



Le Serment de Jandar Wave 3

- 1/ Imprimer sur du papier 160g ou 120g
- 2/ Plastifier (ou bien ne pas plastifier, mais prévoir des protèges cartes... comme moi)
- 3/ Couper sur les traits rouges séparant les différentes cartes
- 4/ Marquer les pliures à l'aide d'un outil pointu sur les pointillés situé entre le recto et le verso (cutter par exemple, mais sans couper)
- 5/ Plier sur les pliures :D
- 6/ Encoller le verso (la partie blanche évidemment)
- 7/ Plier et coller le recto au verso (ou le contraire)
- 8/ Couper au cutter sur les pointillés sur la face avancée
- 9/ Arrondir les angles à l'aide de l'outil adéquat (j'appelle cela la perforatrice à coins)

Version du 26/11/2009 : non validée

- Complet : oui
- Relecture : oui
- Contrôle externe : non
- Validation : non

Observations :

- **Cartes glyphes** : les cartes glyphes sont moyennes, comment les améliorer ? Sachant que je cherche à garder une homogénéité dans l'ensemble des cartes, je pense également aux objets tel la porte de la forteresse, etc. (recto verso identique ?) idées bienvenue.

PerPaLaBoul Heroscape : <http://www.perpalaboul.fr/heroscape>



Boul et ses jeux : <http://atoidjouer.free.fr>



GORILLANATORS

Vydar

Marr



DÉPLACEMENT	7	hex
PORTÉE	6	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	4	dé

BIOGRAPHIE

Quand Vydar vit pour la première fois ces agents, il ne savait que penser de ces Primadons reclus. Il songeait qu'ils seraient trop primitifs et qu'ils n'auraient pas suffisamment de connaissance de la guerre pour lui être utiles.

Mais Vydar décida de prendre un risque, et heureusement pour lui, il se trompait sur les Primadons. Les Gorillanators sont bien plus évolués que bon nombre des guerriers de Valhalla. Le développement secret sur Marr d'une technologie supérieure leur a donné de précieuses capacités au combat : ils peuvent se déplacer à une vitesse extraordinaire et s'emparer des positions ennemies en quelques minutes ; ils peuvent utiliser leurs attaques à distance pour neutraliser l'adversaire et leur armure blindée est faite d'alliage de Kiradium, ce qui ne les rend pas plus faciles à abattre.

1, 2, 3/24

Le Serment de Jandar

GORILLANATORS

Vydar

Marr



DÉPLACEMENT	7	hex
PORTÉE	6	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	1	dé

90
Points

1
Vie

Primadon
Escouade commune
Agent
Rusé
Moyen 5

RÉSISTANT

Quand ils lancent les dés de défense contre une attaque normale, les Gorillanators ajoutent toujours automatiquement un bouclier au résultat des dés.

1, 2, 3/24

Le Serment de Jandar

CHIENS DE MARRDEN

Utgar

Marr



DÉPLACEMENT	8	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	5	dé

BIOGRAPHIE

Sauvages et malades, ces grands chasseurs squelettiques sont horribles. Ils chassent en meute, et leur déplacement peut varier de lent et posé à rapide et féroce s'ils détectent votre odeur. Sur Marr, ils sont utilisés comme premières troupes d'assaut de l'Armée Marro.

Le plus effrayant, c'est qu'il sont porteurs de la terrible Peste Marro, et rares sont ceux qui en sont à l'abri. Il suffit d'être suffisamment proche d'eux pour subir des blessures immédiates.

Seuls les Souborgs et les autres Wulsinus sont immunisés contre cette peste. Ne-Gok-Sa aime particulièrement les Chiens de Marrden. Il voyage souvent accompagné d'une meute.

4, 5, 6/24

Le Serment de Jandar

CHIENS DE MARRDEN

Utgar

Marr



DÉPLACEMENT	1	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	5	dé

90
Points

1
Vie

Wulsinu
Escouade commune
Chasseur
Sauvage
Grand 4

DÉPLACEMENT EN MEUTE

Avant d'effectuer un déplacement, lancez le dé à 20 faces.

- Si vous faites 1-3, ajoutez 1 à la valeur de déplacement de cette carte.
- Si vous faites 4-6, ajoutez 3 à la valeur de déplacement de cette carte.
- Si vous faites 7-20, ajoutez 7 à la valeur de déplacement de cette carte.

PESTE MARRO

Après le déplacement et avant l'attaque, vous devez lancer le dé à 20 faces une fois pour chaque figurine adjacente à un Chien de Marrden que vous contrôlez. Si vous faites au moins 16, cette figurine subit une blessure. Les Souborgs et les Wulsinus ne sont pas affectés par cette peste marro.

4, 5, 6/24

Le Serment de Jandar

GUERRIERS DU CLAN MACDIRK

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	2	dé

BIOGRAPHIE

Ces highlanders figurent parmi les guerriers les plus redoutables et les plus loyaux qu'un chef pourrait espérer avoir à sa disposition. Ils font tout pour protéger le Héros qu'ils ont choisi, et leur ténacité est infectieuse. Les chefs gagnent toujours en confiance tant que le clan MacDirk combat dans leur Armée.

Les hommes de clan hurlent en chargeant au combat, armés d'un assortiment hétéroclite de haches et d'épées. Leur cri de guerre s'entend à des kilomètres, résonnant dans tous les Highlands. C'est pour eux un excellent moyen de confondre l'ennemi, qui se demande où le clan MacDirk frappera la prochaine fois. « MacDirk ! MacDirk ! Pour le clan et pour les Highlands ! »

7, 8, 9, 10/24

Le Serment de Jandar

GUERRIERS DU CLAN MACDIRK

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	2	dé

80
Points

1
Vie

Humain
Escouade commune
Guerrier
Sauvage
Moyen 5

FURIE DES HIGHLANDS

Au début de la partie, choisissez un Champion humain que vous contrôlez. Tant que ce Champion est en jeu, les Guerriers du clan MacDirk lancent un dé d'attaque supplémentaire pour chaque marqueur de blessure sur le Héros ciblé. Il ne peut y avoir qu'un seul Champion humain pour tous les Guerriers du clan MacDirk que vous contrôlez. Les Guerriers du clan MacDirk ne peuvent pas attaquer le Champion humain qu'ils ont choisi.

LIEN AVEC CHAMPION HUMAIN

Avant de procéder au tour des Guerriers du clan MacDirk, vous pouvez d'abord procéder au tour de n'importe quel Champion humain sous votre contrôle.

7, 8, 9, 10/24

Le Serment de Jandar

AGENTS DE MICROCORP

Vydar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	3	dé

BIOGRAPHIE

Dépendant plus de leur technologie avancée que de la force brute, les Agents de Microcorp combinent technologie et entraînement intensif pour infiltrer et neutraliser les positions clés de l'ennemi. Non seulement leur armement a une portée supérieure, mais il est aussi plus efficace s'il est utilisé depuis les hauteurs.

Mais ce n'est pas tout. Les Agents portent des tenues spéciales qui leur permettent de glisser dans l'eau et les protègent dans cet environnement. Ces tenues sont aussi équipées d'une capacité d'Armure furtive, ce qui permet aux Agents de Microcorp d'esquiver les attaques.

11, 12, 13/24

Le Serment de Jandar

AGENTS DE MICROCORP

Vydar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	3	dé

100
Points

1
Vie

Humain
Escouade commune
Agent
Rusé
Moyen 5

ARMURE FURTIVE 15

Quand un Agent de Microcorp subit au moins une blessure, avant de retirer cet agent, lancez le dé à 20 faces. Si vous faites au moins 15, ignorez les blessures.

TENUE AQUATIQUE

Les Agents de Microcorp n'interrompent pas leur déplacement quand ils arrivent sur un hexagone d'eau. Ajoutez 2 à la défense d'un Agent de Microcorp quand il est sur un hexagone d'eau.

VUE

Quand un Agent de Microcorp attaque avec un avantage de terrain, il lance un dé d'attaque supplémentaire.

11, 12, 13/24

Le Serment de Jandar

Jandar **SENTINELLES DE JANDAR** Valhalla



DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	8	dé

BIOGRAPHIE

Ces puissants guerriers de Nostralund sont extrêmement fidèles à leur Général, l'Archkyrie Jandar. Ils sont la base de l'armée de Jandar, ou du moins, ce qu'il en reste.

Chaque Sentinelle de Jandar porte un solide bouclier créé par Kaintar, le forgeron de Jandar. Quand un bouclier est terminé, Kaintar le trempe dans la source située près de Caelios. L'eau magique enchante le bouclier en lui donnant un incroyable pouvoir.

Grâce à ces Boucliers de valeur enchantés, les Sentinelles peuvent parer les coups plus efficacement et bloquer plus d'attaques.

14, 15, 16/24

Le Serment de Jandar

Jandar **SENTINELLES DE JANDAR** Valhalla



110 Points **1** Vie

Kyrie
Escouade commune
Sentinelle
Valeureux
Moyen 6

DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	4	dé

BOUCLIERS DE VALEUR

Quand vous défendez avec les Sentinelles de Jandar, chaque bouclier obtenu compte comme un blocage supplémentaire.

VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement des Sentinelles de Jandar, ignorez les différences de niveau. Les Sentinelles de Jandar peuvent survoler l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus d'autres figurines sans être engagées au combat, et survoler des obstacles tels que les ruines. Quand une Sentinelle de Jandar s'envole, si elle est engagée dans un combat, elle subit les attaques de dégagement.

14, 15, 16/24

Le Serment de Jandar

Ullar **MOINES SHAOLIN** Terre



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	3	dé

BIOGRAPHIE

Au départ formés pour défendre leurs Temples, les Moines Shaolin deviennent un des ordres de combat les plus redoutés et les plus mortels. Leurs talents légendaires sont basés sur les mouvements de cinq animaux (le Tigre, la Grue, le Dragon, le Serpent et le Léopard et les propriétés des cinq éléments (le Bois, le Feu, l'Or, l'Eau et la Terre).

Les siècles de raffinement de leur art martial fait des Moines Shaolin l'un des adversaires les plus dangereux du champ de bataille. Ils peuvent attaquer simultanément tous les ennemis qui leur sont adjacents et leurs coups sont mortels. Leur capacité de saut pour s'engager, se désengager et passer par-dessus les obstacles fait des Moines un atout nécessaire dans presque tous les combats.

17, 18, 19/24

Le Serment de Jandar

Ullar **MOINES SHAOLIN** Terre



80 Points **1** Vie

Humain
Escouade commune
Moine
Discipliné
Moyen 5

DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	3	dé

ASSAUT DE SHAOLIN

Un Moine Shaolin peut attaquer n'importe quel nombre de figurines qui lui sont adjacentes. Lancez chaque attaque séparément.

SAUT FURTIF

À la place de son déplacement normal, un Moine Shaolin (ou plusieurs) peut effectuer un Saut furtif. Le Saut furtif a une valeur de déplacement de 3. Quand vous comptez les hexagones de déplacement de saut d'un Moine, ignorez les différences de niveau. Un Moine peut sauter par-dessus l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus d'autres figurines sans être engagé au combat, et sauter au-dessus des obstacles tels que les ruines. Un Moine ne peut pas sauter d'une hauteur supérieure à 12 niveaux (vers le haut ou vers le bas) en un seul saut. Si un Moine est engagé quand il commence son saut, il ne subit aucune attaque de dégagement.

17, 18, 19/24

Le Serment de Jandar

Jandar **CONCAN LE GUERRIER KYRIE** Valhalla



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	4	dé
DÉFENSE	4	dé

BIOGRAPHIE

Concan le « chevalier protecteur » est un héros valeureux voué à Jandar. Le puissant Kyrie est principalement connu pour son dévouement envers ses Chevaliers et ses Sentinelles. Cette protection est une aura qui émane de sa grande épée et qui donne un avantage à tous les Chevaliers et Sentinelles qui sont à sa portée.

S'il est valeureux, Concan est aussi têtu, et choisir son camp dans ce grand conflit fut lent et difficile. Quand la guerre éclata sur Valhalla, il fut courtisé par les deux camps. Ce fut son amitié pour Raelin qui finit par le convaincre de rallier Jandar. Depuis, il est devenu un guerrier fidèle à sa cause.

20/24

Le Serment de Jandar

Jandar **CONCAN LE GUERRIER KYRIE** Valhalla



80 Points **5** Vie

Kyrie
Héros unique
Guerrier
Valeureux
Moyen 5

DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	4	dé
DÉFENSE	4	dé

AUGMENTATION DE CHEVALIER ET DE SENTINELLE

Tous les Chevaliers et Sentinelles alliés adjacents à Concan lancent un dé d'attaque et un dé de défense supplémentaires.

VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Concan, ignorez les différences de niveau. Concan peut survoler l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus d'autres figurines sans être engagé au combat, et survoler des obstacles tels que les ruines. Quand Concan s'envole, s'il est engagé dans un combat, il subit les attaques de dégagement.

20/24

Le Serment de Jandar

Augmentation de chevalier et de sentinelle : caractères réduit de 0,05

Ullar **SAYLIND LE GUERRIER KYRIE** Valhalla



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	7	dé

BIOGRAPHIE

Ullar reconnut la nature téméraire de Saylind et le récompensa en lui donnant une de ses possessions les plus prisées : la Lance d'invocation. Grâce à cette lance, Saylind peut invoquer des alliés sur le champ de bataille.

Cette arme le rend très dangereux, surtout combinée à la faculté naturelle de vol du Kyrie. Beaucoup des serveurs d'Ullar se retrouvent cernés, infiltrés par l'ennemi, ou dans l'incapacité de s'enfuir. Grâce à cette lance, Saylind peut même invoquer un énorme dragon comme Charos.

21/24

Le Serment de Jandar

Ullar **SAYLIND LE GUERRIER KYRIE** Valhalla



80 Points **5** Vie

Kyrie
Héros unique
Guerrier
Valeureux
Moyen 5

DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	3	dé

LANCE D'INVOCATION

Après le déplacement et avant l'attaque, choisissez une figurine que vous contrôlez sur le champ de bataille, puis lancez le dé à 20 faces.

- Si vous faites 1-8, rien ne se passe.
- Si vous faites 9-20, déplacez la figurine ciblée sur n'importe quel hexagone adjacent à Saylind. Si la figurine invoquée est engagée, elle ne subit aucune attaque de dégagement.

VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Saylind, ignorez les différences de niveau. Saylind peut survoler l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus d'autres figurines sans être engagé au combat, et survoler des obstacles tels que les ruines. Quand Saylind s'envole, s'il est engagé dans un combat, il subit les attaques de dégagement.

21/24

Le Serment de Jandar

ALASTAIR MACDIRK

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	5	dé
DÉFENSE	7	dé

BIOGRAPHIE

Un vieux diction écossais dit : « Plus la tempête est rapide, plus elle est puissante. »

Quand Jandar a trouvé Alastair courant vers les lignes ennemies, il sut tout de suite ce qu'était un des guerriers les plus courageux qu'il avait jamais rencontrés. On dit qu'Alastair peut courir toute la journée sans se fatiguer ; mais ses blessures, en cette journée, étaient trop graves, et Jandar le transporta sur Valhalla. Kelda soigna ses blessures. Désormais, Alastair et sa Claymore combattent sur Valhalla.

À l'âge de 12 ans, il combattit aux côtés de son père contre Edward II. À l'âge adulte, il continua de se battre pour l'indépendance écossaise. Le clan MacDirk a toujours donné naissance aux soldats les plus redoutables des Highlands d'Écosse, et Alastair est l'un de ses plus dignes représentants.

22/24

Le Serment de Jandar

ALASTAIR MACDIRK

Jandar

Terre

110 Points

6 Vie

Humain
Héros unique
Champion
Valeureux
Moyen 5

DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	5	dé
DÉFENSE	3	dé

ATTAQUE ACHARNÉE

Après avoir joué un tour avec Alastair MacDirk, vous pouvez placer un marqueur de blessure sur Alastair MacDirk et lui faire jouer un autre tour. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par round.

22/24

Le Serment de Jandar

JOHNNY « SHOTGUN » SULLIVAN

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	5	dé

BIOGRAPHIE

Grandissant dans la République du Texas, la vie fut difficile pour le petit Johnny Sullivan. Sa famille avait un énorme ranch, toujours attaqué par les hors-la-loi et les voleurs de bétail. Johnny dut apprendre très jeune à protéger le ranch contre tous ces dangers.

Son père lui apprit à se servir de tous les genres de fusils et de revolvers. Quand il atteignit l'âge adulte, Johnny Sullivan décida qu'il voulait devenir homme de loi, comme Wyatt Earp ou Bat Masterson. Il devint célèbre en repoussant un groupe de hors-la-loi à lui tout seul, armé de son fusil de chasse préféré. Ce fut alors que les autochtones lui donnèrent le nom de Johnny « Shotgun » Sullivan.

23/24

Le Serment de Jandar

JOHNNY « SHOTGUN » SULLIVAN

Jandar

Terre

65 Points

5 Vie

Humain
Héros unique
Homme de loi
Rusé
Moyen 5

DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	2	dé

ATTAQUE SPÉCIALE FUSIL DE CHASSE

Portée 5. Attaque 3.

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à la figurine ciblée sont aussi affectées par l'attaque spéciale Fusil de chasse. Il suffit que Johnny ait un champ de vision dégagé pour tirer sur la figurine ciblée. Lancez les dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines affectées. Chaque figurine lance ses dés de défense séparément. Johnny ne peut pas être affecté par sa propre attaque spéciale Fusil de chasse.

23/24

Le Serment de Jandar

MARCHEMORT 7000

Utgar

Alpha Prime



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	7	dé

BIOGRAPHIE

Ce Soulborg coriace est ce qu'on pourrait appeler une bombe ambulante, conçue pour infiltrer une armée ennemie et l'éliminer depuis l'intérieur. Bien des adversaires ont été ainsi pris de surprise par un Marchemort 7000. Le résultat n'est jamais très joli. Le Marchemort utilise sa vitesse pour parvenir au milieu des forces adverses. Il explose alors, blessant ou tuant tous les ennemis à portée.

L'autre capacité qui rend cette boîte de conserve si dangereuse est sa résistance aux attaques à distance. Il a l'étonnante capacité de pouvoir tout simplement esquiver la plupart des attaques de projectiles.

Voilà qui suffirait à faire gémir de rage tout adversaire, même un elfe arrogant comme Syvarris.

24/24

Le Serment de Jandar

MARCHEMORT 7000

Utgar

Alpha Prime

100 Points

1 Vie

Soulborg
Héros unique
Marchemort
Rusé
Moyen 5

DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	7	dé

AUTODESTRUCTION

Après le déplacement et à la place de l'attaque, Marchemort peut choisir de s'autodétruire. Lancez le dé à 20 faces pour déterminer si d'autres figurines sont blessées.

- Si vous faites 1-3, toutes les figurines adjacentes sont sauvées.
- Si vous faites 4-15, chaque figurine adjacente subit 2 blessures.
- Si vous faites 16-19, chaque figurine adjacente subit 4 blessures.
- Si vous faites 20, chaque figurine adjacente subit 8 blessures.

Une fois qu'il a utilisé ce pouvoir, Marchemort est toujours détruit.

ESQUIVE FURTIVE

Quand Marchemort 7000 lance ses dés de défense contre une figurine attaquante qui ne lui est pas adjacente, il lui suffit d'un bouclier pour bloquer toutes les blessures.

24/24

Le Serment de Jandar

