



N o r d s







« Je connais un frêne dressé, nommé Yggdrasill, un arbre haut et lumineux, dont les racines unissent Vanirheim, liant la terre à la pierre. Sous son ombre, tout se réchauffe, la terre, le cœur et l'esprit. Au-delà, le froid règne en maître sur tout ce que l'œil peut voir ; une terre doublement dangereuse, car les crocs des prédateurs et les griffes du froid règnent sur le blanc de la terre, le blanc des arbres et le blanc de la mer, jusqu'à ce que l'été vienne et que la lumière dorée se révèle. »

L'Ancienne Edda

Bien plus au nord, par-delà les mers du Nord infestées de monstres, se trouve Manheim, patrie des Nordiques. Ce peuple a mené une guerre féroce et implacable contre ses cousins du Sud ; une guerre de raids et de pillages, d'innombrables batailles et effusions de sang, mais surtout une guerre de vengeance.

Il serait facile de dénigrer les Nordiques, de les traiter de créatures sanguinaires et bestiales, à peine meilleures que les monstres qu'ils mènent au combat. Ce serait minimiser l'exploit que représente la traversée des Terres Blanches ; ce serait dénigrer le savoir-faire maritime, le courage et la ténacité nécessaires pour faire le tour du continent et mener la guerre sur les rivages les plus méridionaux.

Mais surtout, cela dévaloriserait l'exploit que représente la survie, et a fortiori la domination, à Mannheim. Si les dieux eux-mêmes avaient créé une épreuve pour mettre l'humanité à l'épreuve, ils n'auraient pu concevoir un enfer pire que les terres glacées du continent nordique. Cette adversité a forgé les Nords et en a fait l'un des adversaires les plus redoutables et les plus dangereux qu'on puisse rencontrer sur un champ de bataille.

Army Book

Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent l'ensemble de votre bande. Ces règles définissent le style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de l'armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de recrutement de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.

Règles d'armée



Glace, Chair et Sang : les guerriers d'une bande de guerre Nords sont composés de toutes sortes de bêtes féroces, de Jotnar déchaînés et de rudes hommes du Nord. Pour représenter cela, les guerriers Nords posséderont l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : **[Mortel]**, **[Exalté]**, **[Sang-mêlé]** ou **[Jotun]**.

Prophétie non accomplie : Les guerriers Nords effectuent une attaque supplémentaire lorsqu'ils réalisent des actions de combat contre des ennemis de taille supérieure à la leur ou lorsqu'ils participent à un duel.

Sang des Einherjar : Lorsqu'un guerrier Nords brisé se rallie, il peut immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondi à l'entier supérieur).



Warbands

Nords

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par emplacements, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son emplacement.

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

Konungyr (Élu d'Acier)
Jarl (Ugr)
Ensanglanté (Trolls)
Chaman (Ulfhednar)
Volva (Valkyries)
Seigneur Vargyr (Werewargs)
Jotnar Seidr

Héros :

Capitaine
Thegn
Shieldbiter
Chaman
Scalde
Sauvage

Régiments principaux :

Pillards
Huskarls
Traqueurs
Bearsarks

Régiments restreints :

Ulfhednar
Élus de l'Acier
Élus de l'Arc
Valkyries
Trolls
Ugr
Werewargs
Meute de Fenr
Meute de Goltr

Monstres :

Jotnar des montagnes
Jotnar des mers
Jotnar des glaces





Konungyr

[Mortel], [Exalté], [Sang-mêlé], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

145 points

Élus de l'acier

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	4	4	5	4	3	2	7

Règles spéciales : Coups Puissants 2, Intrépide,
Indomptable, Légende Vivante

Cleave 2, Fearless, Indomitable, Living Legend

Au sein du pouvoir divisé des Nordiques, une seule chose compte : la puissance et la force. Moins d'une douzaine de chefs Nords peuvent prétendre au titre de Konungyr et le détenir. La consécration ultime de cet accomplissement est l'invitation d'Anghjörn, dernier des Einherjar et Haut Roi des Nordiques, à la Grande Table d'Aarheim.

Règles spéciales uniques :

Légende vivante : lorsque ce [Personnage] tue un [Monstre] ou un [Personnage] ennemi, tous les guerriers alliés à portée de commandement deviennent inspirés ! jusqu'à la fin du tour.

Capacités de commandement :

Force des Einherjar : Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Châtiment et Juggernaut.

Puissance de Mannheim : Les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Brutal.



Jarl

[Mortel], [Exalté], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

90 points

Ugr

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	4	3	2	1	6

Règles spéciales : Bouclier, Coups Puissants 1, Cor de guerre

Shield, Cleave 1, Warhorn

Bien que les Nords se moquent souvent de leurs cousins du Sud, dans les Cent Royaumes, pour la variété et la profusion de titres utilisés par la noblesse, la vérité est que la description Nords n'est pas moins complexe ni déroutante, malgré son apparente simplicité. En réalité, les Nords ne reconnaissent que deux titres : le Jarl et le Roi.

Le titre de Jarl est peut-être le plus trompeur. À l'instar du terme « Seigneur » employé dans les contrées du Sud, il peut exister un fossé considérable entre deux individus différents portant le même titre. Il en va de même dans la société nordique : un Jarl demeure un chef reconnu, mais le nombre et la qualité des troupes à sa disposition peuvent varier énormément.

Règles spéciales uniques :

Cor de guerre : (Action unique) Tous les guerriers alliés sur le champ de bataille se rallient immédiatement.

Capacités de commandement :

Fer de lance : Les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Impact +1.

Endurci au combat : les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Endurci.

Fureur du Nord : Les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Contre-attaque.



Ensanglanté

[Métis-sang], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur

110 points

de guerre : Trolls

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	3	4	3	2	2	5

Règles spéciales : Coups Puissants 3, Soif de sang, Ténacité, Déchirure

Cleave 3, Bloodlust, Tenacious, Rend

Que ce soit le destin, le hasard ou un simple accident qui confèrent leurs dons aux Sang-Mêlés, rares sont ceux qui contestent que les Sang-Mêlés soient plus qu'humains. Leur apparence physique peut varier considérablement, bien que la plupart tendent vers les proportions massives de leurs ancêtres divins. Nombreux sont ceux qui, voyant leurs dons physiques et leur prouesse martiale, les considèrent comme chanceux, incapables de comprendre le combat intérieur qui fait rage en chacun d'eux.

L'héritage sauvage de leurs ancêtres divins est indéniable, et ils sont sujets à des accès de rage et d'énergie maniaque presque aussi fréquents qu'à des périodes de désespoir et de fatalisme. Leurs dons se manifestent de façon erratique : leurs sens s'aiguisent jusqu'à les submerger, tandis qu'à d'autres moments, une hyperactivité des glandes surrénales les rend follement agressifs et violents. Incapables de se faire confiance, nombre de ces Sang-Mêlés choisissent la voie de l'errance et de la solitude, se craignant davantage eux-mêmes que les dangers qui rôdent dans les contrées sauvages de Mannheim.

Règles spéciales uniques :

Déchirure : (Action de Clash unique) Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 touches avec la règle spéciale Coups Puissants 1.

Capacités de commandement :

Cri de guerre : Les ennemis à portée de commandement subissent -1 en Résolution.

Frénésie sauvage : Les guerriers [sang-mêlé] alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales Inarrêtable et Déferlement.



Volva

[Mortel], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre :

100 points

Valkyries

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	2	2	3	3	1	2	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Frappes parfaites, Béni, Guerrières au Bouclier, Choisis par les morts

Spellcaster 3, Flawless Strikes, Blessed, Shieldmaidens, Chooser of the Slain

Les Volvas sont les Valkyries les plus intelligentes et les plus ambitieuses, ayant accédé à des postes de commandement et d'autorité au sein du culte. Formées dès leur plus jeune âge aux rituels et au mysticisme des cultes valkyries, elles ont percé les mystères de la magie religieuse et peuvent mener leurs adeptes à des sommets terrifiants de violence alimentée par la religion, sur le champ de bataille comme en dehors.

Règles spéciales uniques :

Guerrières au Bouclier : Les Valkyries alliées à portée de commandement gagnent la règle spéciale Garde du corps.

Choisi par les morts : Chaque fois qu'un guerrier allié à portée de commandement est brisé !, ce [lanceur de sorts] gagne 1 essence.

Sorts :

Til Valhalla

Essence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Mort fatale +1.

Caresse d'Hella

Essence : 1

Incantation Après qu'un ennemi à portée de commandement réussisse un test de résolution, il doit immédiatement relancer un succès.

Fruit de l'Arbre d'Or

Essence : 1

Action hors combat Un Guerrier allié à portée de commandement se Soigne 1. La Volva peut dépenser de l'Essence supplémentaire pour soigner 1 d'un autre Guerrier allié pour chaque Essence dépensée.



Seigneur Vargyr

[Métis-sang], [Brute], [Personnage]

Seigneur de guerre :

130 points

Werewargs

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	3	5	6	3	2	1	5

Règles spéciales : Coups Puissants 2, Soif de sang, Inflexible, Redoutable, Vorace

Cleave 2, Bloodlust, Unyielding, Fearsome, Ravenous

Tous ceux qui sont frappés par la malédiction des Vargyr n'y succombent pas. Si la plupart parviennent à conserver une certaine humanité, rares sont ceux qui y ont véritablement prospéré. Le Seigneur Vargyr représente ceux qui ont atteint la maîtrise absolue de leur forme.

Capables de maîtriser leur transformation, ces guerriers sauvages ont su conserver leur humanité sous leur apparence bestiale, créant ainsi un mélange parfait de férocité animale et de ruse humaine. Prenant rapidement l'ascendant sur leurs congénères sauvages, ces guerriers terrifiants se jettent sur le champ de bataille à la tête d'une ménagerie monstrueuse de suivants, déferlant sur l'ennemi malheureux dans un déluge de dents et de griffes.

Règles spéciales uniques :

Vorace : Si ce guerrier tue un/des ennemi/s lors d'une action de combat, soignez 1 point de vie.

Capacités de commandement :

Senteur de sang : Les guerriers [sang-mêlé] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Épuisement.

Hurlement bestial : Les guerriers [sang-mêlé] amicaux à portée de commandement gagnent la règle spéciale Terreur.



Chaman

[Mortel], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre ou héros :

70 points

Ulfhednar

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	1	3	2	1	1	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Voyant des runes

Spellcaster 3, Scryer of Runes

Règles spéciales uniques :

Voyant des Runes : (Action Unique) Ce [Lanceur de Sorts] lance immédiatement les dés pour l'harmonisation.

La position et le rôle du chaman inspiraient autrefois un grand respect dans la société nordique. Avant l'arrivée des Einherjar, ils étaient la seule force capable d'atténuer les pires excès du Fimbulwinter et des Jötner. Leurs incantations runiques et leurs tissages de brume pouvaient sauver, et ont sauvé, d'innombrables villages de l'anéantissement.

Durant la guerre contre les Jötner, les chamans se tenaient souvent aux côtés des Einherjar, leur prodiguant sagesse et les guidant dans les nombreuses décisions difficiles qu'ils devaient prendre. Compte tenu du rôle crucial qu'ils ont joué dans la survie du peuple nordique, on pourrait s'attendre à ce que leur position soit bien plus... prestigieuse.

Réduits à vivre en marge des villages qui veulent bien les accueillir, les chamans connaissent des temps difficiles. Ce déclin est directement lié à la montée en puissance du culte des Valkyries au sein de la société nordique.

Sorts :

Tissage de brume Essence : 1

Incantation Après qu'un guerrier allié à portée de commandement ait lancé un dé de blocage, il peut immédiatement relancer un seul dé de blocage.

Tempête de givre Essence : 3

Capacité de commandement Les ennemis à portée de commandement ne peuvent jamais être Inspiré ! ni Viser !

Maelstrom Essence : 2

Action de volée unique. Ce [lanceur de sorts] effectue une action de volée avec la règle spéciale Barrage 2 (10"). Tout guerrier blessé par cette action devient Brisé !



Thegn

[Mortel], [Exalté], [Infanterie], [Personnage]

Héros

75 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	3	3	0	5

Règles spéciales : Juggernaut, Coups Puissants 2,
Inflexible, Bouclier, Coup de bouclier

Juggernaut, Cleave 2, Unyielding, Shield, Shield-Bash

Tout chef Nords digne de ce nom s'entoure d'une troupe de Huskarls pour imposer son autorité aux vassaux rebelles et repousser les raids. Le chef des Huskarls est souvent un Thegn, un guerrier fortuné qui a su gagner la confiance absolue de son seigneur tout en entretenant de bonnes relations avec les Huskarls terriens.

Contrairement aux Élus, qui servent de gardes du corps et de compagnons de guerre, un Thegn reste aux côtés de son seigneur en toutes circonstances : veillant à ce que la ligne de défense tienne sur le champ de bataille et à ce que les impôts et les serments de fidélité soient perçus en dehors.

Règles spéciales uniques :

Coup de bouclier : (Action de Clash unique) Un ennemi de taille égale ou inférieure à portée d'engagement est brisé !

Capacités de commandement :

Mur de boucliers : Les guerriers [Exaltés] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bastion.



Capitaine

[Mortel], [Infanterie], [Personnage]

Héros

55 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	3	3	3	2	0	5

Règles spéciales : Coups Puissants 1, Avant-garde, Groupe de pillards

Cleave 1, Vanguard, Raiding Party

Compte tenu des réalités de la vie quotidienne et des dangers qui règnent à Mannheim, les capitaines de navire jouissent d'un respect immense. Tandis que les royaumes du Sud mesurent leur puissance et leur richesse en terres et en monnaie, les Jarls, eux, les évaluent au nombre de navires qu'ils commandent. Malgré cette nuance subtile, la vérité est que, comme dans les royaumes féodaux du Sud, tout le pouvoir émane des rois, passe par les Jarls, puis par les capitaines de navire.

Règles spéciales uniques :

Groupe de pillards : Les pillards de votre bande de guerre gagnent la règle spéciale Avant-garde.

Capacités de commandement :

Pillage et butin : Les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Flanc.



Shieldbiter

[Mortel], [Infanterie], [Personnage]

Héros

60 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	3	3	2	2	0	4

Règles spéciales : Inconscient, Rafale, Bouclier, Berserker, Barrage 1 (6")

Oblivious, Flurry, Shield, Berserker, Barrage 1 (6")

Certains Berserkers Nords maîtrisent le « don » divin qui coule dans leurs veines et ne sont pas contraints de quitter leurs groupes de pillards. Même sous contrôle, la rage guerrière qu'ils peuvent déchaîner les propulse tête baissée dans les armes ennemies, leur fureur berserk offrant ainsi au reste de leur équipe le temps et l'espace nécessaires pour s'abattre sur l'adversaire.

Règles spéciales uniques :

Berserker : Les ennemis engagés avec ce [Personnage] ne bénéficient d'aucun avantage de la règle spéciale Bouclier.

Capacités de commandement :

Brise-ligne : Les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Dépassement.



Sauvage

[Métis-sang], [Infanterie], [Personnage]

Héros

50 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	2	2	2	1	2	4

Règles spéciales : Avant-garde, Flanc, Tactiques de meute, À l'affût, Barrage 2 (12")

Vanguard, Flank, Pack Tactics, On the Prowl, Barrage 2 (12")

Ceux des Nords qui ont éveillé le sang de leurs ancêtres sont destinés à la grandeur... s'ils la recherchent. Nombreux sont ceux qui ont choisi de vivre dans la nature sauvage, aiguisant leurs sens et leurs compétences, loin des contraintes quotidiennes de la vie dans le Nord.

Ces prétendus Sauvages sont les meilleurs guides, pisteurs et éclaireurs que l'argent puisse acheter, s'ils s'intéressaient un jour aux biens matériels. Des vengeances personnelles, une soif de sang innée et des objectifs excentriques poussent souvent ces reclus à rejoindre temporairement une armée de pillards, où leurs compétences uniques sont mises à profit.

Règles spéciales uniques :

À l'affût : les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Agile.

Tactiques de meute : Lorsque ce guerrier cible un ennemi engagé avec une action de volée, il obtient la règle spéciale Tir mortel.

Capacités de commandement :

Appel à la chasse : Les guerriers [sang-mêlé] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Opportuniste.



Scalde

[Mortel], [Exalté], [Infanterie], [Personnage]

Héros

65 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	2	3	2	0	6

Règles spéciales : Intrépide, Force bardique, Gardien du savoir

Fearless, Bardic Fortitude, Lorekeeper

L'une des rares institutions culturelles des terres nordiques, les scaldes sont les gardiens de l'histoire et de la culture nordiques. Accueillis et respectés dans toutes les salles, attaquer un scalde est un crime poursuivi par Angbjorn, le Haut Roi, en personne. Le respect qu'on leur porte est tel que les guerriers, du plus puissant jarl au plus jeune pillard, combattent comme des lions sous son regard, espérant être immortalisés par les chants.

Règles spéciales uniques :

Force bardique : Tant que des guerriers [mortels] alliés se trouvent à portée de commandement, ils acquièrent la règle spéciale Intrépide.

Gardien du savoir : Ce [personnage] ne peut ni utiliser ni être la cible de la capacité de commandement Duel.

Capacités de commandement :

Histoires encore inédites : les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Ténacité.

Chants de sagas et d'acier : Les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Coups implacables.



Pillards

[Mortel], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

90/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	2	0	4

Règles spéciales : Rafale, Barrage 1 (6")

Flurry, Barrage 1 (6")

Options : Chef15 points
 Porte-étendard 10 points
 Guerrier supplémentaire20 points

La richesse qu'un seul raid réussi peut rapporter surpasse de loin tout ce qu'un Nords pourrait espérer en cultivant ses propres terres. Avec une chance exceptionnelle, un pillard pourrait amasser suffisamment de captifs, de richesses et de butin pour assurer la sécurité de son foyer et se consacrer entièrement au perfectionnement de ses compétences martiales.



Huscarls

[Mortel], [Exalté], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

125/35 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	3	0	5

Règles spéciales : Bouclier, Coups Puissants 1, Inflexible

Shield, Cleave 1, Unyielding

Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire35 points

Bien que les pillards constituent l'essentiel d'une « expédition » nordique, un jarl avisé s'assurera toujours les services de ses huscarls avant même d'envisager un raid. Ces hommes, rescapés d'une douzaine de raids, sont suffisamment riches pour ne plus avoir besoin de travailler la terre et se consacrer exclusivement à la guerre.



Traqueurs

[Métis-sang], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

105/30 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	1	2	1	2	1	1	4

Règles spéciales : Avant-garde, Flanc, Barrage 1 (12")

Vanguard, Flank, Barrage 1 (12")

Pour la plupart des Traqueurs, l'apparition de leurs pouvoirs est plus progressive. À mesure qu'ils se manifestent, le vacarme et le brouhaha de la vie villageoise les empêchent de dormir et de se concentrer, sans parler de l'odeur nauséabonde qui imprègne constamment leurs narines. Chassés peu à peu de leurs foyers, ils trouvent bientôt un certain répit dans les forêts et les montagnes glacées de Mannheim.

Options : Chef15 points

Porte-étendard 10 points

Guerrier supplémentaire30 points

Règles spéciales uniques :

Tactiques de meute : Lorsque ce guerrier cible un ennemi engagé avec une action de volée, il obtient la règle spéciale Tir mortel.



Bearsarks

[Mortel], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

100/25 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	1	1	2	2	1	5

Règles spéciales : Tenace, Coup Puissant 2, Inarrêtable

Tenacious, Cleave 2, Unstoppable

Options : Chef20 points
 Porte-étendard 15 points
 Guerrier supplémentaire25 points

Issus des anciens pavillons de chasse nordss, les Bearsarks ont longtemps semé la terreur sur et en dehors des champs de bataille. Leur nature insulaire, leurs pratiques occultes et leur férocité sans bornes les rendent dangereux aussi bien pour leurs alliés que pour leurs ennemis. La plupart des pavillons Bearsarks survivent en se livrant au brigandage et au pillage des terres Nords lorsqu'ils ne sont pas directement employés par un Jarl ou un Chaman entreprenant.

Sur le champ de bataille, leur férocité débridée, leur mépris du danger et leur force brutale font d'eux des combattants de première ligne idéaux, où leurs armes à deux mains redoutables ridiculisent toutes les formations défensives derrière lesquelles l'ennemi pourrait se cacher.



Ulfhednar

[Mortel], [Infanterie]

Recrutement restreint au sein du régiment : 4

115/25 Points
Taille : 2

Guerriers								
M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	2	1	3	2	1	5

Règles spéciales : Explosion Fatale 1, Soif de sang, Inconscient

Lethal Demise 1, Bloodlust, Oblivious

Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire25 points

Rares sont ceux qui, en observant les Ulfhednar sur le champ de bataille, réalisent que ces barbares enragés sont en réalité une loge de guerriers dont les origines sont antérieures à la vénération des Ases et des Vanes.

S'abattant sur leur ennemi vêtus de leurs fourrures cérémonielles et armés de lames jumelles, ces guerriers rituels constituent une menace pour tous ceux qui se dressent sur leur chemin, leur état frénétique les endurcissant à la peur ou à la douleur.

Rapides, sauvages et mortels, les Ulfhednar fondent sur leurs adversaires avec une vitesse terrifiante, leurs lames jumelles sifflant tandis qu'ils sèment un chaos sauvage à travers les flancs vulnérables et les lignes ennemies.



Elus de l'Acier

[Mortel], [Exalté], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

150/45 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	1	3	2	2	6

Règles spéciales : Parade, Garde du corps, Énigme d'acier

Parry, Bodyguard, Riddle of Steel

Options : Chef25 points
Porte-étendard 20 points
Guerrier supplémentaire45 points

Chaque Jarl et Konungyr digne de ce nom dispose d'un petit groupe d'hommes triés sur le volet, les Élus, qui lui servent de gardes du corps et d'exécuteurs durant tout son règne. Invariablement les hommes les plus forts, les plus redoutables et les plus coriaces de la région, ces Élus sont amplement récompensés par leur seigneur, tant en temps de paix qu'après les batailles.

Leurs armes sont faites du meilleur acier qui soit, certaines même de fabrication dwerg légendaire, tandis que leurs bras sont ornés de torques d'argent et d'or, autant de symboles de richesse et d'estime qu'ils reçoivent pour leurs prouesses sur le champ de bataille. Au combat, ils se trouvent invariablement au cœur de la mêlée, prouvant leur valeur à leur seigneur et se forgeant une réputation redoutable, une victoire sanglante à la fois.

Règles spéciales uniques :

Énigme d'acier : (Événement de pioche) Choisissez l'un des effets suivants pour obtenir cette activation :

Valeur de Tyr : Obtenez la règle spéciale Rafale.

Vigilance de Heimdallr : Obtenez la règle spéciale Frappes Fulgurantes.

Endurance de Thor : Obtenez la règle spéciale Débordement.



Élus de l'Arc

[Mortel], [Exalté], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

175/50 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	1	1	3	2	1	6

Règles spéciales : Barrage 1 (14"), Chasseurs Élus

Barrage 1 (14"), Chosen Hunters

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire50 points

Chaque seigneur nords d'une certaine importance mène au combat une troupe d'hommes triés sur le volet. Ce sont ses amis les plus proches, ses lieutenants les plus fidèles et ses guerriers les plus puissants, et leur composition reflète souvent leurs propres penchants pour le combat.

Les plus grands seigneurs peuvent faire appel à leurs Élus à l'Arc, chacun d'eux ayant gagné son Nom sur et en dehors du champ de bataille par des actes de sauvagerie et de ruse qui feraient pâlir les guerriers de moindre envergure.

Les Élus à l'Arc comptent parmi les adversaires les plus dangereux que l'on puisse affronter sur le champ de bataille. Experts en techniques de combat, en maniement de l'arc et en art de la lame, ils excellent dans tous les rôles, permettant à un chef rusé de créer et d'exploiter la moindre opportunité que l'ennemi pourrait imprudemment lui accorder.

Règles spéciales uniques :

Chasseurs élus : (Événement de pioche) Choisissez l'un des effets suivants pour obtenir cette activation :

Œil d'Odin : Obtenez la règle spéciale Tir Assuré.

Membres d'Yggdrasill : Obtenez la règle spéciale Tir précis.

La ruse de Loki : obtenez la règle spéciale insaisissable.



Valkyries

[Mortel], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

110/30 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	1	1	2	1	2	6

Règles spéciales : Frappes parfaites, Béni, Bouclier, Soutien

Flawless Strikes, Blessed, Shield, Support

Imprégnée de violence et de combats, la secte des Valkyries proclame haut et fort la divinité des Einherjar à qui veut bien l'entendre. Épouses guerrières de leurs dieux vivants, elles sont prêtes à donner leur vie pour leurs champions divins, sur le champ de bataille comme en dehors. Leur message s'oppose à celui des Einherjar eux-mêmes, qui vénèrent les Anciens Dieux morts en déplorant le Ragnarök. Mais qui mieux que les champions vivants qui ont guidé l'humanité durant ses heures les plus sombres pourrait prendre leur place ?

Options : Chef20 points
 Porte-étendard 15 points
 Guerrier supplémentaire30 points



Sauvage

[Métis-sang], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

165/55 Points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	2	2	2	0	5

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Redoutable, Régénération

Cleave 2, Fearsome, Regeneration

Bien qu'ils rechignent à l'admettre, tous les Nords savent qu'ils partagent un lien de sang avec les Trolls, qui ont fait plus de sacrifices que quiconque pour assurer la victoire sur les Jötunn lors de batailles entrées dans la légende. Aujourd'hui, les Trolls marchent à l'avant-garde de la plupart des forces nordss, leur endurance surnaturelle et leurs capacités de guérison leur permettant de résister même aux armes les plus puissantes de l'ennemi.

Options : Chef25 points
 Porte-étendard 20 points
 Guerrier supplémentaire55 points



U g r

[Métier-sang], [Mortel], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

80/80 Points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	5	3	2	0	3

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Intrépide, Inconscient

Cleave 3, Fearless, Oblivious

Options : Chef30 points

Guerrier supplémentaire80 points

Les Ugr occupent une place bien étrange dans la société nords. Descendants illustres de demi-dieux, ils sont capables d'accomplir le travail de douze hommes et de terrifier leurs ennemis lorsqu'ils sont en colère. D'un autre côté, il est difficile d'être impressionné par un être que les nombres dépassant la dizaine, des concepts aussi simples que l'hygiène personnelle, ou encore les mécanismes complexes des portes, peuvent mettre à l'épreuve.

Quoi qu'il en soit, les Ugr sont un atout précieux pour toute communauté à laquelle ils sont rattachés, un fait qu'Angbjörn, Haut Roi de Mannheim et Père des Ogres, Einherjar, exploite pour maintenir l'équilibre des pouvoirs avec une ruse profonde qu'on ne soupçonnerait pas au vu de sa corpulence et de son ivresse constante. Après tout, rares sont les créatures d'Eä qui ne s'arrêteraient pas un instant pour réfléchir à deux fois avant d'agir impulsivement, face à l'agressivité implacable d'une bande d'Ugr.



Werewargs

[Métis-sang], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

100/120 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	2	4	4	3	2	1	3

Règles spéciales : Soif de sang, Inflexible, Frénésie, Vorace

Bloodlust, Unyielding, Flurry, Fearsome, Ravenous

Options : Guerrier supplémentaire120 points

Règles spéciales uniques :

Vorace : Si ce guerrier tue des ennemis lors d'une action de combat, soignez 1 point de vie.

Tout comme les Ugr, les hommes-garous sont considérés comme les enfants de l'Einberjar Vargyr, célèbre pour ses pouvoirs de métamorphose. Ils ont plus raison qu'ils ne le pensent. Les hommes-garous naissent lorsqu'un descendant de Vargyr est mordu par un Warg et survit miraculeusement.

L'afflux d'ADN Warg déclenche les capacités latentes, mais faute de contrôle de la part de leurs ancêtres, il le fait de manière incontrôlable, se déclenchant à chaque fois que le guerrier est stressé ou blessé.

Au combat, ces changements se déclenchent en une cascade implacable, leurs corps revenant à leur forme primordiale, guérissant toutes les blessures subies, mais au prix d'un terrible tribut sur leur métabolisme, faisant de ces bêtes des horreurs voraces et irrésistibles que le monde a appris à craindre.



Meute de Fenr

[Métis-sang], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

65/60 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	2	3	3	2	1	2	3

Règles spéciales : Terrifiant, Opportuniste, Esquive, Flanc, Impact 1, Sauvage

Terrifying, Opportunist, Dodge, Flank, Impact 1, Feral

Options : Guerrier supplémentaire60 points

Pesant près d'une demi-tonne et arborant des crocs massifs et des griffes acérées, la caractéristique la plus terrifiante de la meute de bêtes Fenr réside dans son intelligence redoutable. Plus proches de ce que l'on attendrait de singes, les Wargs qui acceptent de rejoindre une armée au combat se positionnent généralement en avant des troupes principales, traquant la cavalerie légère et les escarmoucheurs avant de fondre sur les flancs et l'arrière de l'ennemi engagé.



Meute de Goltr

[Métis-sang], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

90/100 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	2	2	4	2	3	0	3

Règles spéciales : Impact 2, Brutal, Piétinement, Sauvage

Impact 2, Brutal, Trample, Feral

Options : Guerrier supplémentaire100 points

La plupart des Nords perçoivent Loki comme un être dément, dangereux au mieux, franchement hostile et mortel au pire. Il est le père des monstres, le fléau des Ases et une épine constante dans le pied des héros, mortels et dieux confondus.

Malgré tous ses défauts, c'est pourtant Loki qui créa le Goltr, le seul animal de Manheim capable de survivre à l'état sauvage tout en pouvant être domestiqué.

Sa chair est succulente et sa constitution robuste rend les parasites extrêmement rares, bien que non inconnus, et sa peau est souple, résistante et remarquablement chaude.

Intelligents et loyaux, les Goltr peuvent être dressés pour de nombreux rôles, et il est courant de voir des troupeaux de ces bêtes embarqués sur des navires lors de raids.

Que plus d'ennemis et de dresseurs aient succombé à leur tempérament parfois meurtrier qu'à celui de toute autre bête, ou que leur appétit vorace et omnivore ait valu aux Nords une réputation de cannibalisme, cela traverse rarement l'esprit des gens, mais ne manque jamais de faire sourire un vieux dieu dérangé.



Jotnar des Montagnes

[Jotun], [Monstre]

Monstre

240 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	5	6	2	3	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Terrifiant, Coup balayant, Lancer de rocher

Cleave 3, Terrifying, Sweeping Blow, Boulder Toss

Fort et infatigable, un Jotun est un atout inestimable pour la communauté à laquelle il est affecté. Certains Jarls entreprenants n'hésitent pas à les emmener avec eux lors de raids. Extrêmement coûteux à transporter et à nourrir en mer, les Jotuns prouvent rapidement leur valeur à terre. Mesurant plus de 6 mètres, un Jotnar des montagnes est une force de destruction primordiale sur le champ de bataille. Ses membres puissants peuvent briser une ligne de boucliers d'un seul coup, projetant des hommes adultes dans les airs comme s'il s'agissait de jouets.

Règles spéciales uniques :

Coup balayant: (Action de choc unique) Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups avec la règle spéciale Coup Puissant 2 et sont repoussés.

Lancer de rocher : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 25 cm subit 2 touches avec la règle spéciale Perforation d'armure 2. De plus, tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à moins de 7,5 cm de la cible subissent 1 touche.

Jotnar des Montagnes blessé

[Jotun], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	5	2	2	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Terrifiant, Rafale, Coup balayant, Lancer de rocher

Règles spéciales uniques :

Coup balayant : (Action de choc unique) Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups avec la règle spéciale Coup Puissant 2 et sont repoussés.

Lancer de rocher : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 25 cm subit 2 touches avec la règle spéciale Perforation d'armure 2. De plus, tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à moins de 7,5 cm de la cible subissent 1 touche.





Jotnar des Mers

[Jotun], [Monstre]

Monstre

260 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	3	4	6	5	3	2	2	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Chasseur de démons, Terrifiant, Brutal, Aegyrson, Ancre flottante, Barrage 3 (20 cm), Perforation d'armure 2

Cleave 2, Fiend Hunter, Terrifying, Brutal, Aegyrson, Drop Anchor, Barrage 3 (8"), Armor Piercing 2

En des temps immémoriaux, si lointains qu'ils sont passés de la légende au mythe, les Jötunar des Mers défièrent les Jötunar des Glaces pour le commandement de leur peuple et ne furent vaincus que lorsque leurs sombres cousins des montagnes rejoignirent le camp adverse. Contraints de prêter de solennels serments de fidélité et de service, ils furent néanmoins exilés de Jotunheim, forcés de s'établir dans les eaux qui entouraient ce qui furent jadis leurs terres.

Renforcés et puissants grâce aux richesses des océans, lorsque les Einherjar s'éveillèrent, les Jötunar des mers furent entraînés dans un combat contre les Einherjar par leurs dirigeants Jötunar des glaces, pour finalement voir leurs serments de fidélité transférés aux humains victorieux.

Des siècles de chasse et de festin tirés des richesses des profondeurs océaniques les ont rendus puissants et ont aiguisé leur ruse, faisant d'eux un atout idéal sur le champ de bataille pour ceux qui étaient assez redoutables pour faire respecter l'autorité des anciens serments.

Règles spéciales uniques :

Aegyrson : Ce [Monstre] ignore les effets du terrain aquatique.

Ancre : Ce [Monstre] peut effectuer une action de volée gratuite à chaque activation.

Jotnar des Mers blessé

[Jotun], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	4	5	4	2	2	1	4

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Terrifiant, Chasseur de démons,
Brutal, Aegyrson, Ancre flottante, Barrage 3 (20 cm),
Perforation d'armure 1

Règles spéciales uniques :

Aegyrson : Ce [Monstre] ignore les effets du terrain aquatique.

Ancre : Ce [Monstre] peut effectuer une action de volée gratuite à chaque activation.





Jotnar de Glace

[Jötun], [Lanceur de sorts], [Monstre]

Monstre

285 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	5	5	5	3	3	0	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 4, Coup puissant 3, Terrifiant

Spellcaster 4, Cleave 3, Terrifying

Rares et puissants, les Jotnar de glace sont l'élite de leur espèce et les plus redoutables des Jotuns. Dotés d'une maîtrise innée des tempêtes et de la glace, leurs corps massifs sont recouverts d'une épaisse couche de glace et de givre, ce qui leur permet de se jeter dans la bataille sans encombre tout en faisant surgir de nulle part des éclats de glace acérés qu'ils projettent sur leurs ennemis jusqu'à ce qu'ils soient à portée de leur malheureux adversaire.

Épuisés par l'aura de froid surnaturel qui enveloppe leurs formes titanesques, les ennemis sont des proies faciles pour ces guerriers massifs.

Sorts :

Armure de glace

Essence: 2

Capacité de commandement Ce [Monstre] gagne la règle spéciale Endurci.

Tempête hurlante

Essence : 1

Incantation Avant qu'un ennemi à portée de commandement n'effectue une action de marche, il subit -2 en marche.

Blizzard

Essence : 3

Action unique. Tous les ennemis à portée de commandement doivent effectuer un test de résolution ; en cas d'échec, ils sont brisés.

Jotnar de Glace



b l e s s é

[Jötun], [Lanceur de sorts], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	4	4	5	3	3	0	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Coup puissant 3, Terrifiant

Sorts :

Armure de glace

Essence: 2

Capacité de commandement Ce [Monstre] gagne la règle spéciale Endurci.

Tempête hurlante

Essence : 1

Incantation Avant qu'un ennemi à portée de commandement n'effectue une action de marche, il subit -2 en marche.

Blizzard

Essence : 3

Action unique. Tous les ennemis à portée de commandement doivent effectuer un test de résolution ; en cas d'échec, ils sont brisés.



Jotnar Seidr

[Jotun], [Monstre]

Monstre et Seigneur de guerre

315 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	5	5	4	3	1	6

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Terrifiant

Cleave 3, Terrifying

Options :

Lors de la constitution de sa bande de guerre, le Jotnar Seidr doit choisir l'arme qu'il va manier :

Atgeirr brûlant : Obtenez la règle spéciale Empalement d'obsidienne.

Skorge volcanique : Obtenez la règle spéciale Rage infernale.

Règles spéciales uniques :

Brûlant Atgeirr seulement

Empalement d'obsidienne : lors des actions de combat, les coups de « 1 » ne peuvent pas être bloqués et infligent une blessure supplémentaire.

Skorge volcanique uniquement

Rage infernale : lors des actions de combat, effectuez une attaque supplémentaire contre chaque ennemi ciblé.

Exemple : Le Jotnar Seidr déclare attaquer 2 ennemis avec 2 attaques chacun.

Grâce à cette règle spéciale, il effectuera 3 attaques sur les deux guerriers.

Capacités de commandement :

Conviction ardente : Les guerriers [Monstres] alliés à portée de commandement peuvent utiliser leur caractéristique de résolution pour bloquer les coups.

Domaine de lave : Tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain dangereux.

Des Prométhéens venus des Terres de Feu du Sud ont commencé à apparaître dans les terres du Nord, prêchant des visions du retour de leur mère et de la libération de leur père.

La ferveur de leurs convictions est telle qu'ils ont renié leurs anciens alliés, s'arrachant les yeux dans l'espoir que leur prochaine vision soit celle de leur mère revenant les guérir et les élever à ses côtés comme ses enfants les plus chers et les gardiens de son savoir. Leurs paroles ont touché une corde sensible et réveillé un espoir longtemps endormi chez les Titans et les Jotunn, ravivant la flamme d'un sentiment perdu depuis longtemps : l'espoir. Cette nouvelle et puissante motivation a permis aux Seidr (ou Oracles, comme on les appelle dans les Terres du Sud) de devenir des chefs parmi les leurs, une position longtemps abandonnée par les Jotnar de Glace après leur humiliation.

Jotnar Seidr



b l e s s é

[Jotun], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	5	6	5	3	2	1	6

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Indomptable, Terrifiant,
Explosion Mortelle 3

Règles spéciales uniques :

Brûlant Atgeirr seulement

Empalement d'obsidienne : lors des actions de combat, les coups de « 1 » ne peuvent pas être bloqués et infligent une blessure supplémentaire.

Skorge volcanique uniquement

Rage infernale : lors des actions de combat, effectuez une attaque supplémentaire contre chaque ennemi ciblé.

Exemple : Le Jotnar Seidr déclare attaquer 2 ennemis avec 2 attaques chacun.

Grâce à cette règle spéciale, il effectuera 3 attaques sur les deux guerriers.

Capacités de commandement :

Conviction ardente : Les guerriers [Monstres] alliés à portée de commandement peuvent utiliser leur caractéristique de résolution pour bloquer les coups.

Domaine de lave : Tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain dangereux.

Trouvailles



Tous

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un [Personnage] ne peut acheter que des améliorations correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux améliorations. Un [Monstre] ne peut acheter aucune amélioration.

L'esprit du guerrier : 15 points

Lorsqu'il est blessé, ce [personnage] gagne la règle spéciale Coup Puissant +1.

Serment de solitude : 20 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Discipline de fer.

Visions du Ragnarök : 15 points

Après avoir effectué une Charge, ce [Personnage] peut immédiatement effectuer une Action de Combat gratuite. Un Guerrier ne peut pas effectuer la même Action plusieurs fois au cours d'une même Activation.

La folie d'Hériolf : 5 points

Une fois par partie, ce [Personnage] peut relancer tous les résultats lors des jets d'attaques, de coups ou de blocages.

Fragment de Vinda : 10 points

Pendant les actions de combat de ce [Personnage], les jets de touche de « 1 » ne peuvent pas être bloqués.

Cible d'Hildisvíni : 15 points

Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Bouclier et Impact +1.

Linceul du farceur : 20 points

[Lanceur de sorts] uniquement. Après qu'un ennemi ait effectué une action de combat ciblant ce [Personnage], ce [Personnage] peut être immédiatement placé n'importe où entièrement dans sa portée de commandement.



Trouvailles



Exaltés

L'appel de la Grande Salle : 25 points

Lorsque ce [Personnage] est tué, il peut immédiatement effectuer une action de combat gratuite avant d'être retiré du champ de bataille.

Leçons de la guerre des Jotuns : 20 points

Ce [Personnage] et les guerriers [mortels] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Chasseur de démons.

Plaque forgée par les nains : 30 points

Ce [Personnage] gagne +1 en Défense.

L'œil vigilant des Hauts Rois : 25 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale Intrépide.



Trouvailles



Sang - M é l é s

Vitalité surnaturelle : 25 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Régénération.

Aspect du Corbeau : 15 points

[Infanterie] uniquement. Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Barrage 2 (12").

Aspect du Loup : 20 points

Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Flanc et Esquive.

Fils d'Arnbjorn : 10 points

Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Intrépide et Inconscient.

