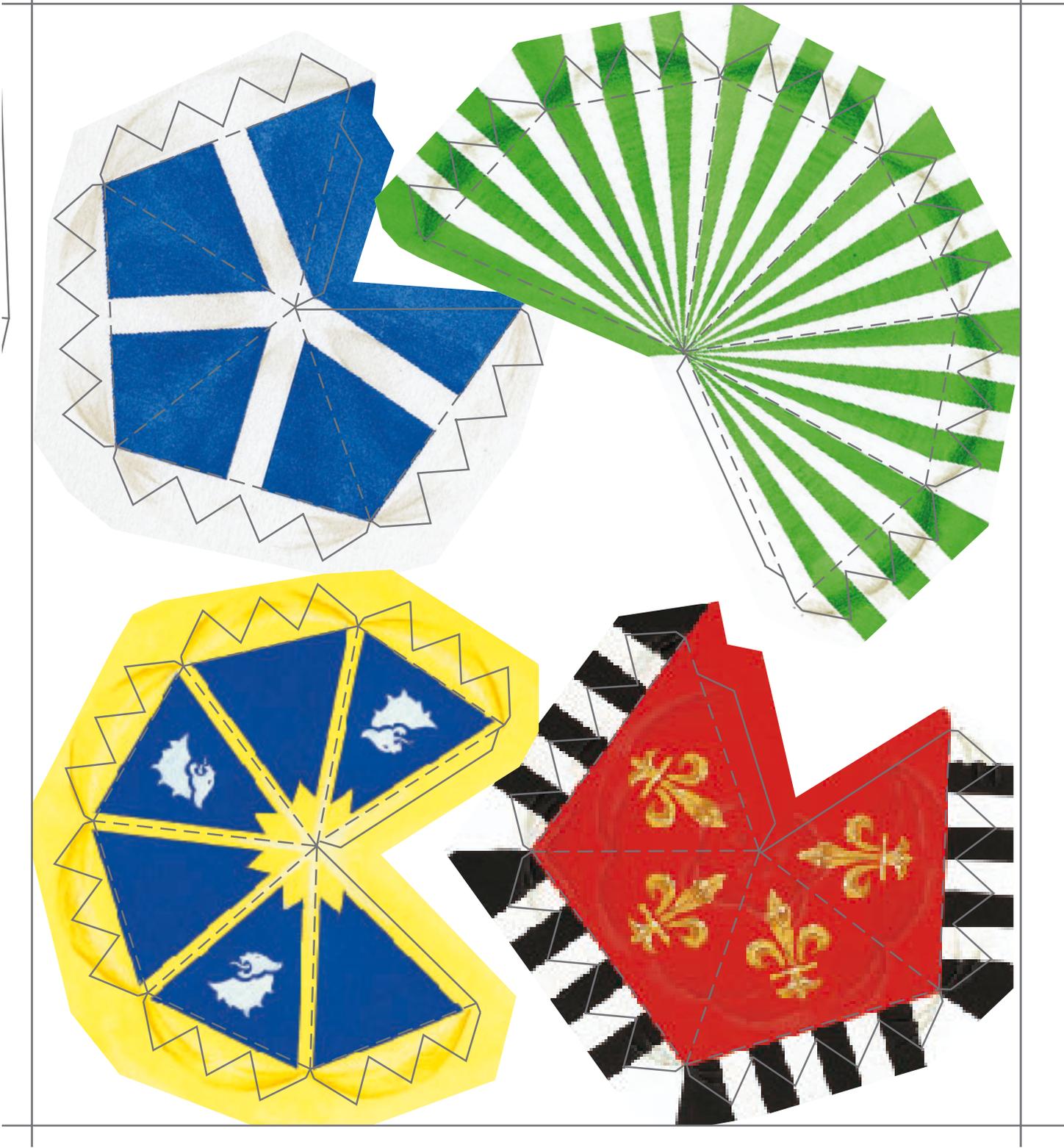






2c







SPIELER:

ARMEE:

GESAMTPUNKTZAHL:

VOLK:

GENERAL:		Pkt:										
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD												
REITTIER												
WAFFEN & RÜSTUNG:												
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:												
SONDERREGELN:												

CHARAKTERMODELL:		Pkt:										
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD												
REITTIER												
WAFFEN & RÜSTUNG:												
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:												
SONDERREGELN:												

CHARAKTERMODELL:		Pkt:										
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD												
REITTIER												
WAFFEN & RÜSTUNG:												
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:												
SONDERREGELN:												

CHARAKTERMODELL:		Pkt:										
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	
HELD												
REITTIER												
WAFFEN & RÜSTUNG:												
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:												
SONDERREGELN:												

ZAUBERSPRÜCHE

ZAUBERER	STUFE	ZAUBERSPRÜCHE

KRIEGSMASCHINEN

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	Mw	Rw	Typ	AUSRÜSTUNG	SONDERREGLN	Pkt
KRIEGSMASCHINE														
BESATZUNG														
KRIEGSMASCHINE														
BESATZUNG														

REGIMENTER

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGELN	PKT
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														
SOLDAT														
ANFÜHRER														

KAVALLERIE

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGELN	PKT
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														
REITER														
REITTIER														

STREITWAGEN

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	Mw	Rw	TYP	AUSRÜSTUNG	SONDERREGELN	PKT
STREITWAGEN														
BESATZUNG														
ZUGTIER														

ALOYS DE
MONTJOIE



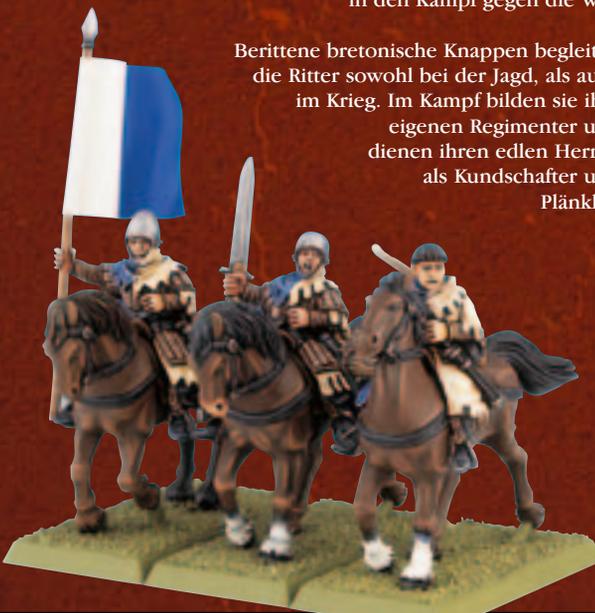
GRAVAIN DE BEAU QUEST

Gravain de Beaumarchais verläßt das Land seiner Väter auf der gefährlichen Suche nach dem Gral, wodurch er sich den Namen Gravain de Beau Quest verdient. Von geheimnisvollen Visionen getrieben macht er sich auf die Reise zu einer verlassenen Gralskapelle im Wald von Loren.



Bretonische Landsknechte und Knappen folgen ihrem tapferen Herrn, dem Kastellan von Quenelles, in den Kampf gegen die Waldelfensippe von den Weidenlichtungen

Brittische bretonische Knappen begleiten die Ritter sowohl bei der Jagd, als auch im Krieg. Im Kampf bilden sie ihre eigenen Regimenter und dienen ihren edlen Herren als Kundschafter und Plänkler.



Guillaume de Grenouille, Kastellan von Quenelles