



- Startseite
- Angriff auf den Schädelpass
- Games Workshop finden
- Newsletter abonnieren
- Kataloge

F&A's & Errata
Kriegerbanden

Veranstaltungen



GW-Generäle
Grand Tournament 2008
Gentlemen's Tournament
... in der Drakenburg

Armeebücher

- Bestien des Chaos Bretonia
- Dämonen des Chaos Das Imperium Dunkelfelfen Echsenmenschen Gruftkönige von Khemri Hochelfen
- Orden des Chaos Ogerkönigreiche Orks & Goblins Skaven Vampirfürsten Waldelfen Zwerge

Andere Armeen

- Kislev
- Riesen
- Söldner

Kampagnen

- Allgemeine Einführung
- Mächtige Königreiche Grenzgrafschaften Die Nemesis-Krone Lustria Eroberung der Neuen Welt Der Sturm des Chaos

Support

- Magiekarten
- Erratas und andere Downloads
- Spieleübergreifendes Hobbyportal

Andere Spielsysteme

- Warhammer 40.000
- Der Herr der Ringe Blood Bowl
- Epic: Armageddon Inquisitor Mortheim Necromunda
- Raumflotte Gothic Warmaster

Diverses

- Miniaturenvorschau White Dwarf
- Copyright Richtlinien Fälschungen Impressum

BRETONIA

Sir Amalric de Gaudaron

Von all den Gralsrittern Bretonias sind nur wenige so berühmt wie Sir Amalric von der Festung Gaudaron, Geißel der Untoten und gesegneter Champion der Herrin der Sees. Als junger Ritter diente er Baron Prithard von Carcassonne, wo er nur ein Krieger unter vielen in den Diensten seines Herrn war. Prithard war ein edler und gerechter Herrscher, doch er brauchte die Unterstützung würdiger Ritter, wenn er sein Reich verteidigen wollte. Er war zwar geschult in den höfischen Gebräuchen, doch die feine Kunst der Diplomatie wollte sich ihm nie erschließen. Aus diesem Grund geriet er oft mit den anderen Baronen aneinander und konnte nur auf wenig Hilfe von ihnen hoffen. Obwohl noch jung, bewies Amalric schnell, dass er im Kampf äußerst geschickt war, und stieg in den Rang eines Ritters des Königs auf. Er wurde zum Hüter der Feste Gaudaron berufen, einer alten, aber wehrhaften Burg in den Ausläufern der Himmelspfeiler.



Zum Vergrößern klicken

Kurz nachdem der junge Ritter sein Lehen übernommen hatte, erhob sich der verfluchte Nekromant Hardakh aus seiner Gruft tief in den Himmelspfeilern und führte eine Armee wankender Leichname in den südlichen Teil Carcassones. Amalric war einer der vielen mutigen Ritter, die Hardakh auf dem Schlachtfeld entgegentraten. Es schien, dass die Segnungen der Herrin mit beispielloser Kraft durch Amalric flossen, denn die untoten Krieger konnten vor ihm nicht bestehen. Wohin Amalric auch ritt, dort schien die finstere Magie des Nekromanten zu verblasen und sich aufzulösen. Skelettkrieger zerfielen zu Staub und spektrale Geistwesen wurden vom Wind verweht. Selbst das vampirische Zerrbild von Sir Morten dem Schwarzen, das schon seit zweihundert Jahren das Land um Gaudaron plagte, verwitterte und starb, als er Amalric herausforderte. Als seine Armee um ihn herum zerfiel und die Männer Bretonias mit erneuertem Mut kämpften, hatte Hardakh keine Wahl, als sich aus der Schlacht zurückzuziehen (er hatte allerdings nach nur einer Meile eine kurze, aber schmerzhaft Begegnung mit Baron Prithards liebstem Hippogreif Dragonet). Die wichtige Rolle anerkennend, die Amalric bei diesem Sieg gespielt hatte, bot der Baron ihm Rang und Reichtum. Solch eine Belohnung hätte Amalrics verarmter Familie eine neue Zeit der Annehmlichkeiten gebracht, doch getrieben von Visionen und seinem Glauben entschied der junge Ritter stattdessen, sich dem Pfad der Herrin zu verschreiben.

Bis heute berichten Balladen von der Queste des Sir Amalric – größtenteils dank seiner Familie, die sehr von seinem Ruhm profitierte. Obwohl einige Behauptungen über Amalrics Taten in das Reich der Märchen gehören – er hat sich niemals auf ein Rätselspiel mit dem Feenvolk eingelassen – oder ausgeschmückt wurden – der Chaoschampion Karnak hatte nur drei Arme, nicht fünf – hat er sicher viele glorreiche Dinge vollbracht. An den Hängen des Grauen Gebirges enthauptete Amalric den wilden Tiermenschenhäuptling Schattenpelz und zerstreute seine Anhänger. Es war Amalric, der im Alleingang Gravaines Turm gegen angreifende Goblins verteidigte, und er war es, der den Grabhügelkönig Bracht den Ewigen zweimal besiegte und erschlug. Schließlich, mit dem Segen der Herrin als Führer und Beschützer, war Amalrics Queste von Erfolg gekrönt. Am Ufer der Brienne trank Amalric aus dem Gral und wurde wirklich zum Auserwählten der Herrin des Sees. Doch er konnte nicht ahnen, dass die schwerste Prüfung seines Lebens noch vor ihm lag. Kurz darauf bat die Herrin ihn nämlich, tief in den feenhaften und gefährlichen Wald Athel Loren zu reiten, wo er einem der mächtigsten Nekromanten gegenüberzutreten würde, der jemals auf der Welt wandelte.

Sir Amalric de Gaudaron

Punkte: 160

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Sir Amalric	4	6	3	4	4	2	5	3	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Sir Amalric zählt als Heldenauswahl. Er muss exakt wie hier beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.

Waffen und Rüstung: Amalric trägt einen Streitkolben, schwere Rüstung und Schild und reitet ein bretonisches Schlachtross mit Rossharnisch. Er trägt außerdem die Ikone der Herrin.

Gelübde und Tugenden: Als Gralsritter hat Amalric das Gralsgelübde abgelegt, (er ist immun gegen Psychologie und seine Attacken gelten als magisch). Er hat außerdem die Tugend der Sturheit (er und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, dürfen verpatzte Aufriebstest wiederholen).

Fluch der Untoten: Amalrics Gegenwart ist tödlich für alle Arten untoter Kreaturen und bannt die unheilige Magie, welche sie zusammenhält. Jede Einheit der Untoten, die sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem

Impressum
Online Shop

Externe Links
Black Library
Forgeworld
Specialist Games
THQ's Dawn of War
NamcoBandais
Mark of Chaos
Warp-Artefakte



Kontakt mit Amalric befindet, erleidet W6 Lebenspunktverluste, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Diese Verwundungen werden wie Nahkampfschaden behandelt und zählen zum Kampfergebnis.

Die Ikone der Herrin: Dieses heilige Artefakt schützt Amalric gegen den schlimmsten Schaden und lenkt die Schläge seiner Feinde ab. Die Ikone verleiht Amalric einen 5+ Rettungswurf und Magieresistenz (1).

Das Szenario - Staub zu Staub, in dem Sir Amalric de Gaudaron an der Seite von Drycha und Durthu in "[Die Rückkehr des Patriarchen](#)" gegen den Erznokromanten Heinrich Kemmler kämpft findest du [hier...](#)

[Zurück: Völkerseite der Bretonen](#)

© Games Workshop Ltd. 2008. Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Games Workshop und das Games-Workshop-Logo, Warhammer, die Warhammer-Logos, sowie alle weiteren Logos, Insignien, Bilder, Miniaturen und Materialien des Warhammer-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2008, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)