

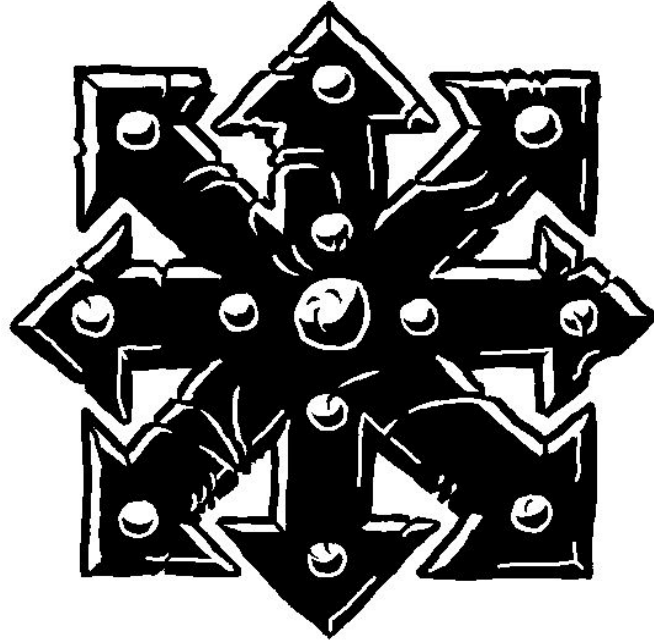
THE IX AGE FANTASY BATTLES



ÅSKLANDERS

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Åsklanders

Krieger der Dunklen Götter Erweiterungsarmeebuch

2nd Edition, Version 2020

26. Dezember, 2019

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	4
Vererbter Zauber	2	Kern	5
Besondere Gegenstände	3	Elite	6
		Sagenhafte Ungeheuer	8



Fantasy Battles: The 9th Age ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel.

Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projekts:

<http://www.the-ninth-age.com>

Kürzliche Änderungen sind **blau** und am Ende des Dokuments oder hier zu finden:

<http://the-ninth-age.com/archive.html>

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html

Dies ist ein offizielles The Ninth Age Produkt. Es ist ein Erweiterungsarmeebuch für Krieger der Dunklen Götter. Nur Einträge in diesem Armeebuch können genutzt werden, aber in manchen Fällen werden die Regeln für Einheiteneinträge aus anderen Armeebüchern genutzt. Dieses Produkt ist nicht für Turnierspiele ausgelegt.

Sagas und Runensteine sind die wichtigste Form der Geschichtsüberlieferung unter den Åskländern, denn sie sind die Quelle der Traditionen, all ihrer Mythen, Sitten und Herrschaftsform. In solchen Gedichten können wir Hinweise auf die wechselnde religiöse Tradition und die fortschreitende Übernahme von Tempeln und Stämmen durch Götter aus dem Ödland finden. Solch "Verunreinigung" hat jedoch nicht die wahre Natur der Åskländer verändert, welche sie im Innersten immer noch mit jener alten Kultur verbindet, die sie sich mit Sonnstahl teilen. Weit entfernt davon eine geeinte Nation zu sein, ist das Land ein Flickenteppich von Stämmen, jeder mit seinen eigenen Vorstellungen. Manche sind befreundet mit unserem Imperium, wie das Königreich von Thrymland, andere sind uns feindlich gesinnt, oft wechselnd je nach den Beziehungen die zwischen ihren Königen und Jarlen sowie unseren eigenen Adligen geknüpft werden. Die Bruchstücke, die wir hiermit vorstellen, wurden gewählt um eine möglichst vollständige und zutreffende Beschreibung des wahren Wesens von Åskland und seiner Einwohner wiederzugeben, um damit ein Bild der mannigfaltigen Kulturen und Kreaturen unserer nördlichen "Vettern" zu zeichnen.

Gebrüder Grünberg, Einführung in die Sammlung der Überlieferungen des Thrymlandes

Universalregeln

Åskländer Schlachtfieber

Infanteriemodelle in Einheiten mit mindestens 10 Modellen erhalten entweder

- falls Sie eine Nahkampfwaffe mit Zweihändig benutzen: **Kämpft aus zusätzlichem Glied**, oder
- falls Sie einen Schild benutzen: **+1 Rüstung**.

Dies kann nicht genutzt werden während die Einheit in der Flanke oder Hinterkante im Nahkampf gebunden ist.

Beachte, dass alle Modelle im *Åskländer - Krieger der Dunklen Götter Ergänzungsarmeebuch* die Regeln für **Åskländer Schlachtfieber** anstelle der Regeln für **Schlachtfieber** verwendet. Ersetze alle entsprechenden Regeln und Referenzen zu **Schlachtfieber** mit den Regeln für **Åskländer Schlachtfieber**.

Åskländer sind erbitterte Kämpfer; dieser Ruf hat sich weit herumgesprochen. Ich habe Jahrzehnte gegen sie gekämpft und die Zuschreibungen über die Berserker und wilden Krieger sind wahrhaftig verdient. Trotzdem ist in all diesen warnenden Geschichten ein Aspekt der oft übersehen wird.

Sie wissen wie man in großer Anzahl kämpft und irgendwie gelingt es ihnen, sich nicht in die Quere zu kommen. Jeder springt vor um einen grausamen Hieb mit riesigen Äxten durchzuführen, nur um sofort von einem anderen ersetzt zu werden und einem anderen nach ihm. Keine elfische Formation der Anmut und Disziplin, nichtsdestotrotz effektiv.

In der Verteidigung sind sie sogar noch besser abgestimmt. Sie verzahnen ihre runden beschlagenen Schilde ineinander um eine solide Mauer zu bilden, an denen die Gegner wie Wellen an einem Riff brechen. Ich habe viele Elitesoldaten die Åskländer als bloße Wilde unterschätzen sehen - sie haben ihre Torheit bitter gebüßt.

Shepkin Tikhonovich – Volskayan Voivoda

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
H Frostbiss				Wenn dieser Zauber eine befreundete Einheit zum Ziel hat, erhält das Ziel +1 Rüstung . Wenn dieser Zauber eine gegnerische Einheit zum Ziel hat, erleidet das Ziel -1 Rüstung . {Dieser Zauber kann zwei Einheiten zum Ziel haben anstelle von einer (bestimme das zusätzliche Ziel vor dem Zauberversuch).}
<5+> {8+}	24"	Universal	Ein Zug	

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Bjargfylli 60 Pkt
 Speerverzauberung.
 Attacken mit dieser Waffe sind **Heilige Attacken** und **Magische Attacken** und erhalten **Todesstoß** und **Blitzartige Reflexe**.

Eyratöki 35 Pkt
 Nur **Ásklander** Häuptling.
 Handwaffenverzauberung.
 Der Träger erhält **Zerschmettern** und kann zwei **Zerschmettern**-Attacken anstelle einer durchführen (vorausgesetzt die Benutzung von **Zerschmettern** wurde wie gewöhnlich am Ende von Schritt 4 der Nahkampfrunde deklariert).

Symbol des Schlachtens 35 Pkt
 Verzauberung: Handwaffen und Waffenpaar
 Attacken mit dieser Waffe erhalten **Magische Attacken**.
 Wird die Waffe verwendet erhält der Benutzer +2 Attacken und +2 Agilität. Nahkampfattacken gegen den Benutzer erhalten +1 Treffen.

Bannerverzauberungen

Rabenbanner 60 Pkt
 Die Einheit des Trägers erhält **Furchtlos**, **Raserei**, und **Schlachtfokus**.

Rüstungsverzauberungen

Gunagr's Rüstung 45 Pkt
 Nur Standardgroße Modelle
 Harnischverzauberung.
 Der Träger erhält **Furchtlos** und kann **niemals** besser als auf 4+ verwundet werden.

Artefakte

Norn's Knochen 60 Pkt
 Nur Zauberer.
 Der Träger wählt seine Zaubersprüche aus allen erlernten Zaubern seines gewählten Pfads und dem vererbten Zauber seiner Armee. Dies setzt die normalen Zauberauswahlregeln für Zaubernovizen/-Adepten außer Kraft.

Harfe von Bragi 45 Pkt
 Die Reichweite der **Befehlsgewalt** oder **Um die Flagge Sammeln** des Trägers ist **immer 18"**.

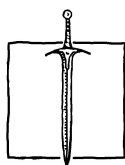
Ich soll also verheiratet werden. Ich fühle zu gleichen Teilen Entsetzen und Freude - und wie gewöhnlich habe ich diese Gefühle mit Lesen begraben. Mein künftiger Ehemann soll Prinz Olvir Hrogtharson sein, Sohn des Königs des Thrymlandes, der berühmte Hrogthar Alfhildr. Ich soll mein Bett mit einem Áskländer teilen! Ich habe jedes Buch das dieses wilde Land zum Thema hat verschlungen - die Geschichten haben den fragilen Zustand meiner Gefühle nur verschlimmert. Áskland ist ein Flickenteppich von Stämmen, aufgeteilt unter Königen, Jarls und Hersiren. Viele sind barbarisch und unbändig - oftmals lassen sie sich mit den Dunklen Göttern ein. Áskländer sind berühmt für ihre Raubzüge und Handelsschiffe, welche in jedem Hafen von Avras bis Aldan vorgefunden werden können. Für lange Zeit waren sie Sonnstahls Feinde, aber in der jetzigen Zeit wurde die, vergleichsweise zivilisierte, Nation von Thrymland vom Imperator unterstützt, um als Bollwerk gegen die nördlichen Stämme zu dienen. Vermutlich sollte mich mein Status als Pfand in dieser Verhandlung mit Stolz erfüllen. Ich kann nur hoffen dass ich dieses schreckliche Entsetzen in mir überwinden und meine Pflicht zu meinem Vater und meiner Nation erfüllen kann.

Tagebuch von Lady Annelie, Tochter des Herzogs von Breidmark

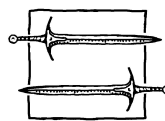
Armeeorganisation



Charaktermodelle
(max. 40%)



Kern
(Min. 25%)



Elite
(Kein Limit)



Sagenhafte Ungeheuer
(max. 30%)

Charaktermodelle (max.. 40%)



Åskländer Hauptling

110 Pkt.

Einzelmodell

Höhe: Standard

Typ: Infanterie

Base: 25x25mm



Ein Reittier gekennzeichnet mit (SB) zählt zu **Sagenhafte Ungeheuer**. Das Reittier und sein Reiter zählen ebenso zu **Charaktermodelle**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	9	Åsklander Schlachtfieber	
Defensiv	LP	Def	Wic	Arm	
	3	5	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	3	5	5	1	5
					Taten statt Worte

Modellregeln

Taten statt Worte: Attacken-Attribut.

Das Modell erhält **Hass** und **Schlachtenfokus** wenn es von einem oder mehr R&F Modellen mit **Åsklander Schlachtfieber** begleitet wird.

Optionen

Armeestandartenträger	50
Falls General , Jarl	
30	
Langschiffplünderer (0-2 Modelle/Armee)	40
Besondere Gegenstände	bis zu 100
Falls General	bis zu 150
Schild	5
Muss auswählen (nur eine Auswahl):	
Schwere Rüstung	
kostenfrei	
Schild und Berserker Bärenpelz*	50
*Nur Infanterie, siehe Berserker	
Wurfaffen (4+)	5
Nur eine Auswahl:	
Leichte Lanze	5
Waffenpaar	5
Speer	5
Zweihandwaffe	10

Reittier Optionen

Pl

Kriegsbaldachin	55
Schattenjäger	70
Rappe	85
Dunkler Streitwagen	120
Chimäre (SB)	160
Ödland-Behemoth (SB)	365

Jarl: Universal

Der Åsklander Hauptling erhält +2 Attacken und darf zusätzlich 50 Punkte mehr für Besondere Gegenstände ausgeben.

Langschiffplünderer: Universal

Das Modell erhält **Hinterhalt**. Während Schritt 8 der Spielvorbereitungssequenz, wähle eine Einheit Åsklander, Huskarls oder Berserker die nicht mehr als 30 Modelle, falls Åsklander, oder 20 Modelle, falls Huskarls oder Berserker, enthalten darf. Die Einheit erhält **Hinterhalt**, und das Modell mit **Langschiffplünderer muss** entweder aufgestellt werden oder im Hinterhalt mit der Einheit bleiben. Einheiten mit **Langschiffplünderer** würfeln nicht für Hinterhalt, sondern betreten das Spielfeld automatisch im zweiten Spielzug des Spielers. Alle Einheiten, welche **Langschiffplünderer** verwenden, **müssen** von derselben Spielfeldseite erscheinen. Andernfalls folge den Regeln für **Hinterhalt**.

Zu Führen ist die Bestimmung der Jarle und Hersire. Aber Führung sollte getestet werden: Prüfungen müssen ertragen und Herausforderungen gewonnen werden, denn ein Häuptling sollte nicht nur der Stärkste seines Stammes sein, sondern auch der Weiseste. Stolz und unerschrocken, gefürchtet und respektiert, dies sind die Anforderung an die Herrschaft.



Seidhkennar

135 Pkt

Einzelmodell

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 25x25mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Åsklander Schlachtfieber, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	3	3	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	1	3	3	0	3

Magie-Optionen	Pkt	Optionen	Pkt
Zauberadept	75	Besondere Gegenstände	bis zu 150
Meisterzauberer	225	Leichte Rüstung	5
		Waffenpaar	5
		Dunkler Streitwagen	60



Hexerei



Schamanismus



Thaumaturgie

Seidhkennars sind die Stimmen der Götter, Berater der Jarle und Führer der Berserker. Sie sind die Erzähler von Sagen, Meister der Magie und Sprecher aller Kreaturen des Nordens. Keine Armee würde es wagen ohne ihren Segen auf Raubzug zu gehen, noch würde ein König zum Krieg marschieren. Denn die Seher von Åskland kennen die Geister des Landes.

Reittiere für Charaktere



Kriegsbaldachin

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 50x50mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	C"	C"	C	Überragend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	4	C	C	C+2	
	Kann nicht niedergetrampelt werden				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	4	5	4	1	4
	Angeschirrt				



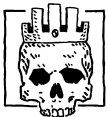
Schattenjäger

Höhe: Standard

Typ: Kavallerie

Base: 25x50mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	10"	20	C	Leichte Truppen, Geländeerfahren, Vorhut (6")	
		"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	C	C	C	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	1	3	3	0	4
					Angeschirrt



Rappe

Höhe: Standard

Typ: Kavallerie

Base: 25x50mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16	C		
		"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	C	C	C	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	1	3	4	0	3
					Angeschirrt



Dunkler Streitwagen

0-3 pro Armee

Höhe: Groß

Typ: Konstrukt

Base: 50x100mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	8"	C	Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	4	C	5	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Rappe (2)	1	3	4	0	3
Wagen	5	2			
					Angeschirrt Aufpralltreffer (W6+1), Konstrukt



Chimäre

Höhe: Groß
0-2 pro Armee Typ: Kavallerie
Base: 50x100mm

Das Reittier und sein Reiter zählen zu **Charaktermodelle**. Das Reittier zählt ebenso zu **Sagenhafte Ungeheuer**.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	20	C	Angst, Riesige Statur	
	"	"	"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	4	C	5	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	5	4	5	2	4
					Angeschirrt

Optionen

Flügel

40Pkt.

Flügel: Universalregel.

Das Modell erhält Marschrate 16" und **Fliegen (8", 16")** sowie **Leichte**

Truppen



Ödland Behemoth

Höhe: Gigantisch
Typ: Bestie
Base: 100x150mm

Das Reittier und sein Reiter zählen zu **Charaktermodelle**. Das Reittier zählt ebenso zu **Sagenhafte Ungeheuer**.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14	C		
	"	"	"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	7	3	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	6	3	6	3	3
					Angeschirrt

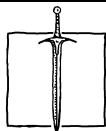
Optionen

Zusätzliche Gliedermaßen

35 Pkt.

Zusätzliche Gliedermaßen: Universalregel.
Das Modell erhält Marschrate 16" und Rüstung 3

Kern (Min. 25%)



Åskländer

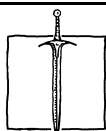
135 Pkt + 7 Pkt/Modell hinzufügen

15-40 Modelle

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 25x25mm

Der Åskländer ist ein gefürchteter Krieger: gestärkt durch das raue Leben und lange Jagden durch den Wald, ist jeder Mann und jede Jungfer unserer Leute geübt mit Axt oder Bogen und zum Plündern geboren.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Åskländer Schlachtfieber, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm		
	1	4	3	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
	1	4	4	0	3	
Optionen				Pkt	Kommandoabteilung Optionen	Pkt
Schild				1/Modell	Champion	20
Wurfaffen (5+)				2/Modell	Musiker	20
(0-40 Modelle /Armee)					Standartenträger	20
Nur eine Auswahl:					Bannerverzauberung	Kein Limit
Waffenpaar				1/Modell		
Bogen (4+) (0-60 Modelle/Armee)						
2/Modell						
Zweihandwaffe						
3/Modell						
Speer und Schild						
3/Modell						



Kriegshunde

95 Pkt + 8 Pkt/Modell hinzufügen 15-40 Modelle

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 25x25mm

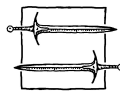
Jagen ist unsere älteste und unabkömmlichste Tradition. Die tiefen Bindungen von Mann und Tier werden von der Krippe an in unseren Jagdgemeinschaften geschmiedet. Unsere Hunde sind keine affigen südlichen Welpen, sondern stolze Erben der großartigen Wölfe des nördlichen Waldes. Viele Generationen der Zucht haben sorgfältig die schlaueste und gefährlichste Art von Kriegshunden erschaffen, die die Welt jemals gesehen hat.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	5	Unbedeutend, Lasst die Hunde los	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	1	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	1	3	3	0	4

Lasst die Hunde los: Universale Regel.

Nur eine Anwendung. Darf am Beginn des Spielzuges eines befreundeten Spielers eingesetzt werden (alle Modelle in einer Einheit **müssen** gleichzeitig verwendet werden). Das Modell erhält +6" Marschrate und **Vernichtender Angriff (+1 Att, +1 Str)** während dieses Spielzugs des Spielers.

Elite (Kein Limit)



Huskarle

180 Pkt + 16 Pkt/Modell hinzufügen

15-40
Modelle

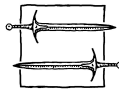


0-5 Einheiten/
Armee

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 25x25mm

<i>Global</i>	<i>Bew</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Modellregeln</i>	
	4"	8"	8	Åskländer Schlachtfieber, Leibwache (Åskländer Häuptling), Punktend	
<i>Defensiv</i>	<i>LP</i>	<i>Def</i>	<i>Wid</i>	<i>Arm</i>	
	1	5	3	0	Schwere Rüstung
<i>Offensiv</i>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>RD</i>	<i>Agi</i>
	1	4	4	1	4
		<i>Pkt</i>	<i>Kommandoabteilung Optionen</i>		<i>Pkt</i>
<i>Optionen</i>		3/Modell	Champion		20
Wurfwaffen (4+)			Musiker		20
Nur eine Auswahl:			Standartenträger		20
Schild		kostenlos	Bannerverzauberung		Kein Limit
Zweihandwaffe		s			
Speer und Schild		2/Modell			
		3/Modell			

Niemand kann Jarl werden, ohne Unterstützung der Huskarle. Neue Jarle werden oft aus ihren Reihen erwählt, denn sie sind nicht nur Leibwächter, sondern auch Elitekrieger. Erfahrene Kämpfer, deren Weisheit und Unbarmherzigkeit im Krieg und Raubzügen nur selten von jüngeren Kriegern und Häuptlingen erreicht wird.



Berserker

155 Pkt + 16 Pkt/Modell hinzufügen

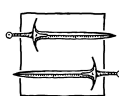
8-25 Modelle

0-3 Einheiten/
Armee

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 25x25mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	8	Äskländer Schlachtfieber, Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm		
	1	3	4	0	Berserker Bärenpelz, Schild	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
	1	4	4	1	4	
Optionen					Pkt	Modellregeln
nur eine Auswahl:						
Speer					2/Modell	Berserker Bärenpelz: Rüstung. Folgt den Regeln für Leichte Rüstung (kann verzaubert wären, als wäre es Leichte Rüstung). Der Träger erhält Schnelle Bewegung und Instabil . Zusätzlich, zu Beginn eines beliebigen deiner Spielzüge, können alle Modelle mit Berserker Bärenpelz in einer Einheit sich dazu entscheiden ihre Schilde zu verlieren und dafür Blitzartige Reflexe , Furchtlos , Raserei Schlachtfokus , und +1 Stärke zu erhalten. Diese Effekte halten bis zum Ende des Spiels an.
Waffenpaar					3/Modell	
Zweihandwaffe					4/Modell	
Kommandoabteilung Optionen					Pkt	
Champion					20	
Musiker					20	

Zähneknirschend, verrücktes Gejaule, geistesgestörtes Beißen in Schilde - ein wildes Verschwimmen von Äxten, blutendem Stahl und Bärenpelzen: Dies sind die Berserker von Vigi. Er forderte Sie auf der Alptraum der elfischen Gegner zu werden, und so wurden sie es. Sie fürchten weder Tod, noch Niederlage, ihrer einziges Trachten ist das Töten von Elfen.



Warge

180 Pkt + 60 Pkt/Modell hinzufügen

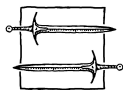
2-6 Modelle

0-2 Einheiten/
Armee

Höhe: Groß
Typ: Bestie
Base: 50x50mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	6	Angst, Geländeerfahren (Wald), Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	4	4	4	1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	4	4	5	2	4

Warge sind nicht einfach gezähmte Wölfe die abgerichtet wurden auf Befehl anzugreifen. Sie werden aus Ullr's Wut geboren, unerschütterlich gegenüber der Härte des Winters im Gebirge, widerstandsfähiger und manchmal größer als ein Pferd. Ein einzelner Warg kann einen Riesenelch niederbringen wenn er ihn unerwartet erwischt und ein Rudel ist eine ernstzunehmende Gefahr, selbst für bewaffnete Reisende. Es gibt kein Entkommen vor dem Spürsinn eines Warges. Er wird dich selbst für Tage verfolgen, wenn er dich als angemessene Beute ansieht. Wenn du grimmig genug bist, kannst du ihre Welpen stehlen und dir die Wut dieser Bestien zunutze machen: aber sei sicher, Ullr gut zu dienen, ansonsten wirst du früh genug als Mahlzeit für sie enden.



Krieger

210 pkt. + 24 pkt./Modell hinzufügen:

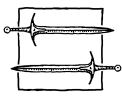
10-12
Modelle

Höhe: Standard
Typ: Infanterie
Base: 25x25mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	1	5	4	0	Höllengeschmiedete Rüstung, Stachelschild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	2	5	4	1	4

Optionen	Pkt	Modellregeln
nur eine Auswahl:		Höllengeschmiedete Rüstung, Rüstung.
Waffenpaar	kostenlos	Folgt den Regeln für Plattenrüstung (und kann wie eine Plattenrüstung verzaubert werden). Das Modell des Trägers erhält Rettungswurf (5+, gegen Toxische Attacken).
Zweihandwaffe	5/Modell	Pfad der Begünstigten
Hellebarde	6/Modell	Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Pfad der Begünstigten müssen misslungene Aufriebstests wiederholen. Zusätzlich erhalten Modellteile mit Pfad der Begünstigten , die zu einem Champion aufgewertet wurden, +1 Lebenspunkt bis zu einem Maximum von 3, und ihr Disziplinwert wird auf 9 gesetzt.
Kommandoabteilung Optionen	Pkt	
Champion	30	Stachelschild - Rüstung
Musiker	20	Nur für Modelle zu Fuß.
Standartenträger	20	Folgt den Regeln für Schilde (und kann wie ein Schild verzaubert werden). Für jeden vom Träger durchgeführten erfolgreichen Rüstungswurf von 4+ gegen eine Nahkampfattacke, während der Stachelschild benutzt wird, erleidet das Modell, das die Verwundung verursacht hat, sofort 1 Treffer mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag des Trägers. Dies geschieht, bevor irgendwelche Verluste entfernt werden, und die Treffer werden auf den Lebenspunktevorrat des Modells verteilt. Dies wird als Spezialattacke behandelt.
Bannerverzauberung	Kein Limit	

Aus Gründen, die nicht einmal die Seidhkennars verstehen, kehren Åsklander, die sich den Dunklen Göttern verschrieben haben, oft in ihre Heimat zurück, um dort ihren dunklen Pfad zu vollenden. Nichtsdestotrotz sind sie stets willkommen in den Reihen eines Raubzuges, da ihre Kampfkraft von niemandem bezweifelt wird.



Trolle

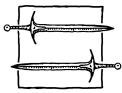
180 pkt. + 70 pkt./Modell hinzufügen:

3-10 Modelle
0-3 Einheiten/Armee

Höhe: Groß
Typ: Infanterie
Base: 40x40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12	4	Furcht, Furchtlos, Blöd	
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm	
	3	3	4	0	Zähigkeit (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
	3	3	5	2	1
Troll-Rülpser					
Optionen				Pkt	Modellregeln
Eistroll				12/Model	
Eistroll: Universalregel. Die Rüstung des Modells wird auf 2 gesetzt . Flammenattacken müssen erfolgreiche Verwundungswürfe gegen das Modell wiederholen.				1	Blöd: Universalregel. Zu Beginn jedes eigenen Spielerzugs muss jede nicht im Nahkampf gebundene und nicht auf der Flucht befindliche Einheit mit einem oder mehreren Modellen mit Blöd einen Disziplintest ablegen. Misslingt der Test, erhalten alle Modelle der Einheit bis zum Ende des Spielerzugs Erschüttert . In der Bewegungsphase, direkt nach dem Sammeln fliehender Einheiten, muss sich die Einheit W6" geradeaus bewegen, wobei sie 1" vor unpassierbarem Gelände und anderen Einheiten anhält.
					Troll-Rülpser: Spezialattacke. Wähle zum Initiativeschritt des Modells eine gegnerische Einheit aus, die das Modell mit seinen Nahkampfwaffenattacken attackieren könnte. Diese Einheit erleidet einen Treffer, der mit Stärke 5 und Rüstungsdurchschlag 10 durchgeführt wird. Das Modell darf entweder seine Nahkampfwaffenattacken oder Troll-Rülpser durchführen.

Trolle sind zähe Kreaturen. So sehr, dass das Gerücht herumgeistert, weder Mensch noch Natur könne sie töten. Die Bestien, die das gefrorene Land bewohnen, sind keine Ausnahmen. Ebenso grotesk, gierig und schlecht gelaunt wie ihre südlichen Verwandten, strahlt ihre harte, eisige Haut eine fühlbare Aura grimmiger Kälte aus, die bekannt dafür ist, sogar Feuer auszulöschen.



Åskländer Pferdereiter

130 Pkt + 18 Pkt/Modell hinzufügen

5-15 Modelle



0-4 Einheiten/
Armee

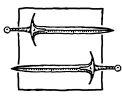
Höhe: Standard
Typ: Kavallerie
Base: 25x50 mm



Ein Maximum von 2 Einheiten aus 8 oder mehr Modellen zählt zu Kern statt Elite

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	16"	8	Åskländer Schlachtfieber, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wi d	Arm		
	1	4	3	1	Schwere Rüstung, Schild	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Åskländer Pferdereiter	1	4	4	1	4	Angeschirrt
Rappe	1	3	4	0	3	
				Pkt	Kommandoabteilung Optionen	Pkt
Optionen					Champion	20
Nur eine Auswahl:					Musiker	20
Zweihandwaffe					Standartenträger	20
Waffenpaar				kostenlos	Bannerverzauberung	Kein Limit
Leichte Lanze				kostenlos 2/Modell		

Reittiere zählen als Privileg unter den wichtigsten Åskländer-Familien. Sie werden oftmals den jüngsten Kriegern gegeben, um sich als Kundschafter zu beweisen und die Vorhut der plündernden Armee zu bilden, da es nur wenig Platz für Pferde auf einem Langboot gibt.



Åskländer Schinder

145 Pkt + 16 Pkt/Modell hinzufügen

5-10
Modelle



0-4 Einheiten/
Armee

Höhe: Standard
Typ: Kavallerie
Base: 25x50 mm

Auf riesigen Wölfen, Spinnen oder allen möglichen Arten von halsbrecherischen schnellen Bestien reitend, ist die Rolle des Schinders den mutigsten und aggressivsten Mitgliedern unseres Stammes vorbehalten. Oft abgehärtete Überlebende ohne Familien, gehören Schinder zu den Gefürchtesten aller Gefürchteten. Ihre Geschwindigkeit und Brutalität gleicht einem böartigen Schneesturm: das Fleisch abscheuernd und jegliche Hoffnung vernichtend.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	10"	20"	8	Åskländer Schlachtfieber, Geländeerfahren, Hinterhalt, Leichte Truppen. Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")		
Defensiv	LP	Def	Wi	Arm		
	1	4	3	1	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Åskländer Pferdereiter	1	4	4	0	4	
Schattenjäger	1	3	3	0	4	Angeschirrt
Optionen				Pkt	Kommandoabteilung Optionen	Pkt
Schild				2/Modell	Champion	20
Leichte Lanze				2/Modell	Musiker	20
Nur eine Auswahl:						
Bogen (4+)				1/Modell		
Wurfaffen (5+)				2/Modell		
Häutende Peitsche (0-15 Modelle/Armee)				4/Modell		

Zusätzliche Optionen

Häutende Peitsche: Spezialattacke.

Eine Einheit mit wenigstens einem Modell mit **Häutender Peitsche** darf eine **Hinwegfegen**-Attacke gegen eine einzelne, nicht im Nahkampf gebundene gegnerische Einheit ausführen, wenn sie an dieser im Abstand 1" vorbei reitet (sie muss und darf sich nicht durch oder über diese Einheit bewegen). Die gegnerische Einheit erleidet 1 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 0 für jedes Modell mit **Häutender Peitsche** in der Einheit. Eine Einheit, die einen oder mehr Lebenspunkte durch die **Hinwegfegen**-Attacken der **Häutenden Peitsche** verliert, erleidet -1 Disziplin bis zum Ende des nächstens Spielerzuges.

Sagenhafte Ungeheuer (max. 30%)



Kraken
390 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/
Armee

Höhe: Gigantisch
Typ: Bestie
Base: 50x100mm

Die erfahrensten Jarle und Seidhkennar entwickeln eine tiefe Verbindung mit den Meeren und haben bewiesen, in der Lage zu sein, diese legendären Kreaturen, welche sie oftmals von isolierten Truppen der Düsterelfen weggelockt haben, zu zähmen und zu meistern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Geländeerfahren (Gewässer)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm		
	5	5	5	3	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
	4	5	7	4	3	Giftattacken, Multiple Lebenspunktverluste (W3)



Plündernder Riese
260 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/
l Armee

Höhe: Gigantisch
Typ: Infanterie
Base: 50x75mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	8	Riese sehen, Riese machen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Arm		
	7	3	5	1	Schild	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
	5	3	5	2	3	Wutanfall

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.
Das Modell erhält **Åskländer Schlachtfieber**.

Wutanfall: Angriffsattribut - Nahkampf.
Immer wenn das Modell einen Lebenspunkt verliert, erhält es +1 Attackewert. Immer wenn das Modell einen Lebenspunkt erhält, erleidet es -1 Attackewert.

Optionen	Pkt:
Großer Bruder	35
Darf erhalten (nur eine Auswahl):	
Riesenskeule	30
Stammeskriegsspeer	40
Monströser Vertrauter	45

Großer Bruder: Universalregel
Die Lebenspunkte des Modells werden auf 8 gesetzt und seine Basegröße ändert sich zu 75x100mm. Der Wurf für die Anzahl der Treffer seiner Niedertrampeln-Attacken unterliegt der Regel Maximierter Wurf.

Riesenskeule: Nahkampfwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Stammeskriegsspeer: Nahkampfattacke

Attacken mit dem Stammeskriegsspeer erhalten +1 Stärke und **Multiplen Lebenspunktverlust (W3, gegen Riesige Statur)**. Angreifende gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden -1 Agilität. Der Träger nutzt die Regeln für **Kriegsplattform** mit der folgenden Ausnahme: er darf sich nur Infanterieeinheiten anschließen, die mindestens ein **Åskländer-** oder **Huskarl-**Modell enthalten.

Monströser Vertrauter: Univeralregel

Das Modell erhält **Zaubernovize**. **Muss** einen der folgenden Zaubersprüche wählen:

- *Flügel des Raben* (Hexerei)
- *Reinigendes Feuer* (Thaumaturgie)
- *Frostbiss* (Vererbter Zauber)

Die paar Riesen, die in der Nähe unserer Siedlungen leben, werden von den meisten Stämmen akzeptiert. Eigentlich eher eigenbrötlerische und unvorhersehbare Kreaturen, lernen sie normalerweise sich auf einer Expedition zu benehmen und entwickeln starke Bunde mit einzelnen Åskländern.



Jötunn

475 Pkt

Einzelmodell 0-1 Einheiten/
Armee

Höhe: Gigantisch
Typ: Infanterie
Base: 75x100mm

Global

Bew Mar Dis

Modellregeln

5" 10" 9

Gefrierender Nebel, Unnachgiebig

Defensiv

LP Def Wid Arm

7 3 7 3

Offensiv

Att Off Str RD Agi

3 3 7 3 1

Modellregeln

Gefrierender Nebel: Universalregel.

Flammenattacken **müssen** erfolgreiche Verwundungswurfe gegen das Modell wiederholt werden. Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Jötunns erleiden:

- -3 Agilität
- -1 Rüstung
- -1 Rüstungsdurchschlag

Wandere auf einem Gebirgspfad und du könntest dich in der unmittelbaren Nähe einer der mächtigsten Kreaturen, die die Erde bewohnen wiederfinden - einem Jötunn.

Das erste was dir auffallen wird, ist die fallende Temperatur; deine Haut wird brennen und deine Knochen frieren, bis du kaum mehr kriechen kannst. Ein Nebel aus gefrierender Luft wird sich um dich erheben.

Das nächste Zeichen ist der bebende Boden; der Berg selbst scheint sich zu spalten bis blau-graues Fleisch aus blau-grauem Stein hervortritt.

Zuletzt öffnen sich Augen. Gewaltige Augen, mit einer roten Nuance, benötigen einen Moment um sich auf die winzige Kreatur vor ihnen zu fokussieren.

Wenn du Glück hast, bist du in Begleitung eines Seidhkennar, welcher die lawinenartigen Geräusche, die als Sprache zwischen Ihnen gilt, deuten kann. Wenn du wahrhaft gesegnet bist, kann dein Führer den Berg dazu bewegen sich zum Schlaf niederzulassen, bevor das mächtige Wesen sich entscheidet jene zu zerstampfen, die seinen Schummer gestört haben.

Zu der Umarmung des kalten Steins zurückkehrend, können Jahre vergehen bevor der Jötunn erneut aufersteht, aber Zeit spielt nur eine geringfügige Rolle für ihre Art. Ich bete einfach, dass ich niemals Grund ihres Zorns werde oder einen Grund benötige mich gegen sie zu verteidigen - Burgmauern halten auch nicht ewig.

Meine Zeit im Norden - Lionel Bethune, Baron von Equitaine

Kurzreferenz

Charaktermodelle

Åskländer Häuptling	Bew 4"	Mar 8"	Dis 9						Åskländer Schlachtfieber
Standard, Infanterie	LP 3	Def 5	Wid 4	Arm 0					Schwere Rüstung
	Att 3	Off 5	Str 5	RD 1	Agi 5				Taten statt Worte
Seidhkennar	Bew 4"	Mar 8"	Dis 8						Åskländer Schlachtfieber, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP 3	Def 3	Wid 4	Arm 0					
	Att 1	Off 3	Str 3	RD 0	Agi 3				

Reittiere für Charaktermodelle

Schattenjäger	Bew 10"	Mar 20"	Dis C						Leichte Truppen, Geländeerfahren, Vorhut (6' ')
Standard, Kavallerie	LP C	Def C	Wid C	Arm C+1					
	Att 1	Off 3	Str 3	RD 0	Agi 4				Angeschirrt
Rappe	Bew 8"	Mar 14"	Dis C						Preisgekrönter Hengst
Standard, Kavallerie	LP C	Def C	Wid C	Arm C+2					
	Att 1	Off 3	Str 4	RD 0	Agi 3				Angeschirrt
Dunkler Streitwagen	Bew 8"	Mar 8"	Dis C						Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP 4	Def C	Wid 5	Arm C+2					
Rappe (2)	Att 1	Off 3	Str 4	RD 0	Agi 3				Angeschirrt
Chassis			Str 5	RD 2					Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Kriegsbaldachin	Bew C	Mar C	Dis C						Überragend
Standard, Infanterie	LP 4	Def C	Wid C	Arm C+2					Kann nicht Niedergetrampelt werden
	Att 4	Off 5	Str 4	RD 1	Agi 4				Angeschirrt
Chimäre	Bew 8"	Mar 20"	Dis C						Angst, Riesige Statur
Groß, Kavallerie	LP 4	Def C	Wid 5	Arm C					
	Att 5	Off 4	Str 5	RD 2	Agi 4				Angeschirrt
Ödland-Behemoth	Bew 7"	Mar 14"	Dis C						
Gigantisch, Bestie	LP 7	Def 3	Wid 6	Arm 4					
	Att 6	Off 3	Str 6	RD 3	Agi 3				Angeschirrt

Kern

Åskländer	Bew 4"	Mar 8"	Dis 7						Åskländer Schlachtfieber, Punktend
Standard, Infanterie	LP 1	Def 4	Wid 3	Arm 0					Leichte Rüstung
	Att 1	Off 4	Str 4	RD 0	Agi 3				
Kriegshunde	Bew 8"	Mar 16"	Dis 5						Bedeutungslos, Lasst die Hunde los
Standard, Bestie	LP 1	Def 3	Wid 3	Arm 0					
	Att 1	Off 3	Str 3	RD 0	Agi 4				

Elite & Sagenhafte Ungeheuer

Schinder	Bew	10"	Mar	20"	Dis	8		Åskländer Schlachtfieber, Leichte Truppen, Geländeerfahren, Hinterhalt, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6'')
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Arm	1
Schinder	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0 Agi 4
Schattenjäger	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0 Agi 4 Angeschirrt
Åskländer Pferdereiter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8		Åskländer Schlachtfieber, Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Arm	1 Schwere Rüstung
Reiter	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0 Agi 3
Pferd	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0 Agi 3 Angeschirrt
Krieger	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8		Pfad der Begünstigten , Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Arm	0 Höllengeschmiedete Rüstung, Stachelschild
	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1 Agi 4
Warge	Bew	9"	Mar	18"	Dis	6		Angst, Geländeerfahren (Wald), Vorhut
Groß, Bestie	LP	4	Def	4	Wid	4	Arm	1
	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2 Agi 4
Trolle	Bew	6"	Mar	12"	Dis	4		Angst, Furchtlos, Blöd
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Arm	0 Zähigkeit (4+)
	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0 Agi 3 Troll-Rülpsen
Huskarle	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8		Åskländer Schlachtfieber, Leibwache (Åskländer Häuptling), Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	3	Arm	0 Schwere Rüstung, Schild
	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1 Agi 4
Berserker	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8		Åskländer Schlachtfieber, Leichte Truppen
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Arm	0 Berserker Bärenpelz, Schild
	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0 Agi 4
Kraken	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8		Geländeerfahren (Gewässer Gelände)
Gigantisch, Bestie	LP	5	Def	5	Wid	5	Arm	3 Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
	Att	4	Off	5	Str	7	RD	4 Agi 3 Multiple Lebenspunktverluste (W3), Giftattacken
Plündernder Riese	Bew	7"	Mar	14	Dis	8		Riese sehen, Riese machen (Åskländer Schlachtfieber)
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	3	Wid	5	Arm	1
	Att	5	Off	3	Str	5	RD	2 Agi 3 Wutanfall
Jötunn	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9		Unnachgiebig, Gefrierender Nebel
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	3	Wid	7	Arm	3
	Att	3	Off	3	Str	7	RD	3 Agi 1