

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



NORDS

Army List



LISTES D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI
SUIVENT DÉCRIVENT LES
INTERACTIONS ENTRE LES
FIGURINES, LES BATAILLONS,
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS
APPRENDRE À CONSTRUIRE
UNE ARMÉE EN VUE DE
MENER LA BATAILLE.

LISTES D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de Personnage qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

BATAILLONS

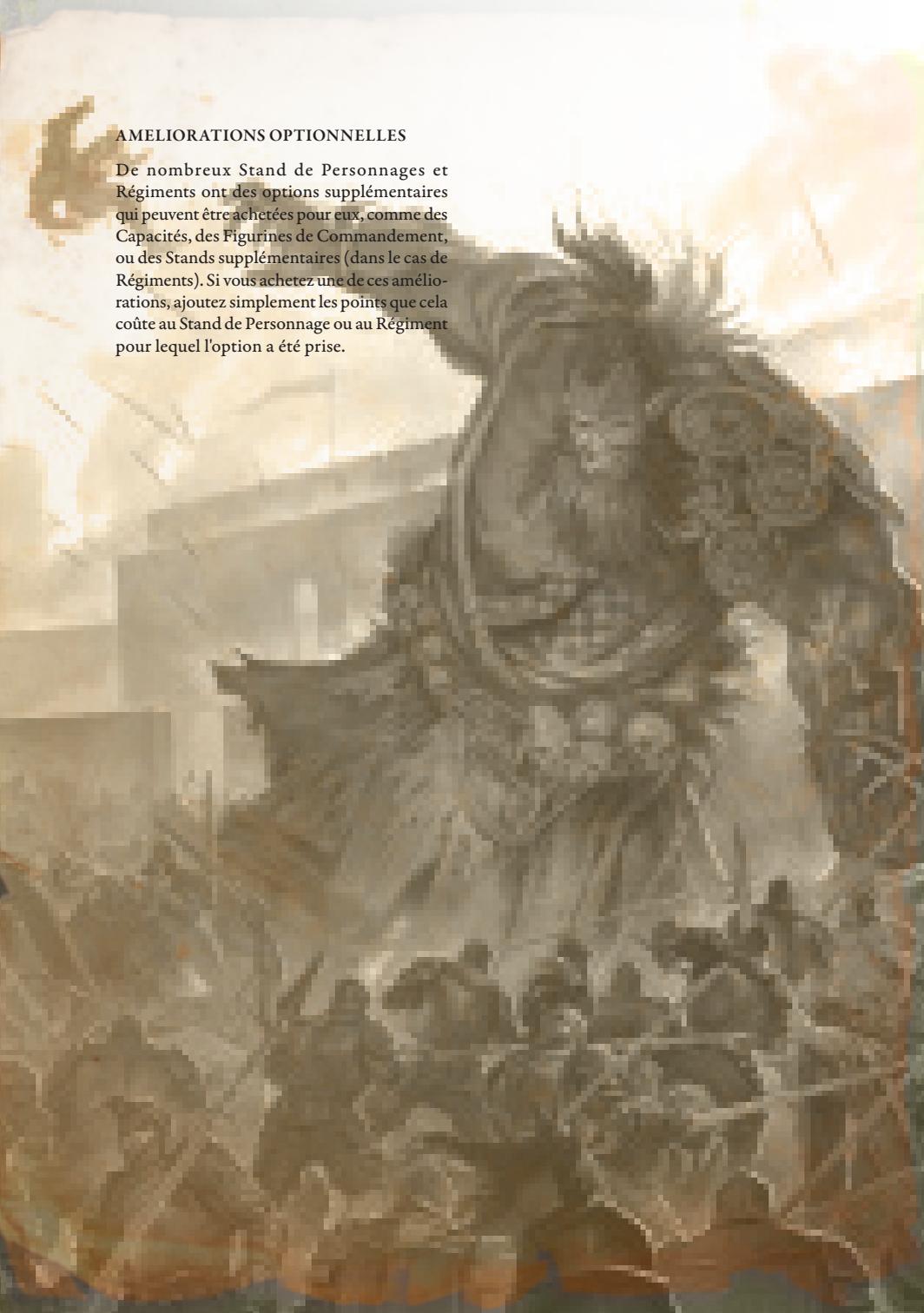
Chaque Stand de Personnage de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de Personnage (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de Personnage choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint. Chaque Bataillon mené par un Stand de Personnage peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issu d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de Personnage, et un choix Restreint pour un autre type de Personnage – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.



AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stand de Personnages et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de Personnage ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

SANG DES EINHERJAR

Tant qu'un Régiment de votre Armée a des Stands Blessés (Stands non-Personnage incomplets ou Stands avec des marqueurs de Blessures), ou qu'il lui manque des Stands à cause de Pertes, ce Régiment gagne l'Évènement de Tirage **Fureur 1**.

Si un Régiment de votre Armée a perdu la moitié ou plus de ses Stands (ou de ses blessures dans le cas des Monstres et des Personnages), ce Régiment gagne également la Règle Spéciale **Rafale**.

Si le Régiment possède déjà l'Évènement de Tirage **Fureur** ou la Règle Spéciale de **Rafale**, lorsqu'il gagne des Règles Spéciales du Sang des Einherjar, il gagne à la place l'Évènement de Tirage **Fureur +1**. Les Stands de Personnages ne bénéficient de ces avantages que si le Stand lui-même est applicable (indépendamment du Régiment qui l'accompagne).





APTITUDES DE SUPRÉMATIE

Chaque type de Personnage gagne une Capacité de Suprémie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

SANG-MÊLÉ

Appel de la Chasse : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les Régiments du Bataillon du Stand de Personnage qui attendent en renfort gagnent la Règle Spéciale **Flanquer**.

JARL

Attaque Surprise : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les Régiments ennemis subissent un malus de -1 à leurs jets de Renforts (un jet de 3 ou moins devient un 2 ou moins ...). Un jet non-modifié de 1 est toujours un succès. Cette Capacité de Suprémie est toujours active.

KONUNGYR

Légende Vivante : Lors de la construction d'Armée, un Konungyr peut sélectionner une Trouaille additionnelle au coût en points indiqué, en suivant les restrictions habituelles. De plus, un Régiment ami qui réussit une Action de Charge gagne la Règle Spéciale **Terrifiant 1** jusqu'au début de sa prochaine Activation. Cette Capacité de Suprémie est toujours considéré comme Active

CHAMAN

Appel de la Tempête : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de bataille, choisissez un Régiment ami par Round, qui n'est pas encore sur la table et avant d'effectuer les jets de Renforts, ce Régiments gagne la Règle Spéciale **Avant-Garde**. Cette Aptitude de Suprémie est toujours considérée comme active.

VOLVA

Cadeau des Einherjar : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de bataille, tous vos Régiments gagnent +1 Evasion jusqu'à un maximum de 2, sauf les Stands avec la Règle Spéciale **Personnage**. Cette Aptitude de Suprémie est toujours considérée comme active.



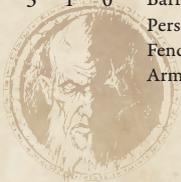
PERSONNAGES

Vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Personnages, mais au moins l'un d'entre eux doit être votre Seigneur de Guerre.

SANG-MÊLÉ (BLOODED)

90 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Sang-Mêlé	Infanterie	Moyen	6	2	4	4	4	3	1	0	Barrage 4 (12"), Personnage, Fendre 2, Armes de Jet



Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options:

Aspect: Peut avoir un seul animal totem en prenant son aspect :

<i>Corbeau</i>	<i>15 points</i>
<i>Dragon</i>	<i>15 points</i>
<i>Ours</i>	<i>10 points</i>
<i>Aigle</i>	<i>10 points</i>
<i>Loup</i>	<i>10 points</i>

Trouvailles: Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.

Bataillon :

<i>Base :</i>	<i>Rôleurs</i>
	<i>Trolls</i>
	<i>Ugr</i>
	<i>Hommes des Tribus des Désolations Blanches</i>

<i>Restreint:</i>	<i>Loups-Garous</i>
	<i>Elus de l'Arc</i>
	<i>Meute de Fenr</i>
	<i>Meute de Nefbur</i>
	<i>Meute de Goltr</i>
	<i>Jotnar des Montagnes</i>

Servants :

<i>Tactique</i>	<i>Restreint</i>
<i>Combat</i>	<i>Disponible</i>
<i>Arcanique</i>	<i>Non Disponible</i>

Maîtrises :

Tactique, Combat

JARL**70 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Jarl	Infanterie	Moyen	5	2	3	5	4	3	3	0	Barrage 4 (12"), Personnage, Armes de Jet

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Aspect:** Peut avoir un seul animal totem en prenant son aspect :*Corbeau* 15 points*Dragon* 15 points*Ours* 10 points*Aigle* 10 points*Loup* 10 points**Trouvailles:** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Bataillon :**

Base :

- Pillards*
- Huscarls*
- Ugr*
- Ulfhednar*

Restreint:

- Bearsarks*
- Elus de la Lame*
- Jotnar des Montagnes*

Servants :*Tactique* Disponible*Combat* Disponible*Arcanique* Non Disponible**Maîtrises:** *Tactique, Combat*

KONUNGYR**100 POINTS**

Name	Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Konungyr	Infanterie	Moyen	5	2	4	6	4	4	2	2	Personnage, Armes de Jet

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options:****Aspect:** Peut avoir un seul animal totem en prenant son aspect :*Dragon* 20 points*Corbeau* 15 points*Ours* 10 points*Aigle* 10 points*Loup* 10 points**Trouvailles:** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Bataillon :**

Pour chaque Konungyr dans votre Armée, vous devez inclure au moins un Jarl (et son propre Bataillon).

Base :

- Elus de l'Acier*
- Elus de l'Arc*
- Elus de la Lance*
- Huscarls*

Restreint:

- Jotnar des Glaces*
- Jotnar des Montagnes*
- Jotnar des Mers*

Servants :

Tactique Restreint

Combat Disponible

Arcanique Non Disponible

Mâitrises: *Tactique, Combat*

CHAMAN**50 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chaman	Infanterie	Léger	5	1	2	3	4	2	1	0	Personnage, Prêtre 5

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Sorts :** Connait tous les Sorts suivants :*Vision Troublée**Tisse-Brume**Reformer la Destinée***Trouvailles :** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Bataillon :***Base :* Pillards*Restreint :* Bearsark
Ulfhednar**Servants :***Tactique* Restreint*Combat* Non Disponible*Arcanique* Disponible**Maîtrises :** Arcanique

VOLVA**55 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Volva	Infanterie	Léger	5	1	3	4	4	3	2	0	Personnage, Prêtre 5

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1**Options :****Sorts :** Doit avoir au moins un des Sorts suivants :*Fruit de l'Arbre Dorée* 40 points*Lumière du Porte-Guerre* 20 points*Caresse d'Hela* 10 points*Gloire du Valhalla* 10 points*Aspect de Fenrir* 10 points**Trouvailles :** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Bataillon :***Base :* Valkyries*Restreint :* Pillards
Huskarls**Servants :***Tactique* Non Disponible*Combat* Restreint*Arcanique* Restreint**Mâitrises :** Arcanique

CHAMAN DES DÉSOLOGATIONS BLANCHES (WHITE WASTE SHAMAN)

50 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Chaman des Désolations Blanches	Infanterie	Léger	6	1	1	2	4	2	1	0	Personnage, Effrayant, Prêtre 4, Avant-Garde

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Bouchers des Désolations Blanches : Un Régiment d'Infanterie du Bataillon de ce Stand de Personnage peut prendre un Boucher comme Figurine de Commandement sans payer son coût en points (en somme, elle est gratuite).

Options:

Sorts : Doit avoir au moins un des Sorts suivants :

Enrager 20 points

Dominer 20 points

Trouvailles : Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.

Bataillon :

Base : Hommes des Tribus des Désolations Blanches

Restreint: Jotnar des Montagnes
Jotnar des Mers

Restriction : Un Chaman des Désolations Blanches ne peut pas être le Seigneur de Guerre.

Servants :

Tactique Restreint

Combat Non Disponible

Arcanique Disponible

Maîtrises : Arcanique

PERSONNAGES & AMÉLIORATIONS

Les objets magiques et l'héraldique sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une faction. Chaque faction a accès à une liste d'objets et de capacités décrits dans leur liste d'armée respective : ce sont des Améliorations de Personnage. Vous trouverez ces Améliorations comme options pour le Personnage.

Sauf indication contraire, chaque entrée ne peut être sélectionné qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Stand de Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Stand de Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Stand de Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison.

A moins que cela ne soit spécifié, les restrictions suivantes s'appliquent :

- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie des Arcanes, le Stand de Personnage doit posséder la Règle Spéciale Magicien (X) ou Prêtre (X) ;
- Pour sélectionner une Amélioration de la catégorie Bannière, le Stand de Personnage doit posséder au moins un Niveau dans la catégorie Tactique ;
- Enfin, les Stand de Personnage avec la règle spéciale Magicien (X) ne peuvent pas acheter d'Améliorations de la catégorie Armure.

Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, ils doivent prendre des Améliorations de catégories différentes.

TROUVAILLES

Chaque Trouaille ne peut être inclus dans votre Armée qu'une seule fois.

BANNIÈRES

Corbeaux Messagers

40 points

L'Aigle, l'Ours, le Loup et le Corbeau occupent une place importante dans la mythologie nordique. Bien que leurs rôles soient complexes et variés, peu de gens contesteraient le fait que le Corbeau est une créature de ruse et de mémoire profonde dont la faveur marque le plus grand des chefs... ou le plus impitoyable.

Les Régiments amis à 12" peuvent utiliser la résolution du Stand de Personnage au lieu de la leur.

Couronne du Serpent

15 pts

Arrachée au flanc d'un serpent jormungandr, le sang coule encore sur cette bannière rugueuse, imprégnant l'unité qui la porte de la résilience impie du serpent.

Le Stand de Personnage gagne l'Évènement de Tirage suivant :

Le Stand de Personnage et le Régiment dans lequel il se trouve gagnent +1 Evasion jusqu'au début de la prochaine Activation du Régiment.

Réputation Effroyable

10 points

De nombreux hommes ont la réputation d'être impitoyables et sauvages, acquise au cours d'innombrables duels et sur les champs de bataille. Mais pour qu'un Nord ait acquis une telle réputation ...

Le Stand de Personnage et son Régiment ont la Règle Spéciale **Effrayant**.

Figure de proue de Naglfar

5 pts

Naglfar était le navire du jarl Vignik Vignarson, qui, pendant le Ragnarök, avait été chargé de naviguer dans le Hreggfjorden à l'abri du brouillard, dans une manœuvre de contournement face aux forces de Surtr. On ne les a jamais revus. Après le retour des Einherjar, par une rare matinée claire à Hreggfjord, Naglfar débarqua tranquillement sur les rives, intact mais sans aucune trace de son équipage.

Le Stand de Personnage et tout Régiment ami se trouvant dans un rayon de 6" de celui-ci, comptent comme étant Occultés durant le Round où le Personnage arrive sur le Champ de bataille depuis les Renforts.

ARMURES

Járgreipr

20 points

Trouvés au fond d'un cratère encore fumant et en parfait état, ces gantelets de fer sont minutieusement sculptés avec des runes de pouvoir. Les coups portés par l'un d'entre eux frappent avec une puissance phénoménale, mais sans grande précision.

Durant une Action de Duel, le Stand de Personnage a la Règle Spéciale **Coups Incessants**.

Ty Jokull, le Coeur de Givre 10 points

Arrachée à la forme brisée d'Aurgelmir, le dernier et le plus puissant des grands sorciers Jotnar des Glaces, cette plaque de névé a été façonnée en un bouclier qui absorbe la puissance des coups même les plus puissants en se fissurant puis en se recongelant. Mais si jamais il sent une faiblesse chez son porteur, il se fend et se brise, le laissant sans défense contre ses ennemis.

Le Stand de Personnage a +2 Défense tant qu'il ou elle n'a pas de marqueurs de Blessures.

Carrure Massive 5 points

Là où la plupart des Nords dépassent déjà les "Hommes du Sud" d'une tête, certains individus se démarquent par leur gigantisme. Cette taille est souvent attribuée à un ancêtre Einberjar oublié depuis longtemps. Mais quelle qu'en soit la cause, ils sont des adversaires terrifiants à affronter lame au clair, leur corps capable d'encaisser des coups qui abattraient des ennemis moins massifs.

Le Stand de Personnage ignore la première Blessure allouée lors d'un Duel.

ARMES

Vinda, la Danseuse 40 points

Seconde des Sept Lames, Vinda est une lame mince, bien équilibrée et flexible qui semble bouger d'elle-même, cherchant les failles et les faiblesses de la garde de l'adversaire. Son porteur est condamné à perdre lentement tout sens de l'humour, et avec le temps à percevoir même le plus amical des gestes comme une insulte mortelle.

Pour chaque tranche de 2 Touches obtenues (arrondi au supérieur) lors des attaques de Clash ou de Duel de ce Stand de Personnage, lancez un dé supplémentaire et ajoutez les Touches réussies au total de l'attaque. Ces Touches supplémentaires ne génèrent pas d'autres jets de dés.

Reyngeir, la Lance Divine 30 points

La légende veut que cette lance ait été entièrement forgée dans le cœur d'une étoile déchue. Assez lourde pour que seul le plus fort des guerriers puisse espérer la manier, sans parler de la lancer, elle reste superbement équilibrée et éternellement tranchante.

Le Stand de Personnage inflige des Touches

d'Impact, et gagne la Règle Spéciale **Impact Brutal (2)**.

Rjóða, la Colérique 15 points

Sept lames brillantes et sans défaut font surface à maintes reprises dans la mythologie nordique, accordant à leurs manieurs la gloire, la renommée et la victoire, avant que les malédictions liées à chacune d'elles ne causent leur mort. Rjóða, la Colérique, provoque une rage incontrôlable chez celui qui le porte lorsqu'elle est tirée, rendant le guerrier invincible sur le terrain. Invariablement, ses manieurs perdent la capacité de distinguer l'ami de l'ennemi, tuant leurs amis et leur famille avant que la culpabilité ne les pousse à l'exil et au suicide.

Le Stand de Personnage a +2 Attaques et la Règle Spéciale **Soif de Sang**.

La Lame Brisée 10 points

Cette lame brisée serait le fragment de Tyrfring, la lame du tueur de dragons Sigurd. Si c'est vrai, la lame n'a conservé qu'une partie de son ancienne puissance, car elle était autrefois une lame qui tranchait les rochers en un seul coup, et on dit même qu'elle était capable de percer l'écaille des dragons.

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Fendre 1**.

Tueur de Monstres 10 points

Cette lame massive et pâle n'a pas été forgée, mais plutôt sculptée dans l'énorme os de la côte d'une monstrosité marine qui s'est échouée sur les côtes près d'Aarheim. Une partie de la moelle de la bête est restée dans le conduit central, se balançant jusqu'au sommet de l'arme au sommet de son balancement, conférant à l'arme une force incroyable à l'impact.

Le Personnage a la Règle Spéciale **Chasseur de Monstres**.

TALISMANS

Torque Dorée 35 points

Presque tous les guerriers Nord préfèrent les torques comme bijoux, car c'est un moyen simple de transporter des richesses qui ne peuvent pas être facilement volées. Les plus grands et les plus efficaces des pillards vont au combat avec plusieurs



torques d'or autour des bras, ce qui dénote leur compétence et leur succès dans leur métier.

Le Stand de Personnage et son Régiment gagnent la Règle Spéciale **Flanquer**.

La Corne d'Hjoldgar **35 points** (Seigneur de guerre Jarl uniquement)

Hjoldgar le Fou est une légende récente chez les skalds. On dit qu'il poussait ses hommes comme personne d'autre, au point que, face à une bataille difficile lors de ses raids, il faisait des trous dans la coque de ses navires. Il soufflait alors dans sa corne pour faire savoir à ses hommes qu'ils devaient se pousser plus loin et faire tout ce qu'il fallait pour gagner, car il n'y avait pas de retraite.

Le Stand de Personnage gagne l'aptitude de Suprématie suivante en plus de celle qu'il peut déjà avoir :

Le Stand de Personnage et tout Régiment ami à 6" gagnent la Règle Spéciale **Volée Rapide** jusqu'à la fin du Round.

Robe du Marche-Brume **25 points**

Le chaman Saidran a donné sa vie lorsque les Jotnars de Hel se sont abattus sur son village. Épuisé et blessé, il consacra son dernier souffle à invoquer les brumes du nord, protégeant son peuple des géants qui le poursuivaient. Aujourd'hui encore, ses os sont recouverts d'une couche de brume, de reliques vénérées et de biens précieux des Nordés.

Les Stands ennemis qui effectuent une action de Volée contre le Régiment du Stand de Personnage doivent relancer leurs jets de Touche de "1".

Folie d'Heriolf **10 points**

Ce pendentif en forme de rune taillé dans un fémur était le bien le plus précieux du célèbre hors-la-loi, Heriolf Godson. En fin de compte, son orgueil eut raison de lui : en pillant une caravane sous la protection d'Anghjorn, l'un des derniers Eimberjar à encore fouler la terre, il a fait l'erreur de s'en vanter. Le pendentif ne protège pas contre la stupidité.

Le Stand de Personnage a +1 Evasion.

Prix d'Argent **5 points**

Le prix d'argent est une pratique privilégiée par de nombreux capitaines de navire pour garder l'équipage occupé et concentré. Pendant les longues journées en mer, ils épinglent une pièce de monnaie sur le mât, la promettant comme récompense à tous ceux qui peuvent la frapper avec leurs armes en se tenant sur le bord de la proue.

Le Stand de Personnage et son Régiment peuvent relancer leurs jets de "6" lorsqu'ils effectuent des Attaques d'Impact en raison de la règle spéciale **Armes de Jet**.

ARCANE

Hérauts de la Tempête **20 points**

Tout travail de Magie est difficile, qu'il soit effectué par des individus doués ou des Fidèles, et requiert une immense concentration mentale et une grande précision dans le procédé. Faisant revivre les circonstances qui l'ont fait naître, ces baguettes faites de morceaux de vieux chêne ou d'os de dragon frappés par la foudre, une fois brisées, provoquent un orage ébéré qui altère les énergies mystiques qui les entourent, tout en rendant leur concentration incroyablement difficile.

Une fois par partie, ce Stand de Personnage peut dépenser une Action pour utiliser cette Trouvaille. Réduisez la valeur d'Harmonisation de tous les Sorts de 3 jusqu'à la fin du Round. Les Sorts avec une valeur d'Harmonisation de 0 ou inférieur échouent automatiquement. Cet effet touche toute tentative de lancement, y compris celles des Lanceurs de Sorts arrivés des Renforts après que cette Trouvaille a été activée.

Runes de Sagesse **15 points**

Inscrites sur les os de puissants monstres, ainsi que sur les os de mages vaincus, l'origine et le pouvoir de ces runes semblent provenir de temps et de pratiques antérieurs à l'époque où les dieux d'Yggdrasil avaient pris l'Humanité sous leur aile.

Une fois par partie, le Stand de Personnage peut lancer 2 dés supplémentaires lors d'une Action de Lancement de Sort. Le joueur doit déclarer qu'il utilise cette capacité avant le Lancement du Sort.

Runes du Destin **10 points**

Un brave guerrier pourrait surmonter sa peur et se faire tatouer une vraie rune par un chaman. La plupart d'entre eux en ressortent pâle et terne, refusant d'en parler à nouveau. Quelques-uns, cependant, en sortent renforcés, leur destin tracé dans un seul et même chemin glorieux... ainsi que leur malheur.

A chaque Round, la première fois que ce Stand de Personnage obtient un marqueur de Blessure, lancez un dé. Sur 3-, retirez ce marqueur.

PERSONNAGES ET SUITE DE SERVANTS

Ces options peuvent être prises par n'importe quel Stand de Personnage d'Infanterie, sauf indication contraire. Chaque faction aura ses propres améliorations de régiment. Certains Niveaux d'Améliorations ne peuvent être atteints que par certains Stands de Personnages. Sauf indication contraire, vous devez avoir obtenu les niveaux précédents afin d'obtenir le niveau que vous souhaitez (c'est-à-dire que pour obtenir le niveau 2, vous devez également avoir obtenu le niveau 1, etc.)

Tous les Personnages n'ont pas accès à l'ensemble des catégories de Servants. Celles qui sont autorisées seront clairement indiquées dans l'entrée correspondante de la liste d'armée, avec la mention "disponible" ou "restreint". Le Stand du Personnage choisit librement les Niveaux dans les catégories disponibles, alors qu'il ne peut atteindre que le Niveau 2 dans les catégories restreintes. En outre, la sélection d'un niveau dans une catégorie restreinte coûte le double des points indiqués.

Tier	Tactique	Combat	Arcanique
1	Le Stand de Personnage et son Régiment peuvent relancer un jet de Résolution raté par Niveau en Tactique. (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Blessure (10pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 en niveau de Magicien/Prêtre. Si le Personnage n'est pas Magicien/Prêtre, il comme un Magicien (1) pour l'Interférence Ennemie. (10pts)
2	Le Personnage peut acheter 1 Amélioration dans la liste d'Améliorations de sa Faction*. (15pts + coût pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Attaque. (15pts)	Le Stand de Personnage gagne la règle spéciale Béni . De plus, lors de la résolution de l'Action Lancement de Sort, le Stand de Personnage traite tous les régiments comme ayant 3 Stands de moins dans le cadre de la Mise à l'Echelle du sort. (15pts)
3	Le Stand de Personnage et le Régiment qu'il a rejoint gagnent la Règle Spéciale Flanquer . (25pts)	Le Stand de Personnage gagne +1 Clash et Fendre 1 . (25pts)	Le Stand de Personnage ajoute 1 succès lors d'une Action de Lancement de Sorts. (30pts)

*LISTE D'AMELIORATIONS DE FACTION

•Nords

- Peut sélectionner un Aspect
- Si le Personnage sélectionne 2 Niveaux ou plus dans le domaine Tactique, il peut choisir un Aspect.



MAÎTRISES

Les Stands de Personnage sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Personnages ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels, bien qu'il ne soit pas rare que deux de ces héros aient suivi le même chemin.

Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Stands de Personnage, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Stand de Personnage. Un Stand de Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de Stand de Personnage autorisées dans la section suivante. Chaque Maîtrise peut être achetée plusieurs fois, mais chaque fois que vous souhaitez ajouter un duplicata (ou plus) de la même maîtrise, vous payez le double du coût de la maîtrise précédente. Par exemple, sélectionner "Excentrique" coûte 20 points, alors qu'une deuxième fois, cela coûterait au deuxième personnage 40 pts, et une troisième fois, cela coûterait au troisième personnage 80 pts.

Il existe trois catégories de Maîtrise, et chaque Stand de Personnage peut sélectionner une Maîtrise dans une catégorie autorisée dans son entrée dans la liste d'armée correspondante. Bien qu'il y ait des listes de maîtrise communes fournies ci-dessous, chaque liste d'armée peut inclure des Maîtrises supplémentaires spécifiques à sa faction.

TACTIQUE

Discipliné **40 points**
(Personnages de Classe Léger ou Moyen uniquement)
Une fois par partie, le Personnage et tout Régiment qu'il a rejoint peuvent effectuer 1 Retraite propre sans lancer de dé ou subir de blessure.

Savant **35 points**
(Doit être au niveau 3 dans le Niveau d'Amélioration Tactique)
Le Personnage peut remplacer sa capacité de Suprématie par une autre capacité de Suprématie de la liste d'armée.

Stratège Réfléchi **25 points**
Une fois par partie, le Personnage peut refuser un Duel sans subir de pénalité.

Excentrique **20 points**
(Doit être de niveau 2 dans le Niveau Tactique)
Le Personnage doit sélectionner 2 Régiments de Base et 1 seul Régiment Restreint, mais il peut choisir n'importe quel Régiment de la liste d'armée comme option Restreinte.

Longue Lignée **15 points**
Ce Stand de Personnage peut sélectionner une Trouvaille supplémentaire.

L'Instinct de la Chasse **10 points**
Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage **Tirer et Avancer**.

COMBAT

Chasseur de Têtes **20 points**

Durant un Duel, les jets non modifiés de 1 réalisés par le Stand de Personnage infligent 3 Touches au lieu de 1.

Faiblesse Exposée **20 points**

Au début d'une Action de Duel où le Personnage est impliqué, choisissez une Règle Spéciale du Personnage ennemi. Celle-ci n'a plus d'effet jusqu'à la fin du Duel.

Tireur d'Elite **15 points**

Le Personnage gagne **Barrage +2**. S'il n'a pas la Règle Spéciale **Barrage**, il gagne **Barrage 2 (24")**.

Guerrier Vétéran **15 points**

(Requiert le niveau 3 dans le Niveau Combat) Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Coups déstabilisants **10 points**

Tout Personnage ennemi en Duel avec ce Personnage souffre d'un malus de -1 en Clash pour la durée du Duel.

Excès de violence **10 points**

(Requiert le niveau 2 dans le Niveau Combat) Chaque fois que ce Stand de Personnage inflige des blessures à un Stand de Personnage ennemi lors d'un Duel, le Régiment ennemi qui l'accompagne doit réaliser un nombre de tests de Moral égal au nombre de blessures subies par le Stand de Personnage.

Malédiction du Vargr **10 points** (Sang-Mêlé uniquement)

Le Stand de Personnage change son type en Brute et ne peut plus sélectionner de Servants. Le Stand de Personnage peut donc légalement rejoindre des Régiments de Brute et gagne accès à de nouvelles règles comme Attaques d'Impact, etc.

ARCANIQUE

Versé dans l'Occulte **35 points**

Choisissez un Sort d'une École Différente de celle notée sur l'entrée de Liste d'Armée du Stand de Personnage. Ce Stand de Personnage connaît ce Soirt en plus de tout autre Sort qu'il a acheté.

Magus **20 points**

Le Stand de Personnage augmente la valeur d'Harmonisation de tous les sorts sans Mise à l'Échelle de 1.

Canalisation Prudente **15 points**

(Requiert le niveau 2 dans le Niveau d'Amélioration Arcanique) Une fois par partie, le Stand de Personnage peut relancer tous les dés pour lancer un seul sort.

Concentré **15 points**

Le Personnage peut relancer 1 dé pendant toute action de Lancement de Sorts.

Magé Vénéérable **15 points**

(Requiert le Niveau d'Amélioration Arcanique 3) Le Personnage gagne la capacité du 1er Niveau d'Amélioration Tactique, mais ce bonus s'applique sans avoir besoin de Figurine.

Rune de Protection **15 points** (Volva uniquement)

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage **Bastion 1** tant qu'il mène un régiment de Valkyries.

Agneau Sacrificiel **15 points**

Quand ce Stand de Personnage perd sa dernière Blessure durant un Duel, tous les Régiments à 6" gagne la Règle Spéciale **Béni**.



SORTS

Plusieurs Personnages peuvent obtenir des Sorts de la liste suivante :

CHAMAN

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Vision Troublée	14"	3	Le Régiment ennemi ciblé peut seulement choisir des Cibles pour une Volée ou une Charge à 12" ou moins.
Tisse-Brume	12"	3 (Mise à l'échelle)	Tous les Stands dans le Régiment ciblé ont +1 Défense contre les Actions de Volée jusqu'à la fin du Round.
Altérer la Destinée	8"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé relance ses jets de Défense ratés de 6.

VOLVA

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Aspect de Fenrir	Soi	2 (Mise à l'échelle)	Les Stands dans le Régiment du Lanceur gagnent la Règle Spéciale Terrifiant jusqu'à la fin du Round.
Fruit de l'Arbre Doré	Soi	3	Pour chaque succès, le Régiment du Lanceur se soigne de deux Blessures
Gloire du Valhalla	Soi	3	Tous les Régiments amis à 12" du Lanceur ont +1 Résolution.
Caresse d'Hela	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé gagne la Règle Spéciale Déclin 3 jusqu'à la fin du Round.
Lumière du Conquérant	Soi	3 (Mise à l'échelle)	Les Stands dans le Régiment du Lanceur ont la Règle Spéciale Béni jusqu'à la fin du Round.

CHAMAN DES DESOLATIONS BLANCHES

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Dominer	12"	3	Ce Sort n'affecte que les Régiments de Monstre qui n'ont pas encore agi ce Round. Le Régiment de Monstre ciblé ne peut effectuer qu'une Action pour ce Round.
Enrager	12"	4	Ce Sort n'affecte que les Régiments de Monstre qui n'ont pas encore agi ce Round. Le Régiment de Monstre ciblé gagne +6 Attaques pour ce Round.

JOTNAR DES GLACES

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Armure de Glace	Soi	3	Le Lanceur a +1 Défense jusqu'à la Fin du Round.
Tempête de Grêle	12"	3	Inflige deux Touches par succès.
Enfermer	12"	3 (Mise à l'échelle)	Le Régiment ciblé divise par deux sa caractéristique de Marche (arrondie au supérieur) jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

PILLARDS (RAIDERS)

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Pillards	Infanterie	Léger	5	1	2	1	1	2	1	1	Rafale Armes de Jet

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 40 points par Stand

Porte-Bannière 15 points

Mord-Ecu 15 points

Capitaine 10 points

Leader Gratuit

HOMMES DES TRIBUS DES DÉSOLOGATIONS BLANCHES (WHITE WASTE TRIBESMEN)

105 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Hommes des Tribus des Désolations Blanches	Infantry	Léger	6	1	1	1	1	2	1	0	Avant-Garde Rafale

Evènements de Tirage : Fureur 1

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:

Stands Supplémentaires 35 points par Stand

Boucher 20 points

Porte-Bannière 15 points

Leader Gratuit

ELUS DE L'ARC (BOW-CHOSEN)**240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Elus de l'Arc	Infantry	Léger	6	2	3	1	2	3	1	0	Barrage 2 (24") Tir Précis

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 80 points per Stand

Figurines par Stand : 4

*Leader**Gratuit***RÔDEURS (STALKERS)****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Rôdeurs	Infanterie	Léger	6	3	2	1	1	3	1	2	Barrage 1 (20"), Flanquer, Avant-Garde

Evènements de Tirage : Non

Options:

Nombre de Stands : 3

Stands Supplémentaires 55 points per Stand

Figurines par Stand : 4

Porte-Bannière 10 points*Leader**Gratuit***LOUP-GAROUS (WEREWOLVES)****180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Loup-Garous	Brute	Léger	7	1	3	6	4	3	2	1	Soif de Sang, Effrayant

Evènements de Tirage : Régénération 3

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Options:*Stands Supplémentaires* 60 points per Stand

HUSCARLS**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Huscarls	Infanterie	Moyen	5	1	3	1	1	3	2	0	Bouclier, Armes de Jet

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options :**

<i>Stands Supplémentaires</i>	50 points par Stand
<i>Skald</i>	20 points
<i>Thegn</i>	20 points
<i>Porte-Bannière</i>	15 points
<i>Leader</i>	Gratuit

TROLLS**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Trolls	Infanterie	Moyen	6	1	2	1	2	2	2	0	Fendre 2, Effrayant

Evènements de Tirage : Régénération 5**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options :**

<i>Stands Supplémentaires</i>	80 points par Stand
<i>Porte-Bannière</i>	20 points
<i>Leader</i>	Gratuit

ULFHEDNAR**210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ulfhednar	Infanterie	Moyen	6	1	2	2	1	4	2	2	Soif de Sang, Fin Sanglante, Rafale

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options :**

<i>Stands Supplémentaires</i>	70 points par Stand
<i>Porte-Bannière</i>	20 points
<i>Gothi</i>	10 points
<i>Sauvage</i>	20 points
<i>Leader</i>	Gratuit

VALKYRIES**150 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Valkyries	Infanterie	Moyen	5	1	3	1	1	3	2	0	Béni, Dévôt, Bouclier, Soutien 1

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:*Stands Supplémentaires* 50 points par Stand*Porte-Bannière* 20 points*Leader* Gratuit**ELUS DE LA LAME (BLADE-CHOSEN)****240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Elus de la Lame	Infanterie	Moyen	6	2	3	2	2	3	2	0	Rafale, Armes de Jet

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 4

Options:*Stands Supplémentaires* 80 points par Stand*Mord-Ecu* 45 points*Porte-Bannière* 25 points*Sauvage* 15 points*Leader* Gratuit**MEUTE DE FENR (FENR BEASTPACK)****120 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Meute de Fenr	Cavalerie	Moyen	7	1	2	6	4	2	1	0	Féroce, Flanquer, Formation Fluide, Opportuniste

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3

Figurines par Stand : 1

Options:*Stands Supplémentaires* 40 points par Stand

MEUTE DE GOLTR (GOLTR BEASTPACK)**105 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Meute de Goltr	Cavalerie	Moyen	7	1	1	8	4	2	1	0	Impact Brutal 2, Fin sanglante

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 35 points par Stand**UGR****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Ugr	Brute	Moyen	6	1	3	4	4	2	2	0	Fendre 2, Intrépide, Sans Peur

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 55 points par Stand*Porte-Bannière* 25 points*Leader* Gratuit**BEARSARKS****210 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Bearsarks	Infanterie	Lourd	5	1	2	2	1	5	3	0	Soif de Sang, Fendre 2, Briseur de ligne

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 70 points par Stand*Porte-Bannière* 25 points*Gothi* 15 points*Leader* Gratuit

ELUS DE L'ACIER (STEEL-CHOSEN)**225 POINTS**

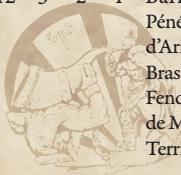
Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Elus de l'Acier	Infanterie	Lourd	5	2	3	1	2	3	2	1	Fendre 2, Armes de jet

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 4**Options:***Stands Supplémentaires* 75 points par Stand*Skald* 40 points*Porte-Bannière* 20 points*Leader* Gratuit**MEUTE DE NEFHUR (NEFHUR BEASTPACK)****165 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Meute de Nefhur	Cavalerie	Lourd	6	1	2	4	4	3	4	0	Fendre 1, Choc, Impact Brutal 2

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 3**Figurines par Stand :** 1**Options:***Stands Supplémentaires* 55 points par Stand**JOTNAR DES MERS (SEA JOTNAR)****190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Jotnar des Mers	Monstre	Lourd	6	1	3	9	12	3	2	1	Barrage 10 (16") Pénétration d'Armure 1, Bras Puissant, Fendre 2, Chasseur de Monstre, Terrifiant 1

Evènements de Tirage : Non**Nombre de Stands :** 1**Figurines par Stand :** 1

JOTNAR DES MONTAGNES (MOUNTAIN JOTNAR)**180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Jotnar des Montagnes	Monstre	Lourd	6	1	3	12	14	3	3	0	Fendre 2, Terrifiant 1

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

JOTNAR DES GLACES (ICE JOTNAR)**240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Règles Spéciales
Jotnar des Glaces	Monstre	Lourd	7	1	3	13	14	4	3	2	Fendre 3, Terrifiant 1, Magicien 4, Inarrêtable

Evènements de Tirage : Non

Nombre de Stands : 1

Figurines par Stand : 1

Options :

L'Ice Jotnar peut effectuer une Action gratuite pour lancer un Sort comme si c'était un Personnage (en plus de ses Actions).

Sorts : Doit avoir au moins un des Sorts suivants :

Enfermer 20 points

Armure de Glace 10 points

Tempête de Grêle 15 points

FIGURINES DE COMMANDEMENT

Certains régiments ont la possibilité de prendre des Figurines de Commandement. Chaque Régiment ne peut prendre chaque Figurine de Commandement qu'une seule fois. Si la Figurine de Commandement est retirée en tant que perte, tous les avantages liés sont perdus. Une Figurine de Commandement est achetée en plus de la figurine qu'elle remplace. Dans le cas d'un Stand de Brute ou de Cavalerie, vous devez payer pour le Stand et la Figurine de Commandement.

FIGURINNES DE COMMANDEMENT

Boucher (Butcher)

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Choc**. A la fin de l'Activation du régiment, le Régiment reçoit une Blessure. Cette Blessure peut causer des tests de Moral.

Capitaine (Captain)

Avant que votre Régiment ne fasse son jet de Renforts, vous pouvez choisir de traiter le Régiment du Capitaine comme étant d'une Classe supérieure (c'est-à-dire Moyenne au lieu de Légère) pour le reste de la bataille et en tout point en ce qui concerne les règles (tel que contrôler un objectif).

De plus, tant que le Captain est en vie, tout Stand de Personnage dans le Régiment a +1 Clash lors d'un Duel.

Sauvage (Savage)

Le Régiment gagne la Règle Spéciale **Flanquer** et ses Stands gagnent +1 Marche.

Gothi

Le régiment reçoit la Règle Spéciale **Dévôt**.

Mord-Ecu (Shield Biter)

Tant que le Mord-Ecu est en vie, le Régiment ajoute 2 à ses jets de Charge. De plus, tout Personnage dans le Régiment a +1 Attaque lors d'un Duel.

Skald

Le Régiment a +1 Résolution et la Règle Spéciale **Bravoure**.

Thegn

Tant que le Thegn est en vie, le Régiment reçoit l'Évènement de Tirage **Bastion 1**. De plus, tout Personnage dans le Régiment a +1 Défense lors d'un Duel.

ASPECTS

Certains Personnages ont la possibilité de prendre un animal totem, en prenant leur aspect.

Aspect de l'Ours

Le Personnage a +1 Attaque.

Aspect du Corbeau

Le Personnage a +2 Volée.

Aspect du Dragon

Le Personnage a +1 Clash.

Aspect de l'Aigle

Le Personnage gagne l'Évènement de Tirage « Saisir l'Opportunité ».

Aspect du Loup

Le Personnage a +1 Marche.



We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

