

# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



## NORDS

### Army List



## LISTE 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.

## LISTE 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 issus 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 Stands de **[Personnage]** 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.

## RÔLES TACTIQUES

Les Régiments et les Stands de **[PERSONNAGE]** dans votre Armée ont un description spéciale appelée Rôles Tactiques. Ce sont des mots clés utilisés pour identifier une entrée du jeu dans le cadre d'une catégorie plus large allant au-delà du Type ou de la Classe.

Ces mots clés apparaissent dans la section Rôles Tactiques de chaque entrée d'une Liste d'Armée et peuvent être trouvés entre crochets. E.g. **[TITAN]** pour les Nords et City States.

Souvent, les Capacités ou les Règles Spéciales peuvent se référer à des Rôles Tactiques pour cibler certains Régiments. Par exemple, tous les Régiments **[EXALTED]** sont affectés par une Capacité de Suprémie, alors tous les Régiments avec ce supertype seront affectés sans tenir compte du Type ou de la Classe.

Enfin, il est possible d'affiner les restrictions pour cibler certaines Entrées. Par exemple, une capacité Nords pourrait cibler uniquement les Régiments d'Infanterie **[EXALTED]** en laissant les géants (qui sont des Monstres) de côté.

## RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Certaines règles, comme celles acquises par l'achat de Maîtrises, d'améliorations de Personnage et de capacités de Suprémie, peuvent fournir des capacités uniques qui vont au-delà de la simple amélioration des caractéristiques d'un **[PERSONNAGE]** ou d'un Régiment et bénéficient à l'ensemble d'une escouade, voire d'une armée.

Cela soulève la question de savoir si ces capacités sont « toujours actives », « activées » ou seulement applicables lorsque le Stand de Personnage ou le Régiment se trouve sur le champ de bataille.

Pour cette raison, les règles de ce type sont suivies d'indications qui permettent au joueur de reconnaître facilement quand ces règles sont appliquées. Ces indications sont les suivantes :

**Toujours Actif:** Cette Capacité est toujours considérée comme active même si le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment auquel il est rattaché est actuellement sur le Champ de Bataille, en Renforts ou a été détruit.

**Activé:** Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille et nécessite que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment soit sur le Champ de Bataille. Une fois activés, les effets durent aussi longtemps que la règle le prévoit, même si le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment a été retiré du Champ de Bataille entre temps.

**Champ de Bataille:** Cette Capacité est considéré comme active tant que le **[PERSONNAGE]** ou le Régiment est actuellement sur le Champ de Bataille.

### **ICE, FLESH & BLOOD**

Les Régiments Moyens et Lourds de cette Armée, Chargeant à travers un Terrain Gênant, peuvent bénéficier de la Règle Spéciale Inspiré.

De plus, tous les Régiments de cette Armée divisent par deux (arrondi au supérieur) les blessures résultantes de Règles Spéciales des Terrains.

### **BLOOD OF THE EINHERJAR**

Quand les Régiments dans cette Armée réussissent une Charge contre un Régiment ennemi, leur Stand de Commandement (ou le Stand de Monstre dans le cas d'un Régiment de Monstre) compte comme 1 Stand additionnel pour la Capture des Zones d'Objectif jusqu'à la fin du Round.

### **PROPHECY UNFULFILLED**

Tant qu'un Régiment ennemi est actuellement Engagé par un Régiment ami, les autres Régiments amis non-Monstre ajoutent +2" à leur distance de Charge lorsqu'ils chargent ce Régiment ennemi.

De plus, quand un Régiment de votre Armée effectue une Charge réussie contre un Régiment ennemi, il ajoute +1 à sa Caractéristique de Résolution jusqu'à la fin du Round.





## CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque [**PERSONNAGE**] gagne une Capacité de Suprématie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

### BLOODED / VARGYR LORD

**Call the Hunt [Toujours actif]:** Quand vous choisissez un Régiment arriver automatiquement depuis les Renforts ce Round, choisissez un Régiment ami [**HALF-BLOODS**] supplémentaire. Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active sans prendre en compte le fait que ce Stand de Personnage soit actuellement sur le Champ de Bataille ou retiré comme perte.

### JARL

**Raid Tactics! [Toujours actif]:** Tous les Régiments amis [**MORTALS**] dans l'Armée gagne les bénéfices de la Tactique Tribal du Seigneur de Guerre comme si le Seigneur de Guerre était actuellement rattaché au Régiment. Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active sans prendre en compte le fait que ce Stand de Personnage soit actuellement sur le Champ de Bataille ou retiré comme perte.

### KONUNGYR

**Ruler of Manheim [Toujours actif]:** Remplacez le premier paragraphe de la Règle de faction "Prophecy Unfulfilled" par :

"Tant qu'un Régiment ennemi est actuellement Engagé par un Régiment ami, **les autres Régiments amis** ajoutent +2" à leur distance de Charge lorsqu'ils chargent ce Régiment ennemi."

Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active sans prendre en compte le fait que ce Stand de Personnage soit actuellement sur le Champ de Bataille ou retiré comme perte.

### SHAMAN / VOLVA

**Divine Protection [Toujours actif]:** Tous vos Régiments ami gagnent +1 à leur Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 2). De plus, vous pouvez cibler tous vos Régiments amis à portée d'une Zone d'Objectif pour réaliser une action de lancement de Sorts d'un Stand de [**PERSONNAGE**] sans prendre en compte la portée du Sort ou la Ligne de Vue du Lanceur. Les Sorts avec une Portée de "Soi" ne sont pas affectées. Cette Capacité de Suprématie est toujours considérée comme active sans prendre en compte le fait que ce Stand de Personnage soit actuellement sur le Champ de Bataille ou retiré comme perte.



**BLOODED****110 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	4	5	5	3	2	0	Call the Hunt

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Cleave (2), Impact (2), Forward Force

**Bestial Devolution** : Les Régiments de Trolls et d'Ugr dans ce Bataillon gagnent la Règle Spéciale **Dread**.Ce Stand de **[PERSONNAGE]** peut être attaché aux Régiments amis de Brute **[HALF-BLOODS]** même si c'est un Stand de **[PERSONNAGE]** d'Infanterie.**PERSONNAGE**

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

**Rôle Tactique** : **[PERSONNAGE]**, **[HALF-BLOODS]****AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE****Trouvailles** : Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Maîtrises** : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.**BATAILLON**

<i>Base :</i>	<i>Stalkers</i>	<i>Restreint :</i>	<i>Werewargss</i>
	<i>Trolls</i>		<i>Fenr Beastpack</i>
	<i>Ugr</i>		<i>Goltr Beastpack</i>
			<i>Mountain Jotnar</i>

## JARL

100 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	2	3	6	4	3	2	0	Raid Tactics!

### RÈGLES SPÉCIALES

Shield, Impact (2), Forward Force

### PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [MORTALS]

### AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Au début de la première Phase de Renforts de chaque partie, le Jarl peut choisir l'une des Tactiques Tribales suivantes pour la durée de la bataille. Les Tactiques Tribales sont toujours actives, que le Stand de Personnage soit sur le champ de bataille ou qu'elle ait été détruite.

- Direct Assault!
- Draw Them In!
- Take the Flanks!

Trouvailles : Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

### BATAILLON

Base :

Raiders  
Huskarls  
Ulfhednar

Restreint :

Bearsarks  
Bow Chosen  
Steel-Chosen  
Sea Jotnar

## KONUNGYR

120 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	2	4	7	5	4	2	2	Ruler of Manheim

### RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Terrifying (1), Impact (3)

### PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [EXALTED]

### AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Au début de la première Phase de Renforts de chaque partie, le Konungyr peut choisir l'une des Tactiques Tribales suivantes pour la durée de la bataille. Les Tactiques Tribales sont toujours actives, que le Stand de Personnage soit sur le champ de bataille ou qu'elle ait été détruite.

- Direct Assault!
- Draw Them In!
- Take the Flanks!

Trouvailles : Peut avoir deux Trouvailles au coût indiqué.

Maîtrises : Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

Votre Armée ne peut contenir qu'un seul Konungyr.

### BATAILLON

Base : *Steel-Chosen*      *Restreint :*      *Ice Jotnar*  
*Bow-Chosen*                                      *Mountain Jotnar*  
*Huskarls*    *Sea Jotnar*

**SHAMAN****80 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	2	3	4	3	1	1	Divine Protection

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Priest (6)

**PERSONNAGE**

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [MORTALS]

**SORTS****Le Shaman connaît tous les sorts suivants, sans surcoût.**

- *Blurred Vision*
- *Mist Weave*
- *Enrage*
- *Reshape Destiny*
- *Hoarfrost*
- *Dominate*

**AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE****Trouvailles :** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Maîtrises :** Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.**BATAILLON**

*Base :* *Raiders*                      *Restreint :* *Bearsark*  
*Ulfhednar*  
*Mountain Jotnar*  
*Sea Jotnar*

**VOLVA****100 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Infanterie	-	-	1	3	5	4	3	2	0	Divine Protection

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Priest (6), Devout

**PERSONNAGE**

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

**Rôle Tactique :** [PERSONNAGE], [MORTALS]**SORTS****La Volva connait tous les sorts suivants, sans surcoût.**

- *Fruit of the Golden Tree*
- *Warbringer's Léger*
- *Hela's Caress*
- *Glory of Valhalla*
- *Aspect of Fenrir*

**AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE****Trouvailles :** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.**Mâitrisés :** Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maitrise de n'importe quelle catégorie.**BATAILLON**

**Base :** *Valkyries*  
*Huskarls*  
*Raiders*

**VARGYR LORD****120 POINTS**

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Supr�matie
Brutes	-	-	1	3	6	6	3	3	1	Call the Hunt

**EVÈNEMENTS DE TIRAGE**      Regeneration (2)

**RÈGLES SPÉCIALES**      Cleave (1), Impact (4), Irregular, Forward Force

**Feral Hunters:** Les Régiments de Werewargs de ce Bataillon gagnent la Règle Spéciale **Flurry**.

Ce Stand de [PERSONNAGE] peut être attaché à n'importe quel Régiment ami non-Cavalerie [HALF-BLOODS] même si c'est un Stand de [PERSONNAGE] d'Infanterie.

**PERSONNAGE**

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus.

**Rôle Tactique :**      [PERSONNAGE], [HALF-BLOODS]

**AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE**

**Trouvailles :** Peut avoir une seule Trouvaille au coût indiqué.

**Maîtrises :** Le Stand de Personnage peut prendre une seule Maîtrise de n'importe quelle catégorie.

**BATAILLON**

Ce Bataillon ne peut pas contenir plus de 2 Régiments de Goltr Beastpack.

Ce Bataillon ne peut pas contenir plus de 2 Régiments de Fenr Beastpack.

**Base :**      *Werewargs*      **Restreint :**      *Mountain Jotnar*  
                   *Fenr Beastpack*  
                   *Goltr Beastpack*  
                   *Ugr*

## JOTNAR SEIDR

260 POINTS

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	2	3	12	20	4	3	2

### RÈGLES

#### SPÉCIALES

Cleave (2), Fearless, Hardened (1), Impact (6), Tenacious (1), Terrifying (1)

**Seizing a New Future:** Tous les Régiments [TITAN] amis dans cette Armée gagnent la Règle Spéciale **Fearless** tant qu'ils sont à portée d'une Zone d'Objectif. De plus, les Régiments [TITAN] amis ignorent les effets des Règles Spéciales ou Capacités amenant à compter pour moins ou pour aucun Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif tant qu'ils sont en contact avec un Régiment ennemi.

**Crushing Avalanche:** Tous les Régiments [TITAN] amis déclarant une Action de Charge lorsqu'ils sont à 10" de ce Régiment gagnent les Règles Spéciales **Brutal Impact (+1)** et **Impact (+2)** jusqu'à la fin du Round. Cette règle ne s'applique qu'une fois par Round à un Régiment, quel que soit le nombre de Charge qu'il effectue.

**Lord of Titans:** Un Jotnar Seidr est considéré comme un Régiment à lui tout seul, en plus d'être un Stand de Personnage, et utilise donc toutes les règles de Régiment usuelles de Régiment comme s'il s'agissait d'un Régiment de Monstre. Un Jotnar Seidr s'active comme s'il était un Régiment, effectue deux Actions par Activation et a accès à toutes les Actions Hors-Combat et de Combat d'un Régiment.

De plus, le Jotnar Seidr peut aussi effectuer une Action de Défi. Le Jotnar Seidr ne peut pas rejoindre d'autres Régiment et n'a pas besoin d'un autre régiment de Monstre pour le faire arriver sur le Champs de Bataille. **Le Jotnar Seidr doit inclure au moins un autre Régiment dans ce Bataillon.**

**Ce Stand compte pour 6 Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif.**

### PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand de Monstre avec 1 Figuriné dessus.

Rôle Tactique : [PERSONNAGE], [EXALTED], [TITAN]

### AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

**Le Jotnar Seidr doit choisir une des armes suivantes sans coût additionnel :**

- **Skorge (Axe):** Ce Régiment gagne la Règle Spéciale **Cleave (+1)**. Lorsque ce Régiment inflige au moins une Blessure à un Marqueur d'Objectif, ce Marqueur est immédiatement détruit.
- **Dori (Spear):** Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Unyielding**.

**Un Jotnar Seidr ne peut prendre aucune Trouvailles ou Maîtrises et ne peut pas être le Seigneur de Guerre.**

### BATAILLON

**Le Jotnar Seidr peut uniquement avoir jusqu'à 2 Régiments dans son Bataillon.**

Base : Mountain Jotnar Restreint : Ice Jotnar  
Sea Jotnar

## PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

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

A moins que cela ne soit spécifié, les restrictions suivantes s'appliquent aux Stands de Personnage Nords :

- Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration, il doit prendre des Améliorations de catégories différentes.

## TROUVAILLES

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

### TRIBAL TREASURES

**Raven Messengers** **30 points**  
(Stand de Personnage [MORTALS] uniquement.)

*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.*

Tant que le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché n'est pas brisé, les Régiments [MORTALS] à 12" de ce Stand de Personnage peut utiliser la Caractéristique de Résolution du Stand de [PERSONNAGE] au lieu de la leur.

**Heralds of the Storm** **30 pts**  
(Shaman et Volva Uniquement)

*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 éthéré qui altère les énergies mystiques qui les entourent, tout en rendant leur concentration incroyablement difficile.*

Tous les Régiments actuellement à 8" de ce ce Stand de [PERSONNAGE] compte pour +3 Stands dans le cadre de la Mise à l'Echelle lorsqu'ils sont pris pour cible d'une Action de Lancement de Sort ennemi.

**Coils of the Serpent** **20 points**

*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 Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne +1 à sa Caractéristique d'Evasion (pour un maximum de 2).

**Figurehead of the Naglfar** **20 points**

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

Tant que le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché devient la Cible d'une Action de Volée d'un Régiment ennemi, il gagne la Règle Spéciale **Tenacious** (3) jusqu'à la fin de cette Action.

## ARMURES

### Ty Jokull, the Rimeheart

25 points

*Arrachée à la forme Brisée d'Aurgelmir, le dernier et le plus puissant des grands sorciers Ice Jotnar, cette plaque de névé a été façonnée en un Shield 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 Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est actuellement attaché gagne la Règle Spéciale **Tenacious (+1)** jusqu'à un maximum de Tenacious (2).

### Massive Frame

15 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 Eimberjar 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 les lignes ennemis.*

Ce Stand de [PERSONNAGE] Stand gagne les Règles Spéciales **Impact (+2)** et **Linebreaker**.

## ARMES

### Rjóða, the Red Bringer

30 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 Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est actuellement attaché est rattaché gagne la Règle Spéciale **Impact (2)**.

De plus, ce Stand de [PERSONNAGE] ajoute +2 à sa Caractéristique d'Attaque et peut toujours effectuer une Action de Clash hors-séquence via la Mort au Combat même si ce [PERSONNAGE] ou son Régiment se sont Activés lors de ce Round.

### Vinda, the Dancer

30 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, the God Spear

20 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.*

Ce Stand de [PERSONNAGE] gagne les Règles Spéciales **Parry** et **Cleave (2)**.



## MAÎTRISES

Les Personnages 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. Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Personnages, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Personnage. Un Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de personnages autorisées dans la section suivante.

Cependant, il existe des cas où un stand de personnage peut en obtenir plus d'une. Cette exception sera clairement écrite dans la liste d'armée.

Chaque maîtrise ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

### LEÇONS DE MANHEIM

#### **Lessons of the Jotun War** 30 points (**Konungyr and Jarl Uniquement**)

Une fois par bataille, au début de l'Activation du Stand de [PERSONNAGE], vous pouvez changer la Tactique Tribale du [PERSONNAGE] jusqu'à la fin de la bataille.

#### **Wealth of a Hundred Raids** 30 points (**Personnages [MORTALS] et [EXALTED] uniquement.**)

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché gagne la Règle Spéciale **Dauntless**.

### CONTES DE SAUVAGERIE

#### **Wild Beasts** 40 points (**Personnages [HALF-BLOODS] uniquement.**)

Les Régiments [HALF-BLOODS] amis dans le Bataillon de ce Stand de [PERSONNAGE] peuvent effectuer leurs Attaques d'Impact lorsqu'ils Chargent un Terrain Gênant.

#### **Pack Tactics** 40 points (**Personnages [HALF-BLOODS] uniquement.**)

Les Régiments [HALF-BLOODS] amis dans cette Armée perdent la Règle Spéciale **Irregular**.

### SAGAS NORDIQUES

#### **Written in Bones** 25 points

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché ignore les effets de Règles Spéciales ou Capacités réduisant ou annulant son nombre de Stands dans le cadre de la Capture des Zones d'Objectif.

#### **Ancestors' Blessing** 15 points (**Shaman et Volva Uniquement**)

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est rattaché gagne l'Évènement de Tirage **Bastion 1**. Le Stand de Personnage actuellement rattaché ne gagne pas cet Évènement de Tirage.



## SORTS

### SHAMAN

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Blurred Vision	20"	3	Le Régiment ennemi ciblé peut seulement choisir des Cibles (Mise à l'Echelle) pour une Volée ou une Charge à 12" ou moins jusqu'à la fin du Round.
Mist Weave	12"	3	Le Régiment ciblé compte comme ayant +1 à sa Caractéristique d'Evasion (jusqu'à un maximum de 2) jusqu'à la fin du Round.
Reshape Destiny	Soi	3	Tous les Régiments amis déclarant une Action de Charge à 10" de ce Stand de [ <b>PERSONNAGE</b> ] gagne la Règle Spéciale <b>Unstoppable</b> jusqu'à la fin du Round.
Hoarfrost	12"	4	Le Régiment ennemi subit une Touche par succès avec la Règle Spéciale <b>Armor Piercing (1)</b> .
Dominate	12"	3	Le Régiment ennemi ciblé subit -1 à sa Caractéristique de Résolution jusqu'à la fin du Round.
Enrage	Soi	3	Tous les Régiments amis à 10" de ce Stand de [ <b>PERSONNAGE</b> ] perdent leur statut Brisé comme s'ils avaient effectué l'action de Ralliement.

### VOLVA

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Aspect of Fenrir	Soi	3	Le Régiment ciblé gagne la Règle Spéciale <b>Unyielding</b> jusqu'à (Mise à l'Echelle) la fin du Round.
Fruit of the Golden Tree	12"	3	Pour chaque succès, le Régiment d'infanterie du Lanceur se soigne d'une Blessure. De plus, le Régiment d'Infanterie se soigne d'une Blessure supplémentaire par succès.
Glory of Valhalla	12"	3	Le Régiment ciblé gagne la Règle Spéciale <b>Indomitable (2)</b> jusqu'à la fin du Round.
Hela's Caress	12"	4	Le Régiment ennemi subit une Touche par succès.
Warbringer's Léger	12"	3	Le Régiment ciblé gagne la Règle Spéciale <b>Blessed</b> jusqu'à la (Mise à l'Echelle) fin du Round.

### ICE JOTNAR

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Ice Armor	Soi	3	Le Ice Jotnar a +1 à sa Caractéristique de Défense jusqu'à la fin du Round.
Rime Storm	8"	3	Inflige deux Touches par succès au Régiment ennemi.
Encase	8"	3	Le Régiment ciblé divise par deux sa Marche (arrondie au (Mise à l'Echelle) supérieur) jusqu'à la fin du Round.

**RAIDERS****120 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	1	2	4	4	2	1	1	Leader, Porte-étendard

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Flurry, Impact (2), Tenacious (1)

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

**Rôle Tactique :** [MORTALS]**Tout Régiment de Raiders peut prendre jusqu'à deux Officiers :***Shield Biter**15 points**Captain**20 points*

**BOW CHOSEN****190 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	3	3	4	5	3	2	2	Leader

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Barrage (5) (14", Precise Shot)

**War-Brethren:** Les Stands de ce Régiment gagnent les bénéfices de la Tactique Tribal du Stand de [PERSONNAGE] du même Bataillon.

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique : [EXALTED]

**STALKERS****130 POINTS / +40 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Léger	6	2	2	4	4	2	1	2	Leader, Porte-étendard

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Barrage (4) (16"), Opportunists

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique : [HALF-BLOODS]

## WEREWARGS

160 POINTS / +60 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Léger	7	1	2	6	5	3	2	1	Leader

### EVÈNEMENTS DE TIRAGE

Regeneration (5)

### RÈGLES SPÉCIALES

Impact (3), Terrifying (1)

### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique : [HALF-BLOODS]

## HUSKARLS

150 POINTS / +50 PAR STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	5	4	3	2	0	Leader, Porte-étendard

### RÈGLES SPÉCIALES

Shield, Impact (2), Untouchable

### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique : [MORTALS]

Tout Régiment d' Huskarl peut prendre jusqu'à deux Officiers:

*Thegn*                      20 points                      *Skald*                      20 points

**TROLLS****180 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	2	5	6	3	2	1	Leader, Porte-étendard

**EVÈNEMENTS DE TIRAGE**

Regeneration (6)

**RÈGLES SPÉCIALES**

Cleave (1), Fearsome, Oblivious

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

**Rôle Tactique :** [HALF-BLOODS]**ULFHEDNAR****170 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	2	7	4	4	2	1	Leader, Porte-étendard

**RÈGLES SPÉCIALES**

Vanguard (4), Tenacious (1)

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

**Rôle Tactique :** [MORTALS]**Tout Régiment d' Ulfhednar peut prendre un des Officiers suivants :***Savage**30 points**Shield Biter**15 points*

**VALKYRIES****150 POINTS / +50 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	4	4	3	2	0	Leader, Porte-étendard

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Blessed, Devout, Shield, Support (2)

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique : [MORTALS]

**FENR BEASTPACK****140 POINTS / +50 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Moyen	7	1	2	6	4	2	1	2	Leader

**RÈGLES  
SPÉCIALES**

Fluid Formation, Flank, Opportunists, Irregular, Loose Formation, Vanguard (4)

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique : [HALF-BLOODS]

**UGR****150 POINTS / +50 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Brute	Moyen	6	1	3	4	5	3	2	0	Leader

**RÈGLES SPÉCIALES**Cleave (2), Fearless, Oblivious, Impact (2), **Shock****RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

**Rôle Tactique :** [HALF-BLOODS]**BEARSARKS****170 POINTS / +60 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Lourd	6	1	3	5	4	4	2	1	Leader, Porte-étendard

**RÈGLES SPÉCIALES**

Cleave (2), Vanguard (4), Tenacious (1)

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

**Rôle Tactique :** [MORTALS]**Tout Régiment de Bearsarks peut prendre un des Officiers suivants:***Savage**30 points**Shield Biter**15 points*

**STEEL CHOSEN****160 POINTS / +50 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Infanterie	Moyen	6	1	3	6	5	3	2	1	Leader, Porte-étendard

**RÈGLES SPÉCIALES**

Flurry, Linebreaker, Impact (2)

**War-Brethren:** Les Stands de ce Régiment gagnent les bénéfices de la Tactique Tribal du Stand de [PERSONNAGE] du même Bataillon.

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +60 points par Stand.

Rôle Tactique : [EXALTED]

Tout Régiment de Steel Chosen peut prendre l'Officier suivant:

*Shield Biter* 20 points

**GOLTR BEASTPACK****160 POINTS / +50 PAR STAND**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Figurines de Commandement
Cavalerie	Moyen	6	1	3	5	5	3	3	1	Leader

**RÈGLES SPÉCIALES**

Brutal Impact (1), Linebreaker, Trample (2), Irregular, Impact (4), Unstoppable

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +50 points par Stand.

Rôle Tactique : [HALF-BLOODS]

## SEA JOTNAR

240 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	3	3	13	16	3	3	2

**RÈGLES SPÉCIALES** Barrage (6) (8", Armor Piercing (1)), Cleave (2), Fiend Hunter, Terrifying (1), Impact (5)

Le Sea Jotnar peut effectuer une Action de Volée additionnelle et gratuite pendant son Activation (les restrictions normales s'appliquent). De plus, ce Régiment peut effectuer une Action de Volée même s'il est engagé par un Régiment ennemi, mais il doit cibler un Régiment avec lequel il est en contact. Un Sea Jotnar ne peut faire qu'une seule Action de Volée durant son Activation.

### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [EXALTED], [TITAN]

## MOUNTAIN JOTNAR

210 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Moyen	7	1	3	12	18	3	3	0

**RÈGLES SPÉCIALES** Cleave (2), Terrifying (1), Hardened (1), Impact (6)

### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [EXALTED], [TITAN]

## ICE JOTNAR

250 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	1	3	14	16	4	3	2

### RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (3), Priest (5), Terrifying (1), Impact (6)

Le Ice Jotnar peut effectuer une Action supplémentaire et gratuite au cours de son Activation pour lancer un Sort comme si c'était un Stand de Personnage. Le Ice Jotnar connaît tous les sorts suivants, sans surcoût:

- *Encase*
- *Rime Storm*
- *Ice Armor*

### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

Rôle Tactique : [EXALTED], [TITAN]



## OFFICIERS

*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.*

### Captain

Le Stand de Commandement du Régiment compte pour un Stand additionnel pour la Capture de Zones d'Objectif.

### Savage

Ce Régiment peut effectuer une Action de Charge additionnelle et gratuite lors de son Activation.

### Shield Biter

Le Stand de Commandement du Régiment peut frapper avec la règle Mourir au Combat comme si c'était un Stand de [PERSONNAGE] même si le Régiment s'est déjà activé.

De plus, un Stand de Personnage rattaché peut toujours effectuer une Action de Clash hors-séquence via la Mort au Combat même si ce [PERSONNAGE] ou son Régiment se sont Activés lors de ce Round.

## TACTIQUES TRIBALES

*Certains Stands de Personnage amènent avec eux leur garde personnelle dont les tactiques reflètent leur conception de la guerre.*

### Direct Assault!

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est actuellement attaché compte comme un Régiment Lourd pour infliger des Blessures à un Marqueur d'Objectif.

### Draw Them In!

Le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est actuellement attaché gagne la Règle Spéciale **Opportunists**.

### Skald

Le Régiment a +1 à sa Caractéristique de Résolution et la Règle Spéciale **Bravery**.

### Thegn

Le Régiment a l'Évènement de Tirage **Bastion 1**. Le Stand de Personnage actuellement rattaché ne gagne pas cet Évènement de Tirage.

### Take the Flanks!

Tant que le Régiment auquel ce Stand de [PERSONNAGE] est actuellement attaché est Engagé sur le Flanc ou l'Arrière d'un Régiment ennemi, les Stands de ce Régiment ennemi ne comptent pas pour la Capture des Zones d'Objectif.

## RÈGLES EN BREF !

Vous débutez et vous avez des questions ? Voici un résumé rapide du fonctionnement des règles des Nords ! Ces explications sont brèves et vous aideront à jouer rapidement vos premières parties ou à répondre aux questions que vous vous posez ! N'oubliez pas de rejoindre notre canal Discord et n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse [rules@para-bellum.com](mailto:rules@para-bellum.com) pour nous poser toutes vos questions.

### QUE FAIT MON ARMÉE ?

De la violence, surtout - mais pas à la manière d'un pugiliste, comme vous pourriez le penser ! Ils sont étonnamment violents d'un point de vue tactique !

Les Nords ont trois Règles Spéciales de Faction qui représentent les aspects cruciaux de l'histoire et de la culture nordique : leurs origines, leur identité et leur destin désormais perdu.

- Les Régiments Moyens et Lourds ont plus de facilité à combattre en Terrain Gênant, la capacité d'être Inspiré en chargeant à travers un tel Terrain est la clé pour libérer tout votre potentiel de dégâts dans des situations où la plupart des Armées auraient du mal à le faire. Lorsque vous vous appuyez fortement sur le côté [**HALF-BLOODS**] de l'armée, vous pouvez aussi avoir de l'impact !
- L'agression rapide est le nerf de la guerre ! Lorsque vous chargez dans les Zones d'Objectif, votre Stand de Commandement compte comme un Stand supplémentaire afin de s'en emparer. **Cela signifie que les Légers peuvent également s'en emparer !** Les forces thématiques [**MORTALS**] peuvent vraiment faire pression sur l'adversaire pour lui faire perdre du temps. Un mélange de Règles Spéciales de Faction et de Tactiques Tribales peut vous aider à dicter le rythme de la partie.
- Les Régiments non-Monstre peuvent augmenter leur portée de Charge si la cible visée est déjà Engagée par un autre de vos Régiments. N'oubliez pas que ce +2" à votre Distance de Charge peut faire toute la différence entre une charge réussie ou ratée ! En s'appuyant fortement sur les [**EXALTED**] et [**TITANS**] de l'armée, les Monstres bénéficient également de ce +2" !

### À GARDER EN TÊTE

Lorsque vous jouez des Nords, n'oubliez jamais :

- Les Terrains gênants, tels que les forêts, jouent un rôle crucial dans le jeu TLAOK. Si vous constatez que vous utilisez rarement les règles de votre faction en raison d'un manque de forêts, **il se peut que votre table manque de terrain !** Assurez-vous d'avoir suffisamment de forêts sur votre table - environ quatre devraient suffire. Veillez également à en placer au moins deux au centre, en fonction de l'emplacement des Zones d'Objectif.
- Ne négligez pas les maîtrises ! Elles peuvent vous aider à affiner votre style de jeu. Si vous ne savez pas quelles maîtrises prendre, cherchez des Rôles tactiques comme [**MORTALS**], [**HALF-BLOODS**] etc. Les associer à vos Personnages est un bon moyen de s'assurer que ce que vous obtenez est bien dans votre thème !
- Les Stands de Personnage axé sur la mêlée n'ont peut-être pas de capacités spéciales à utiliser pour tirer leurs Cartes de Commandement, mais leur placement dans la Pile de Commandement est tout de même crucial ! Des Activations de Personnages au bon timing peuvent forcer votre adversaire à jouer ses cartes avant que vos Régiments clés ne s'activent. Cette tactique est incroyablement utile dans Conquest TLAOK, et la maîtriser peut faire la différence entre un bon joueur et un grand joueur !