

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



NORDS Armeeliste

Juni 2026

ARMEELISTEN

Die Truppen, die du auf das Schlachtfeld bringst, wählst du anhand einer Armeeliste aus. Um ein faires und ausgewogenes Spiel zu ermöglichen, wählst ihr Armeelisten mit gleichen Punktwerten aus.

PUNKTWERTE (Punkte values)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigen Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind. Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamt-Punktwerten jeder Verbundbasis in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählt, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

GRÖSSE DER SCHLACHT (size of battle)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2.000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1.000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

EINE ARMEE AUFSTELLEN (building an army)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: Charakter-Verbundbasen und Regimentern. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

DER KRIEGSHERR (the warlord)

Du musst eine Charakter-Verbundbasis als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

KRIEGSTRUPPS (warbands)

Jede Charakter-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimenter frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden Charakter-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine Charakter-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt "Regimenter" der Armeeliste ausgewählt. Je nach Charakter-Verbundbasis für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimentern enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter aus der Liste.

Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für eine Charakter-Verbundbasis als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

Viele Charakter-Verbundbasen und Regimenter haben zusätzliche optionale Aufwertungen, die man für sie erwerben kann, wie z.B. Sonderfähigkeiten, Kommando-Modelle oder sogar zusätzliche Verbundbasen (im Falle von Regimentern). Wenn du eine dieser Aufwertungen erwirbst, addiere einfach die Punktkosten zu denen der Charakter-Verbundbasis oder des Regiments, für welche(s) die Aufwertung erworben wurde.

SCHLACHTFELDROLLEN (battlefield roles)

Regimenter und [**CHARAKTER**]-Verbundbasen deiner Armee sind mit Schlagwörtern versehen, genannt „Schlachtfeldrollen“. Das sind Oberkategorien, die Verbundbasen in breitere Kategorien einteilen, über Typ und Klasse hinaus.

Diese Oberkategorien sind im Abschnitt „Schlachtfeldrollen“ jedes Armeelisteneintrags in eckigen Klammern angegeben. Beispiel: [**JOTUN**] für die Nords und Stadtstaaten.

Fähigkeiten und Sonderregeln beziehen sich oft auf diese Schlachtfeldrollen für die Festlegung von Zielen. Sind beispielsweise alle [**HOCHRANGIGEN**] (**exalted**) Regimenter von einer Überlegenheitsfähigkeit betroffen sind, dann werden alle Regimenter mit dieser Oberkategorie davon betroffen, ungeachtet ihrer Klasse oder ihres Typs. Die Schlachtfeldrolle eines [**CHARAKTERS**] wird nicht auf das Regiment übertragen, dem er derzeit zugeordnet ist.

Es ist möglich, diese Methode zur Zielsetzung noch weiter einzuschränken. Beispielsweise könnte eine Fähigkeit der Nords nur [**HOCHRANGIGE**] Infanterie-Regimenter zum Ziel haben, was Riesen ausschließt, da diese Monster sind.

SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakter-Aufwertungen und Überlegenheitsfähigkeiten erhältst, können dir Zugriff auf einzigartige Fähigkeiten geben, die über die bloße Aufwertung von Eigenschaften eines [**CHARAKTER**] bzw. Regiments hinausgehen und stattdessen einem ganzen Kriegstrupp oder sogar der gesamten Armee zugute kommen.

Dabei stellt sich die Frage, ob diese Fähigkeiten „immer aktiv“, „aktivierbar“ oder nur anwendbar sind, solange sich die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Deswegen steht nach solchen Regeln immer eine Bezeichnung, die angibt, wie diese Regeln angewendet werden. Die Bezeichnungen lauten wie folgt:

Immer aktiv: Diese Fähigkeit ist immer aktiv, egal ob sich der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

Aktivierbar: Diese Fähigkeit kann nur 1-mal pro Schlacht angewendet werden und der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment muss sich dazu auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert, halten die Effekte der Fähigkeit bis zum Ende der Runde an, egal ob der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment in der Zwischenzeit vom Schlachtfeld entfernt wurde.

Schlachtfeld: Diese Fähigkeit ist aktiv, solange sich der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Schlachtfeld: Diese Fähigkeit gilt als aktiv, solange sich der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

EIS, FLEISCH UND BLUT **(ice, flesh and blood)**

Hätten die Götter selbst einen Schmelzriegel geschaffen, um die Menschheit zu testen, hätten sie keine schlimmere Hölle erschaffen können als die eisigen Länder des nördlichen Kontinents. Neun Monate im Jahr ist er von Eis umgeben, von den gefährlichsten Gewässern, die der Mensch je entdeckt hat, und von Gipfeln, die die Landschaft beherrschen, ungezähmt und unbesiegt von der Hand des Menschen seit der Geburt des Planeten.

Mache diese Gipfel zur Heimat der Eis-Jotnar, grimmiger Riesen, Ausgeburten von Thyrn, dem Erstgeborenen von Eis und Feuer. Mache seine Wälder und Lichtungen zum Tummelplatz der Brut von Fenris, den Wolfskindern eines verrückten Gottes. Fülle seine Seen und Meere mit der Brut von Jorgumandr und versenke die wenigen fruchtbaren Gebiete, die noch übrig sind, mit dem Zorn von Surtr und seinen Kindern, und du wirst vielleicht zu verstehen und zu fürchten beginnen, was die Nord's erreicht haben

Regimenter in dieser Armee, die durch behinderndes Gelände einen Sturmangriff ausführen, profitieren von der Sonderregel ‚Angespornt‘ (inspired).

BLUT DER EINHERJAR **(blood of the einherjar)**

Ihr Zorn erschütterte die Berge bis in ihr Innerstes. Die ungezügelte Wut der Einherjar tobte über die eisige Landschaft und riss die Jotnar und all ihre Werke in einer Flutwelle aus Blut und Wildheit mit sich. Es wird behauptet, dass ihre Grausamkeit so groß war, dass selbst der Himmel sich scheute, Zeuge ihrer Rache zu werden, und sich weigerte, sich zu lichten, selbst nachdem die Jotnar und ihre üble, eisige Zauberei gebrochen waren. Als die Jotnar fielen, strömten die Reste der Menschheit zu den Einherjar, ob befreite Sklaven oder verzweifelte Überlebende, sie kämpften mit wahnsinniger Wut an der Seite ihrer übermenschlichen Überlebenden.

Als endlich der Jotunkönig und seine Jarls erschlagen waren und der letzte Jotun gebrochen und blutig vor seinen einstigen Sklaven kniete, hoben die Einherjar ihren Blick von ihren blutgetränkten Waffen und betrachteten die Welt und das, was aus ihr geworden war.

Führt ein Regiment in dieser Armee einen erfolgreichen Sturmangriff gegen ein gegnerisches Regiment aus, zählt seine Kommando-Verbundbasis (oder die Monster-Verbundbasis, falls es ein Monster-Regiment ist) für die Einnahme von Missionsziel-Zonen bis zum Ende der Runde als 1 zusätzliche Verbundbasis.

UNERFÜLLTE PROPHEZEIUNG **(prophecy unfulfilled)**

Um jeden der Einherjar hatte sich eine kampferprobte Gruppe von Veteranen und Überlebenden versammelt, die den Kern bilden sollten, um den herum die menschliche Herrschaft über den Norden entstehen würde.

Sich stets ihrer Schöpfer bewusst, führten die Einherjar die überlebenden Nord als Könige, Anführer und Seher an, leugneten aber jeden Anspruch auf Göttlichkeit und führten die Nords wieder auf den Pfad der fast vergessenen Aesir und Vanir und versprachen, dass die Götter zurückkehren würden. Ihre rachsüchtigen Augen sind nach Süden gerichtet, um sich an den Kindern von Surtr zu rächen, dem Gott, der ihnen ihr Schicksal gestohlen hat.

Solange ein gegnerisches Regiment in Kontakt (gebunden) ist, erhalten verbündete Regimenter +2 Zoll auf ihre Sturmangriffsreichweite (charge distance), wenn sie auf dieses gegnerische Regiment eine Sturmangriff-Aktion durchführen.

Beachtet: Ist mit den Effekten der Stammestaktik "Flankiert sie!" kumulativ.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

Jeder [**CHARAKTER**] gewährt eine unterschiedliche Überlegenheitsfähigkeit, wenn man ihn als Kriegsherrn auswählt.

BLOODED

Von Gemetzel getrieben (driven by carnage) [Immer aktiv]:

- Verbündete [**HALBBLÜTIGE**] Regimenter heilen als Resultat von Nahkampf-Aktionen und Aufprall-Angriffen 1 Verwundung für jede vernichtete gegnerische Verbundbasis.
- Nachdem das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, ein gegnerisches Regiment mit einer Nahkampf- oder Sturmangriff-Aktion vernichtet, darf es eine Umgruppieren- oder Umgruppieren-im-Kampf-Aktion außerhalb der Reihe ausführen.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]: Bis zum Ende der Runde

- Nachdem ein verbündetes [**HALBBLÜTIGES**] Regiment ein oder mehr gegnerische Regimenter mit einer Nahkampf-Aktion oder mit Aufprallangriffen vernichtet, darf es eine Umgruppieren- oder Umgruppieren-im-Kampf-Aktion außerhalb der Reihe ausführen.
- Verdopple die Heilung von "Von Gemetzel getrieben".

VARGYRLORD

Wilde Bestien [Immer aktiv]:

- Verbündete [**HALBBLÜTIGE**] Regimenter dürfen Aufprallangriffe ausführen, falls sie einen Sturmangriff durch oder in einem Behindernden Geländestück ausführen.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

Verbündete [**HALBBLÜTIGE**] Regimenter erhalten die Sonderregel 'Schock' (shock) bis zum Ende der Runde.
Verbündete [**HALBBLÜTIGE**] Regimenter erhalten die Sonderregel 'Zorn' (fury) bis zum Ende der Runde.

JARL

Plündertaktik! (raid tactics!) [Immer aktiv]:

- Du darfst den [**Aktivierbaren**] Teil von Stammestaktiken dreimal im Lauf der Partie nutzen. Wähle jedes Mal eine andere Stammestaktik.
- [**STERBLICHE**] und [**ERHABENE**] Regimenter erhalten +1 auf Verstärkungswürfe.
- Verbündete [**STERBLICHE**] und [**ERHABENE**] Regimenter können nicht Zerschmettert werden.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]:

- Verbündete [**STERBLICHE**] und [**ERHABENE**] Regimenter erhalten die Sonderregeln 'Furchtlos' (fearless), 'Moloch' (juggernaut) und 'Angespornt' (inspired) bis zum Ende der Runde.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

KONUNGYR

Herrscher von Mannheim (ruler of manheim) [Immer aktiv]:

- Du darfst den [AKTIVIERBAREN] Teil von Stammestaktiken am Ende von jeder Überlegenheitsphase nutzen, aber du kannst nicht dieselbe Stammestaktik wie in der vorigen Runde wählen.
- Verbündete [STERBLICHE] und [ERHABENE] Regimenter können nicht Zerschmettert (shattered) werden.

[AKTIVIERBARER TEIL DER FÄHIGKEIT]: Alle verbündeten Regimenter und [CHARAKTERE] sind bis zum Ende der Runde von allen Stammestaktiken betroffen.

SHAMAN

Skývald (skývald) [Immer aktiv]:

- Der [CHARAKTER] und das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, ignorieren die Schlüsselwörter "Wasser", "Behindernd", "Gefährlich" und "Lebensgefährlich" von Zonen-Gelände.
- Du darfst den [Aktivierbaren] Teil dieser Überlegenheitsfähigkeit zweimal pro Partie nutzen, um einen ihrer Effekte zu erhalten. Du kannst keinen der Effekte zweimal nutzen.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

- **Nifmire (nifmire):** Die Salve-Reichweite aller Regimenter wird bis zum Ende der Runde halbiert.
- **Hregg (hregg):** Wähle ein gegnerisches Regiment auf dem Schlachtfeld. Es erleidet 5 Verwundungen, welche nicht reduziert oder verhindert werden können. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.
- **Snæstormur (snæstormur):** Bis zum Ende der Runde: Gegnerische Regimenter erhalten -1 auf ihren Marschwert und können für die Bestimmung ihrer Sturmangriffsreichweite nicht neu würfeln.

VOLVA

Göttlicher Schutz (divine protection) [Immer aktiv]:

- Verbündete Regimenter fügen ihrem Ausweichenwert +1 hinzu (bis zu einem Maximum von 2).

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

- Bis zum Ende der Runde: Zaubersprüche von Kriegsherren dürfen verbündete Regimenter zum Ziel haben, egal, ob der Zauberwirker Sichtlinie hat, in Reichweite ist oder im Kampf gebunden ist. Zaubersprüche mit einer Reichweite von "Selbst" sind davon nicht betroffen.

BLOODED – „EINER VOM BLUTE“

100 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	4	5	5	3	2	0	Ruf zur Jagd

SONDERREGELN Spalten (2), Aufprall (2), Riesentöter

Bestialische Verwandlung (bestial devolution): Dieser [CHARAKTER] darf einem verbündeten [HALBBLÜTIGEN] Regiment zugeordnet werden, egal welche Klasse es hat.

Riesentöter (slain bigger): Während der [CHARAKTER] an einem Duell gegen ein Monster-[CHARAKTER]-Regiment oder einen [CHARAKTER] mit der Sonderregel 'Reiter' (rider) teilnimmt, erhält dieser [CHARAKTER] +3 auf seinen Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3) und die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless).

Diese [CHARAKTER]-Verbundbasis darf einem Bestien-[HALBBLÜTIGE]-Regiment zugeordnet werden, obwohl sie eine Infanterie-[CHARAKTER]-Verbundbasis ist.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [HALBBLÜTIGE]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Legendäre Schätze: Kann einen legendären Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Stalkers
Trolls
Ugr

Eingeschränkte Auswahl: Werewargss
Fenr Beastpack
Goltr Beastpack
Mountain Jotnar
Ulfhednar
Bearsars

JARL - JARL

100 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	3	6	4	3	2	0	Plündertaktik

SONDERREGELN Schild, Aufprall (2), Kraft nach Vorne, Riesentöter

Riesentöter (slain bigger): Während der [CHARAKTER] an einem Duell gegen ein Monster-[CHARAKTER]-Regiment oder einen [CHARAKTER] mit der Sonderregel 'Reiter' (rider) teilnimmt, erhält dieser [CHARAKTER] +3 auf seinen Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3) und die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless).

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [STERBLICHE]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Zu Beginn der ersten Verstärkungsphase einer jeden Schlacht darf der ‚Jarl‘ eine der folgenden Stammestaktiken für diese Schlacht wählen. Eine Stammestaktik ist immer aktiv, egal ob sich der [Charakter] auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

- Direkter Angriff!
- Flankiert sie!
- Lockt sie an!

Legendäre Schätze: Kann einen legendären Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Raiders
Huskarls
Ulfhednar

*Eingeschränkte
Auswahl:*

Bearsarks
Bow-Chosen
Steel-Chosen
Sea Jotnar

KONUNGYR – KONUNGYR / KÖNIG**120 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	3	4	7	5	4	2	2	Herrscher von Manheim

SONDERREGELN Spalten (1), Erschreckend (1), Aufprall (3)

Riesentöter (slain bigger): Während der [CHARAKTER] an einem Duell gegen ein Monster-[CHARAKTER]-Regiment oder einen [CHARAKTER] mit der Sonderregel 'Reiter' (rider) teilnimmt, erhält dieser [CHARAKTER] +3 auf seinen Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3) und die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless).

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [ERHABENE]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Zu Beginn der ersten Verstärkungsphase einer jeden Schlacht darf der ‚Konungyr‘ eine der folgenden Stammestaktiken für diese Schlacht wählen. Eine Stammestaktik ist immer aktiv, egal ob sich der [Charakter] auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

- Direkter Angriff!
 - Flankiert sie!
- Lockt sie an!

Legendäre Schätze: Kann bis zu zwei legendäre Schätze zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

Deine Armee kann nicht mehr als einen Konungyr enthalten.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Steel-Chosen
Bow-Chosen
Huskarls

Eingeschränkte Auswahl: Ice Jotnar
Mountain Jotnar
Sea Jotnar



SHAMAN - SCHAMANE

80 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	2	3	4	3	1	1	Göttlicher Schutz

SONDERREGELN Priester (6)

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [STERBLICHE]

ZAUBERSPRÜCHE

Der 'Shaman' kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten:

- *Verschwommene Sicht*
- *Schicksal neu gestalten*
- *Nebelgespinst*
- *Raureif*
- *Wut*
- *Herrschaft*

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Legendäre Schätze: Kann einen legendären Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: *Raiders*
Ulfhednar

Eingeschränkte Auswahl: *Bearsark*
Ulfhednar
Mountain Jotnar
Sea Jotnar
Ice Jotnar

VOLVA - VÖLVA**100 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	4	3	2	0	Göttlicher Schutz

SONDERREGELN Priester (6), Fromm**CHARAKTER**

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [STERBLICHE]**ZAUBERSPRÜCHE****Die 'Volva' kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten:**

- *Frucht des Goldenen Baums*
- *Walhallas Ruhm*
- *Kriegsbringers Licht*
- *Aspekt des Fenrir*
- *Helas Liebkosung*

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN**Legendäre Schätze:** Kann einen legendären Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.**Meisterschaften:** Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.**KRIEGSTRUPP**

Haupttrupp: Valkyries
Huskarls
Raiders

Eingeschränkte Ulfhednar
Auswahl:

VARGYR LORD - VARGYR HERRSCHER

110 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Besties	-	-	1	3	6	5	3	3	1	Ruf zur Jagd

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE Regeneration (2)

SONDERREGELN Spalten (1), Aufprall (4), Freischärler

Riesentöter (slain bigger): Während der [CHARAKTER] an einem Duell gegen ein Monster-[CHARAKTER]-Regiment oder einen [CHARAKTER] mit der Sonderregel 'Reiter' (rider) teilnimmt, erhält dieser [CHARAKTER] +3 auf seinen Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3) und die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless).

Bestialische Verwandlung (bestial devolution): Dieser [CHARAKTER] darf einem verbündeten [HALBBLÜTIGEN] Regiment zugeordnet werden, egal welche Klasse es hat.

Diese [CHARAKTER]-Verbundbasis darf einem verbündeten [HALBBLÜTIGE]-Regiment zugeordnet werden, obwohl sie eine Bestie-[CHARAKTER]-Verbundbasis ist.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [HALBBLÜTIGE]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Legendäre Schätze: Kann einen legendären Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: *Werewargs*

Fenr Beastpack

Goltr Beastpack

Ugr

Eingeschränkte *Mountain Jotnar*

Auswahl:

Trolls

JOTNAR SEIDR - JOTNAR SEIDR

260 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	2	3	12	20	4	3	2

SONDERREGELN Spalten (2), Furchtlos, Abgehärtet (1), Aufprall (6), Widerstandsfähig (1), Erschreckend (1)

Nach einer neuen Zukunft greifen (seizing a new future):

Alle verbündeten [**JOTUN**]-Regimenter:

- Erhalten die Sonderregel ‚Furchtlos‘ (fearless), während sie sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone befinden.
- Ignorieren die Effekte von Sonderregeln oder Fähigkeiten, durch die sie bei der Einnahme von Missionsziel-Zonen als weniger oder gar keine Verbundbasen zählen, falls sie derzeit in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment sind.

Zerschmetternde Lawine (crushing avalanche):

- Alle verbündeten [**JOTUN**]-Regimenter, die innerhalb von 12 Zoll zu diesem Regiment eine Sturmangriff-Aktion beginnen, erhalten die Sonderregeln ‚Brutaler Aufprall (+1)‘ (brutal impact (+1)) und ‚Aufprall (+2)‘ (impact (+2)) bis zum Ende der Runde.

Beachtet: Diese Sonderregel ist nicht kumulativ.

Herr der Titanen (lord of titans): Ein ‚Jotnar Seidr‘ wird zusätzlich dazu, dass es eine Charakter-Verbundbasis ist, auch als ein eigenes Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern. Ein ‚Jotnar Seidr‘ wird wie ein Regiment aktiviert, führt zwei Aktionen pro Aktivierung aus und hat Zugriff auf alle Aktionen außerhalb des Kampfs und alle Aktionen im Kampf, die auch ein Regiment hat.

Zusätzlich darf der ‚Jotnar Seidr‘ auch eine Duell-Aktion durchführen. Der ‚Jotnar Seidr‘ darf sich keinem Regiment anschließen und muss keine Monster-Regimenter in seinem Kriegstrupp haben, um das Schlachtfeld zu betreten. **Der ‚Jotnar Seidr‘ muss mindestens ein anderes Regiment in seinem Kriegstrupp haben.**

Diese Verbundbasis zählt für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 6 Verbundbasen.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [JOTUN]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Der ‚Jotnar Seidr‘ muss eine der folgenden Waffenoptionen ohne zusätzliche Punktkosten wählen:

- **Skorge (Axt):** Dieses Regiment erhält die Sonderregel ‚Spalten (+1)‘ (cleave (+1)). Zusätzlich werden Missionsziel-Markierungen sofort vernichtet, wenn dieses Regiment einer Missionsziel-Markierung mindestens 1 Verwundung zufügt.
- **Dori (Speer):** Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel ‚Unnachgiebig‘ (unyielding).

Ein ‚Jotnar Seidr‘ darf keine Legendären Schätze oder Meisterschaften erwerben und kann nicht der Kriegsherr sein.

KRIEGSTRUPP

Ein ‚Jotnar Seidr‘ kann nur bis zu zwei Regimenter in seinem Kriegstrupp haben.

Haupttrupp: Mountain Jotnar

Eingeschränkte Ice Jotnar

Auswahl:

Sea Jotnar

CHARAKTERE UND CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Magische Gegenstände und Heraldik sind ein wichtiger Bestandteil der Kultur und Geschichte einer Fraktion. Jede Fraktion hat Zugriff auf eine Anzahl Charakter-Aufwertungen, die in ihrer Armeeliste beschrieben werden. Wenn nicht anders angegeben, kann jeder Eintrag pro Armee nur einmal ausgewählt werden und muss auch nicht auf dem Modell dargestellt werden. Jede Charakter-Aufwertung gewährt Fertigkeiten oder beeinflusst die Eigenschaften der Charakter-Verbundbasis und geht verloren, sobald die Charakter-Verbundbasis aus dem Spiel entfernt wird

Wenn nicht anders angegeben, gelten für die Charakter-Verbundbasen der Nords folgende Einschränkungen:

- Wenn eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine Aufwertung haben darf, muss sie Aufwertungen aus unterschiedlichen Kategorien wählen.

LEGENDÄRE SCHÄTZE (trove-finds)

Jeder Legendäre Schatz kann in der Armee nur einmal vorkommen.

STAMMESSCHÄTZE (tribal treasures)

Rabenboten (raven messengers) 10 Punkte (Nur [STERBLICHE]-Charakter-Verbundbasen.)

Der Adler, der Bär, der Wolf und der Rabe spielen eine wichtige Rolle in der Mythologie der Nords. Während ihre Rollen komplex und vielfältig sind, würden nur wenige bestreiten, dass der Rabe eine Kreatur mit Gerissenheit und langem Gedächtnis ist, dessen Gunst die größten Anführer auszeichnet... oder die rücksichtslosesten.

Ist während der Verstärkungsphase mindestens eines deiner Regimenter in Kontakt, wähle ein zusätzliches Regiment, das seinen Verstärkungswurf automatisch besteht.

Herolde des Sturms (heralds of the storm) 30 Punkte (Nur 'Shaman' und 'Volva')

Jede Art von Magie ist schwierig, sei es für die Begabten oder die Gläubigen, und erfordert immense Konzentration im Denken und Präzision in der Methode. Diese Stäbe aus alten Eichen- oder Drachenknochen, die vom Blitz getroffen wurden, erwecken die Umstände, unter denen sie entstanden sind, zu geisterhaftem Leben. Sobald sie zerbrochen sind, beschwören sie einen ätherischen Sturm herauf, der die mystischen Energien um sie herum durcheinanderbringt und die Konzentration unglaublich erschwert.

Verbündete Regimenter innerhalb von 10 Zoll zu diesem [CHARAKTER] zählen gegen gegnerische skalierende Zaubersprüche als +3 Verbundbasen.

Windungen der Schlange (coils of the serpent) 20 Punkte

Von der Flanke einer Jormungandr-Schlange gerissen, tropft noch immer Blut von diesem rauen Banner und verleiht der Einheit, die es trägt, etwas von der unheimlichen Widerstandsfähigkeit der Schlange.

Das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält +1 auf seinen Ausweichenwert (evasion) (bis maximal 2).

Galionsfigur der Naglfar (figurehead of the naglfar) 20 Punkte

Naglfar war das Schiff von Jarl Vignik Vignarson, der während Ragnarök den Auftrag hatte, in der Deckung des Nebels durch den Hreggfjord zu segeln, um Surtrs Truppen in die Flanke zu fallen. Er und sein Schiff wurden nie wieder gesehen. Nach der Rückkehr der Einberjar landete Naglfar an einem selten klaren Morgen an der Küste des Hreggfjord, unversehrt, aber ohne Mannschaft oder deren Überreste.

Wenn das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, das Ziel der Fernkampf-Aktion eines gegnerischen Regiments wird, erhält es bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel Widerstandsfähig (2)* (tenacious (2)).

Glücksbringer der Okkultisten

(occultists charm)

10 Punkte

(Nur 'Shaman' und 'Jarl')

Der [CHARAKTER] erhält Zugriff auf das [Befehlskarten-Ereignis] 'Blutiges Opfer' (bloody sacrifice):

- Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erleidet sofort 2 Verwundungen. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.
- Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält bis zum Ende seiner ersten Aktion +1 auf seinen Marschwert.

RÜSTUNGEN (armor)

Ty Jokull, das Frosterz

(ty jokull, the rimeheart)

40 Punkte

Diese nicht schmelzende Eisplatte, die der zerbrochenen Gestalt Aurgelmirs entrissen wurde, größter und letzter der großen Eis-Jotnar-Zauberer, ist zu einem Schild geformt worden, der die Kraft selbst der mächtigsten Schläge absorbiert, indem er zerbricht und dann wieder gefriert. Sollte er jedoch jemals Schwäche bei seinem Träger spüren, wird er zerbrechen und ihn schutzlos gegen seine Feinde zurücklassen.

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Abgehärtet' (hardened).

Kräftiger Körperbau

(massive frame)

10 Punkte

Während der durchschnittliche Nord die meisten Bewohner der "Sonnenländer" um einen Kopf überragt, gibt es ein paar seltene Individuen, die sogar die Nord's überragen. Diese Größe wird oft auf einen lange verschollenen Vorfahren der Einherjar zurückgeführt, aber was auch immer der Grund dafür ist, sie sind furchterregende Gegner, denen man nicht mit blanker Klinge gegenüberstehen möchte und die Schläge abwehren können, die schwächere Gegner zu Fall bringen würden.

Die [CHARAKTER]-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Aufprall (+2)' (impact (+2)) und 'Schildbrecher' (linebreaker).

Zeichen der Bestie (mark of the beast) 5 Punkte

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Schlachtfeldrolle [HALBLÜTIG] zusätzlich zu seinen derzeitigen Schlachtfeldrollen.

WAFFEN (weapons)

Elding, der Himmelsdurchbohrer

(elding, the skypiercer)

30 Punkte

(Nur 'Blooded', 'Jarl' oder 'Konungyr'.)

- Der [CHARAKTER] und das Regiment, dem er zugeordnet ist, erhalten die Sonderregel 'Sicherer Schuss' (sureshot).
- Der [CHARAKTER] erhält die Sonderregeln 'Salve (5), Reichweite X' (salve (5), range x), wobei X gleich der Reichweite des Regiments entspricht, dem der [CHARAKTER] zugeordnet ist.

Rjóða, Rot-Bringer

(rjóða, the red bringer)

30 Punkte

Sieben helle, makellose Klingen tauchen immer wieder in der Nord Mythologie auf und schenken ihren Trägern Ruhm, Ehre und Sieg, bevor die Flüche, mit denen sie belegt sind, den Tod bringen. Rjóða, Rot-Bringer, versetzt den Träger in einen unkontrollierbaren Zorn, wenn er sie zieht, und macht den Krieger auf dem Schlachtfeld unaufhaltsam. Ausnahmslos jedoch kann der Träger der Rjóða Freund und Feind nicht mehr unterscheiden und tötet Freunde und Familie, bevor die Schuld ihn ins Exil oder in den Selbstmord treibt.

Das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Aufprall (2)' (impact (2)).

Zusätzlich erhält diese [CHARAKTER]-Verbundbasis +2 auf ihren Attackenwert (attacks characteristic) und darf immer 'Kämpfend untergehen!' (die fighting!), egal ob der [CHARAKTER] oder sein Regiment bereits eine Aktion ausgeführt haben.

Blóðíss, der Blutdürster

(blóðíss, der blood thirster)

20 Punkte

- Beim Ausführen einer Nahkampf- oder Sturmangriff-Aktion, vor dem Trefferwurf: Dieser [CHARAKTER] darf bis zu 3 Verwundungen erleiden (du darfst keine Anzahl an Verwundungen wählen, durch die der [CHARAKTER] vernichtet werden würde) und fügt diese Anzahl bis zum Ende der Aktion seinem Attackenwert hinzu.

- Der [CHARAKTER] darf Duelle nicht ablehnen.

Vinda, die Tänzerin

(vinda, the dancer)

20 Punkte

Vinda, die zweite der Sieben Klingen, ist eine schlanke, gut ausbalancierte und flexible Klinge, die sich scheinbar von selbst bewegt und nach Löchern und Schwachstellen in der Deckung des Gegners sucht. Ihr Träger ist dazu verdammt, langsam jeden Sinn für Humor zu verlieren und mit der Zeit selbst die freundlichsten Gesten als tödliche Beleidigung zu empfinden.

Für je zwei erfolgreiche Treffer (aufgerundet), die diese Charakter-Verbundbasis während einer Nahkampf- oder Duell-Aktion erzielt, wird ein zusätzlicher Angriff gewürfelt und die Treffer zur Gesamtzahl der Treffer hinzuaddiert. Diese zusätzlichen Treffer erzeugen keine zusätzlichen Angriffe.

Reyngeir, der Gottesspeer

(reyngeir, the god spear)

20 Punkte

Die Legende besagt, dass dieser Speer vollständig aus dem Herzen eines gefallenen Sterns geschmiedet wurde. So schwer, dass nur die stärksten Krieger hoffen können, ihn zu schwingen, geschweige denn zu werfen, bleibt er dennoch hervorragend ausbalanciert und ewig scharf. Diese [CHARAKTER]-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Paradel' (parry) und 'Spalten (2)' (cleave (2)).

MEISTERSCHAFTEN (masteryes)

Charakter-Verbundbasen sind berühmte Helden oder besonders begabte Personen, die sich von der Masse abheben. Sei es durch Glück, Ausbildung, Training und Anstrengung oder andere Kräfte, die am Werk sind, Charakter-Verbundbasen haben Fähigkeiten erlangt, die sie außergewöhnlich machen.

Meisterschaften sind optionale Aufwertungen für die Charaktere, die auf der Armeeliste vermerkt sind und der Charakter-Verbundbasis zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Als Faustregel gilt, dass eine Charakter-Verbundbasis eine Meisterschaft entsprechend den 'Verfügbar'-Kategorien auf ihrem Armeelisten-Profil erwerben kann. Jedoch gibt es Fälle, in denen eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine erwerben kann. Dies wird im Armeelisteintrag der Charakter-Verbundbasis deutlich angegeben.

Jede Meisterschaft kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben. Es gibt drei Kategorien für Meisterschaften: Taktisch, Kampf und Arkan.

LEHREN VON MANHEIM

Reichtum der Hundert Raubzüge (wealth of a hundred raids) **30 Punkte**
(Nur [STERBLICHE] und [ERHABENE] [CHARAKTERE].)

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Waghalsig' (dauntless).

Vorsichtige Hiebe (cautious strikes) 10 Punkte
(Nur 'Konungyr' und 'Jarl' Kriegsherren.)
Schlägt der Sturmangriff eines verbündeten [ERHABENEN] Regiments fehl, darf es sich anstatt des Wurfergebnisses bis zu seinem Marschwert bewegen.

Lektionen aus dem Jotun-Krieg (lessons of the jotun war) **10 Punkte**
(Nur 'Konungyr' und 'Jarl'.)
Einmal pro Schlacht: Aktivierst du das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält es eine Stammestaktik bis zum Ende der Runde.

Jotun-Hirte (jotun shepard) 5 Punkte
(Nur 'Shaman'.)
[AURA] Verbündete [JOTUN]-Regimenter innerhalb von 12 Zoll erhalten die Sonderregel 'Unbeugsam (+2)' (indomitable (+2)).

SAGAS DES NORDENS

Segen der Ahnen (ancestor's blessing) 15 Punkte
(Nur 'Shaman' und 'Volva'.)
Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (1)' (bastion (1)). Dem Regiment derzeit zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (1)' (bastion (1)) nicht.

ERZÄHLUNGEN DER GRAUSAMKEIT

Ruf der Jagd (call of the hunt) 30 Punkte
(Nur [Halbblütige] Kriegsherren.)
(Immer aktiv) Wählst du ein Regiment, um es in dieser Runde automatisch als Verstärkung ins Spiel kommen zu lassen, wähle 1 zusätzliches verbündetes [HALBBLÜTIGES] Regiment.

Brutaler Angriff (vicious assault) 15 Punkte
Das Regiment, dem der [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Zorn' (fury).

Rudeltaktik (pack tactics) 10 Punkte
(Nur [HALBBLÜTIGE] Charaktere.)
(Immer aktiv) Wenn ein verbündetes [HALBBLÜTIGES] Kavallerie- oder Bestien-Regiment eine Nahkampf-Aktion gegen ein Monster-Regiment ausführt, erhält es die Sonderregel 'Unterstützung (X)' (support (x)), wobei X der Attackenwert des Regiments ist.

Versprechen von Fleisch (promise of flesh) **10 Punkte**
Das [HALBBLÜTIGE] Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Vorhut (3)' (vanguard (3)).

Mit Knochen geschrieben (written in bones) **5 Punkte**
Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, kann nicht Zerschmettert werden.

ZAUBERSPRÜCHE (SPELLS)

'SHAMAN'

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Verschwommene Sicht (blurred vision)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"> • Zählt, als wäre es in einem Deckung-Zonen-Gelände.
Nebelgespinst (mist weave)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"> • Erhält +1 auf seinen Ausweichenwert (evasion) (bis maximal 2).
Schicksal neu gestalten (reshape destiny)	Selbst	3	Bis zum Ende der Runde: Der [CHARAKTER] erhält die [AURA]: Verbündete Regimenter, die innerhalb von 12 Zoll zu diesem [CHARAKTER] eine Sturmangriff-Aktion erklären, erhalten die Sonderregel ‚Unaufhaltsam‘ (unstoppable).
Raureif (hoarfrost)	12 Zoll	4	Ein gegnerisches Regiment: <ul style="list-style-type: none"> • Erleidet pro Erfolg einen Treffer mit der Sonderregel ‚Panzerbrechend (1)‘ (armor piercing (1)).
Herrschaft (dominate)	12 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"> • Erleidet -1 auf seinen Entschlossenheitswert (resolve characteristic).
Wut (enrage)	Selbst	3	Verbündete Regimenter innerhalb von 12 Zoll zum [CHARAKTER]: <ul style="list-style-type: none"> • Führen sofort eine Sammeln- oder Sammeln-im-Kampf-Aktion außer der Reihe aus.

'VOLVA'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Aspekt des Fenrir (aspect of fenrir)	Selbst	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none">• Erhält die Sonderregel 'Unnachgiebig' (unyielding).
Frucht des Goldenen Baums (fruit of the golden tree)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Infanterie-Regiment: <ul style="list-style-type: none">• Heilt für jeden Erfolg 1 Verwundung.
Walhallas Ruhm (glory of valhalla)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none">• Erhält die Sonderregel 'Unbeugsam (2)' (indomitable (2)).
Helas Liebkosung (hela's caress)	12 Zoll	4	Ein gegnerisches Regiment: <ul style="list-style-type: none">• Erleidet pro Erfolg einen Treffer.
Kriegsbringers Licht (warbringer's light)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none">• Erhält die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed).

'ICE JOTNAR'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Eispanzer (ice armor)	Selbst	3	Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none">• Das Regiment erhält +1 auf seinen Verteidigungswert (defense characteristic).
Froststurm (rime storm)	12 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment: <ul style="list-style-type: none">• Erleidet pro Erfolg zwei Treffer.
Frosthülle (encase)	8 Zoll	3 (Skalierend)	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none">• Es erhält -2 auf seinen Marschwert (march characteristic).

RAIDERS - PLÜNDERER**120 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Leicht	6	1	2	4	4	2	1	1	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Klingenswirbel, Aufprall (2), Widerstandsfähig (1)**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [STERBLICHE]**Dieses Regiment kann bis zu zwei Offiziere auswählen:***Captain**10 Punkte**Schildbeißer**5 Punkte*

BOW CHOSEN – AUERWÄHLTE DER BÖGEN**180 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Leicht	6	3	3	4	5	3	2	2	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE Bastion (1)**SONDERREGELN** Salve (5) (14 Zoll, Präziser Schuss)**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ERHABENE]**STALKERS - SCHLEICHER****130 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Leicht	6	2	2	4	4	2	1	2	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Sperrfeuer (4) (16 Zoll), Opportunisten, Pfadfinder**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [HALBBLÜTIGE]

WEREWARGS - WERWARGE**160 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Leicht	7	1	2	6	5	3	2	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE

Regeneration (5)

SONDERREGELN

Aufprall (3), Erschreckend (1), Klingenswirbel

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [HALBBLÜTIGE]**HUSKARLS - HUSKARLE (LEIBGARDE)****150 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	1	3	4	4	3	2	0	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Schild, Aufprall (2), Unantastbar**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [STERBLICHE]**Dieses Regiment kann bis zu zwei Offiziere auswählen:***Thegn**25 Punkte**Skald**20 Punkte*

TROLLS - TROLLE**180 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	1	2	5	6	3	2	1	Anführer, Bannerträger

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE

Regeneration (6)

SONDERREGELN

Spalten (1), Furchterregend, Standhaft, Furcht

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [HALBBLÜTIGE]**ULFHEDNAR – WERWOLF BERSERKER****150 PUNKTE / +45 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	1	2	6	4	5	2	1	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Vorhut (4), Widerstandsfähig (1), Tödlicher Untergang (3)

Ist diesem Regiment ein 'Shaman' zugeordnet, erhält es die Sonderregel 'Leibwachen' (bodyguards).

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [STERBLICHE]**Jedes Ulfhednar-Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:***Wilder**15 Punkte**Schildbeißer**5 Punkte*

VALKYRIES - WALKÜREN**150 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	1	3	4	4	3	2	0	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Gesegnet, Fromm, Schild, Unterstützung (2)**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [STERBLICHE]**FENR BEASTPACK – FENR BESTIENRUDEL****140 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Mittel	7	1	2	5	4	2	2	2	Anführer

SONDERREGELN Flexible Formation, Flankieren, Opportunisten, Freischärler, Offene Formation, Vorhut (4)**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [HALBBLÜTIGE]

UGR - OGER**150 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	6	1	3	4	5	3	2	0	Anführer

SONDERREGELN Spalten (2), Furchtlos, Standhaft, Aufprall (2), Schock

Brutale Vergeltung (savage retaliation): Wird dieses Regiment durch einen Sturmangriff in den vorderen Sichtwinkel angegriffen und befindet es sich nicht mit mind. der Hälfte seiner Verbundbasen (aufgerundet) in einem behindernden Gelände, fügt es dem den Sturmangriff ausführenden Regiment gleichzeitig Aufprallangriffe zu (handelt die Angriffe ab, als würden sie gleichzeitig stattfinden).

Beachtet: Hat ein Gegner keine Aufprallangriffe, handelst du dennoch deine ab.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [HALBBLÜTIGE]

BEARSARKS – WERBÄR BERSERKER**160 PUNKTE / +45 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Schwer	6	1	3	5	4	5	2	1	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Spalten (2), Vorhut (4), Widerstandsfähig (1)

Wutanfall (rampage): Während dieses Regiment unter seiner Anfangsstärke ist, erhält es +1 auf seinen Nahkampf- und seinen Attackenwert.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [STERBLICHE]

Jedes Bearsarks-Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Wilder

30 Punkte

Schildbeißer

15 Punkte

STEEL CHOSEN – AUERWÄHLTE DES STAHLS **160 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	1	3	6	5	3	2	1	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Klingenwirbel, Schildbrecher, Aufprall (2)

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ERHABENE]

Jedes Steel-Chosen-Regiment kann folgenden Offizier auswählen:

Schildbeißer 5 Punkte *Theng* 20 Punkte

GOLTR BEASTPACK - GOLTR BESTIENRUDEL **165 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Mittel	6	1	3	5	5	3	3	1	Anführer

SONDERREGELN Brutaler Aufprall (1), Schildbrecher, Trampeln (2), Freischärler, Aufprall (4), Unaufhaltsam

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [HALBBLÜTIGE]

SEA JOTNAR - MEERESRIESE**240 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	3	3	13	16	3	3	2

SONDERREGELN Salve (6) (8 Zoll, Panzerbrechend (1)), Spalten (2), Monstrositätenjäger, Erschreckend (1), Aufprall (5)

Ein ‚Sea Jotnar‘ kann während seiner Aktivierung eine freie Fernkampf-Aktion ausführen und kann Fernkampf-Aktionen auch ausführen, falls er in Kontakt mit gegnerischen Regimentern ist, muss dann jedoch diese Fernkampf-Aktion gegen eines der Regimente ausführen, mit denen er in Kontakt ist. Ein ‚Sea Jotnar‘ kann während seiner Aktivierung nicht mehr als eine Fernkampf-Aktion ausführen.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasen mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [JOTUN]

MOUNTAIN JOTNAR - BERGRIESE**210 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	7	2	3	12	18	3	3	0

SONDERREGELN Spalten (2), Erschreckend (1), Abgehärtet (1), Aufprall (6)

Wirf es! (hurl it!) - Führt dieses Regiment einen Sturmangriff aus und würfelt dabei nicht hoch genug, um sein Ziel zu erreichen, führt es sofort eine Fernkampf-Aktion außer der Reihe mit den Sonderregeln ‚Salve (1)‘ (barrage (1)) und ‚Gezielter Schuss‘ (aimed shot) gegen das Ziel des Sturmangriffs aus.

Das Ziel zählt als in Reichweite, allerdings zählt der ‚Mountain Jotnar‘ nicht als in optimaler Reichweite für diese Aktion. Anstatt Verteidigungswürfe auszuführen, erleidet das gegnerische Regiment X Verwundungen für jeden erfolgreichen Treffer, wobei X der unmodifizierten Größe des Ziels entspricht. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasen mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [JOTUN]

ICE JOTNAR - EISRIESE

240 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	14	16	4	3	2

SONDERREGELN Spalten (3), Priester (5), Erschreckend (1), Aufprall (6), Unaufhaltsam

Ein ‚Ice Jotnar‘ kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre er ein [Charakter]. Ein ‚Ice Jotnar‘ kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten:

- Frosthülle
- Froststurm
- Eispanzer

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasen mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [JOTUN]



KOMMANDO-MODELLE (command models)

Bestimmte Regimenter haben die Möglichkeit, Kommando-Modelle zu verwenden. Jedes Regiment darf jedes Kommando-Modell nur einmal nehmen. Wenn das Kommando-Modell als Opfer entfernt wird, gehen alle Vorteile verloren. Ein Kommando-Modell wird zusätzlich zu dem Modell gekauft, das es ersetzt. Im Fall von Kavallerie- oder Bestien-Verbundbasen muss man für die Verbundbasis und das Kommando-Modell bezahlen.

Hauptmann (captain)

- Das Regiment darf den Entschlossenheitswert eines verbündeten [Charakters] innerhalb von 18 Zoll nutzen, als wäre er ihm zugeordnet.
- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).
- Vor der ersten Verstärkungsphase darfst du die Klasse dieses Regiments zu 'Mittel' ändern.

Wilder (savage)

Dieses Regiment kann eine zusätzliche Sturmangriff-Aktion (charge) während seiner Aktivierung ausführen.

Schildbeißer (shield biter)

Die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments kann Kämpfend untergehen! als wäre sie eine [CHARAKTER]-Verbundbasis, egal ob das Regiment in dieser Runde bereits Aktionen durchgeführt hat.

Zusätzlich können dem Regiment zugeordnete [CHARAKTER]-Verbundbasen Kämpfend Untergehen!, egal ob das Regiment in dieser Runde bereits Aktionen durchgeführt hat.

Skalde (skald)

Dieses Regiment erhält +1 auf seinen Entschlossenheitswert (resolve characteristic) und erhält die Sonderregel 'Tapferkeit' (bravery).

Than (thegn)

Vor der ersten Verstärkungsphase: Wähle 1 Stammestaktik. Das Regiment ist immer von dieser Stammestaktik betroffen.

STAMMESTAKTIKEN (tribal tactics)

Manche Charakter-Verbundbasen bringen ihre persönliche Leibgarde mit in die Schlacht, deren Taktiken ihre Art der Kriegsführung widerspiegelt.

[Immer aktiv]: Verbündete [STERBLICHE] und [ERHABENE] Regimenter und [CHARAKTERE] sind von Stammestaktiken betroffen.
Beachtet: Dieselben Stammestaktiken sind nicht kummulativ.

[Aktivierbar] Einmal pro Partie: Wähle am Ende der Überlegenheitsphase 1 Stammestaktik und erhalte ihren Effekt bis zum **Ende der Runde**.

Direkter Angriff! (direct assault!)

Die Regimenter erhalten die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge' (relentless blows).

Lockt sie an! (draw them in!)

Die Regimenter erhalten die Sonderregel 'Widerstandsfähig (+1)' (tenacious (+1)).

Flankiert sie! (take the flanks!)

Bevor du mit einem verbündeten Regiment einen Sturmangriff gegen ein gegnerisches Regiment ausführt, darfst du anstatt den Würfel für die Bestimmung der Sturmangriffsreichweite zu werfen, den Würfelwurf als 4 zählen.

Regimenter, die gegnerische Regimenter mit einem Sturmangriff in die Flanke oder den Rücken angreifen, erhalten die Sonderregel 'Zorn' (fury).

Verbündete Regimenter, die eine Fernkampf-Aktion ankündigen, erhalten sofort die Sonderregel 'Opportunisten' (opportunists).

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist ein kurzer Überblick, wie die Armeeregeln der Nords funktionieren! Diese Erklärungen sind absichtlich knapp gehalten und sollen dir helfen, schnell mit dem Spiel beginnen zu können oder ein paar Fragen zu beantworten, die du noch hast. Tritt auch unserem Discord-Server bei, und du kannst uns mit Fragen auch jederzeit unter rules@para-bellum.com erreichen.

WAS KANN MEINE ARMEE?

Gewalt, hauptsächlich - aber nicht auf die primitive barbarische Art, wie man vielleicht denken könnte. Überraschenderweise sind sie taktisch gewalttätig. Nords haben spezielle Armeeregeln für ihre drei Fraktionen, welche die für Nords bedeutendsten Aspekte ihrer Geschichte und Kultur widerspiegeln: ihre Herkunft, ihre Identität und ihr verlorengegangenes Schicksal.

- Mittlere und Schwere Regimenter der Nords haben es leichter, in Behinderndem Gelände zu kämpfen. Die Fähigkeit 'Angespornt' zu sein während man durch solches Zonengelände hindurch einen Sturmangriff ausführt, ist der Schlüssel zum Entfalten des vollen Schadenspotentials in Situationen, in denen andere Armeen sich schwer tun würden. Setzt du stark auf [**HALBLBLÜTIGE**], kommen auch noch Aufprallangriffe dazu!
- Früh aggressiv zu sein, heißt die Devise! Bei Sturmangriffen in Missionsziel-Zonen zählen deine Kommando-Verbundbasen bei deren Einnahme als 1 zusätzliche Verbundbasis. **Das bedeutet, dass auch Leichte Regimenter einnehmen können!** Streitkräfte, die sich auf [**STERBLICHE**] fokussieren, können ihre Gegner ordentlich unter Druck setzen. Eine Mischung aus fraktionsspezifischen Regeln und Stammestaktiken hilft dir dabei, das Tempo der Schlacht zu bestimmen
- Nicht-Monster Regimenter können ihre Sturmangriffreichweite erhöhen, wenn das beabsichtigte Ziel bereits in Kontakt mit einem anderen deiner Regimenter ist. Vergiss nicht, dass diese +2 Zoll auf die Sturmangriffreichweite den Unterschied zwischen einem erfolgreichen und gescheiterten Sturmangriff ausmachen können! Besteht deine Armee hauptsächlich aus [**ERHABENE**] und [**TITANEN**], erhalten auch einige Monster diese +2 Zoll!

WAS ZU BEACHTEN IST

Wenn du die Nords spielst, denke immer an die folgenden Punkte:

- Behinderndes Zonengelände, wie Wälder, spielen eine entscheidende Rolle in TLAOK. Wenn du feststellst, dass du deine Armeeregeln nur selten nutzen kannst, weil es zu wenig Wälder gibt, **dann fehlt es auf eurem Spieltisch eventuell an Gelände!** Stell sicher, dass es genug Wälder auf dem Schlachtfeld gibt – so um die drei sind gut. Stelle ebenso sicher, dass mindestens zwei davon zentral aufgestellt werden, abhängig von der Platzierung der Missionsziel-Zonen.
- Vergiss Meisterschaften nicht! Sie helfen dir dabei, deinen Spielstil anzupassen. Falls du dir nicht sicher bist, welche Meisterschaften du nehmen solltest, such nach Schlachtfeldrollen wie [**STERBLICHE**], [**HALF-BLOODS**], etc. Stimmt du diese auf deine Charaktere ab, stellst du sicher, dass deine Armee thematisch ist!
- Nahkampf-fokussierte Charakter-Verbundbasen haben zwar oft keine speziellen Fähigkeiten, wenn ihre Befehlskarten aktiviert werden, aber ihre Platzierung im Befehlskartenstapel kann trotzdem entscheidend sein. Strategisch günstige Charakter-Aktivierungen können deinen Gegner dazu zwingen, eigene Karten aufzudecken, bevor du deine Schlüssel-Regimenter aktivierst. Diese Taktik ist unglaublich nützlich in Conquest TLAOK, und sie zu meistern, kann den Unterschied zwischen einem guten und einem großartigen Spieler ausmachen!