



La Prophétie de Mallidon Wave 1

- 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)

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



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



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.

GRUTS À FLÈCHES

Utgar

Grut



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

BIOGRAPHIE

Les Gruts à flèches, les archers de l'armée orque, ont toujours assisté la cavalerie orque. Formés dès leur plus jeune âge à la maîtrise de l'arc, la loyauté des Gruts à flèches envers leurs chefs de cavalerie est telle qu'ils en oublient souvent leur propre sécurité. Même si les Gruts à flèches ne sont pas des combattants ou des défenseurs particulièrement bons, leur nombre et leur férocité suffisent souvent pour intimider l'ennemi, et ils protègent efficacement leurs commandants de cavalerie.

1, 2, 3/25

La Prophétie de Mallidón

GRUTS À FLÈCHES

Utgar

Grut

40 Points

1 Vie

Orque

Escouade commune

Archer

Sauvage

Moyen 4



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

LIEN AVEC BÊTES

Avant de procéder au tour des Gruts à flèches, vous pouvez d'abord procéder au tour de n'importe quelle Bête sous votre contrôle.

DÉGAGEMENT

Les Gruts à flèches ne sont jamais attaqués quand ils tentent un dégagement.

1, 2, 3/25

La Prophétie de Mallidón

GRUTS À ÉPÉE

Utgar

Grut



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

BIOGRAPHIE

Féroces au combat, les guerriers Gruts à épée sont les troupes de base de l'armée orque. Ils sont sauvages et peu intelligents, ce qui les rend difficiles à contrôler. Mais ils sont particulièrement efficaces quand ils sont entraînés à suivre leurs chefs désignés, à qui ils obéissent sans hésiter. Sur le champ de bataille, leurs chefs attaquent toujours les premiers, aussitôt imités par les Gruts à épée. Séparés de leur chef, ils ne savent plus que faire et perdent souvent une grande partie de leur sauvagerie.

4, 5, 6, 7/25

La Prophétie de Mallidón

GRUTS À ÉPÉE

Utgar

Grut

40 Points

1 Vie

Orque

Escouade commune

Guerrier

Sauvage

Moyen 4



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

LIEN AVEC CHAMPION ORQUE

Avant de procéder au tour des Gruts à épée, vous pouvez d'abord procéder au tour de n'importe quel Champion orque sous votre contrôle.

DÉGAGEMENT

Les Gruts à épée ne sont jamais attaqués quand ils tentent un dégagement.

4, 5, 6, 7/25

La Prophétie de Mallidón

ARCHERS ROMAINS

Einar

Terre



DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	6	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	1	dé

BIOGRAPHIE

Les archers de la IXe Légion romaine sont aussi bien entraînés que les Légionnaires, et encore plus puissants sur le champ de bataille. Ces courageux guerriers ont passé des années à perfectionner leurs tactiques militaires d'unité, et ils concentrent leur puissance de feu sur un seul ennemi en lançant un véritable barrage de flèches. Les Archers romains étant vulnérables au corps à corps, ils dépendent des épées et des boucliers de leurs camarades légionnaires pour les protéger en cas d'attaque de contact.

8, 9, 10/25

La Prophétie de Mallidón

ARCHERS ROMAINS

Einar

Terre

55 Points

1 Vie

Humain

Escouade commune

Archer

Discipliné

Moyen 5



DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	6	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	1	dé

ATTAQUE SPÉCIALE VOLÉE DE FLÈCHES

Portée 6, Attaque 6.

Trois Archers romains adjacents dégagés sur le même niveau peuvent combiner leurs attaques et lancer leurs dés d'attaque comme une seule attaque. Tous les Archers romains participant à la Volée de flèches doivent avoir un champ de vision dégagé sur la même cible.

8, 9, 10/25

La Prophétie de Mallidón

LÉGIONNAIRES ROMAINS

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Les fantassins de la IXe Légion romaine sont déterminés, superbement entraînés et préparés à la guerre. Sur Valhalla, leur entraînement est tout ce qui les maintient en vie face aux horribles adversaires qu'ils affrontent continuellement. Ils sont fidèles à leur commandant et le suivent sans rechigner dans la bataille. Et leur camaraderie est un autre atout. Ils avancent toujours en formation serrée pour protéger les autres soldats des attaques concentrées de l'ennemi.

11, 12, 13, 14/25

La Prophétie de Mallidón

LÉGIONNAIRES ROMAINS

Einar

Terre

50 Points

1 Vie

Humain

Escouade commune

Soldat

Discipliné

Moyen 5



DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	2	dé

LIEN AVEC SEIGNEUR DE GUERRE

Avant de faire jouer le tour des Légionnaires romains, vous pouvez d'abord faire jouer un tour à n'importe quel Seigneur de guerre sous votre contrôle.

MUR DE BOUCLIERS

Quand vous défendez avec un Légionnaire romain, ajoutez un dé de combat pour chaque autre Légionnaire romain adjacent jusqu'à un maximum de +2 dés, pour utiliser le pouvoir du Mur de boucliers.

11, 12, 13, 14/25

La Prophétie de Mallidón

VIPÈRES VENOCs

Ullar

Marr



DÉPLACEMENT	7 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	0 dé

BIOGRAPHIE

Bien qu'elles soient effrayantes, les Vipères venocs appartiennent à une espèce plutôt apathique vivant dans les marais. Cependant, elles combattent avec férocité quand il le faut, surtout contre leurs ennemis ancestraux, les guerriers Marro de leur planète natale, Marr. À cause de cette longue histoire de conflit, les Vipères venocs ont été ravies de se joindre au Général Ullar pour combattre l'armée d'Utgar. Elles sont courageuses, rapides (surtout dans l'eau) et implacables, mais elles ne sont pas suffisamment intelligentes pour utiliser la ruse ou des tactiques complexes.

15, 16, 17/25

La Prophétie de Mallidón

VIPÈRES VENOCs

Ullar

Marr



DÉPLACEMENT	7 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	0 dé

ONDULATION

Les Vipères venocs n'interrompent pas leur déplacement quand elles arrivent sur des hexagones d'eau.

FRÉNÉSIE

Après avoir joué le tour des Vipères venocs, lancez le dé à 20 faces. Si vous faites au moins 16, vous pouvez faire jouer un autre tour aux Vipères venocs.

15, 16, 17/25

La Prophétie de Mallidón

SNIPERS OMNICRONS

Jandar

Alpha Prime



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	7 hex
ATTAQUE	2 dé
DÉFENSE	4 dé

BIOGRAPHIE

Les Marchemorts et les Zettiens ne sont pas les seules espèces souborgs d'Alpha Prime à avoir été invoquées sur Valhalla. Leurs ennemis jurés omnicrons ont été recrutés par Jandar, l'ennemi d'Utgar, et les champs de bataille de Valhalla sont devenus le nouveau cadre pour leur guerre civile. Les guerriers omnicrons n'ont pas de blindages aussi lourds que les autres Souborgs, et leur programmation n'est pas aussi complexe, mais leurs compétences de tir de précision sont des atouts essentiels pour leurs alliés.

18, 19, 20/25

La Prophétie de Mallidón

SNIPERS OMNICRONS

Jandar

Alpha Prime



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	7 hex
ATTAQUE	1 dé
DÉFENSE	3 dé

TIR DE PRÉCISION

Quand vous attaquez avec les Snipers omnicrons, tous les crânes obtenus comptent comme un tir supplémentaire.

18, 19, 20/25

La Prophétie de Mallidón

KELDA LA GUERRIÈRE KYRIE

Jandar

Valhalla



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	2 dé
DÉFENSE	7 dé

BIOGRAPHIE

Découverte à demi-morte par Jandar, Kelda fut soignée par le Valkyrie et ses proches. Une fois guérie, Kelda, reconnaissante, prêta serment à Jandar et à son armée dans leur combat pour Valhalla. Elle est devenue l'un de ses guerriers les plus redoutables, fidèles et utiles. L'eau qu'elle boit d'une source donne à Kelda la miséricordieuse le pouvoir de guérison, qu'elle utilise pour soigner les blessures de combat des alliés proches d'elle.

21/25

La Prophétie de Mallidón

KELDA LA GUERRIÈRE KYRIE

Jandar

Valhalla



DÉPLACEMENT	6 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	2 dé
DÉFENSE	3 dé

TOUCHER GUÉRISSEUR

Après votre déplacement et avant votre attaque, choisissez une figurine de héros blessée adjacente à Kelda. Lancez le dé à 20 faces pour ajouter ou retirer des marqueurs de blessures de la carte de la figurine ciblée :

- Si vous faites 1, ajoutez 2 marqueurs.
- Si vous faites 2-5, retirez 1 marqueur.
- Si vous faites 6-17, retirez jusqu'à 2 marqueurs.
- Si vous faites 18-20, retirez tous les marqueurs.

VOL

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

21/25

La Prophétie de Mallidón

MARCUS DECIMUS GALLUS

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Marcus Decimus Gallus, commandant de la IXe Légion romaine, patrouillait le nord de la Bretagne avec ses troupes quand il traversa un épais brouillard et arriva sur le monde en guerre de Valhalla. Marcus Decimus est un chef né qui peut inspirer tout soldat à avancer plus rapidement et à attaquer avec plus de force, quel que soit son espèce ou son monde.

22/25

La Prophétie de Mallidón

MARCUS DECIMUS GALLUS

Einar

Terre



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

DIRECTION DE SOLDATS

Tous les Soldats que vous contrôlez se déplacent d'un hexagone supplémentaire.

AUGMENTATION D'ATTAQUE SOLDATS

Tous les Soldats alliés adjacents à Marcus Decimus Gallus obtiennent un dé d'attaque supplémentaire.

22/25

La Prophétie de Mallidón

TAELOLD LE GUERRIER KYRIE

Utgar

Valhalla



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	6 dé

BIOGRAPHIE

Quand Utgar organisa un combat entre ses guerriers pour déterminer qui les dirigerait, Taelord fut le vainqueur toutes catégories. Le combat opposa 83 de ses meilleurs guerriers et dura deux jours entiers. Au bout du compte, il ne restait plus qu'un valeureux soldat : le puissant Taelord. En récompense pour sa sauvagerie, sa force et son endurance, Taelord put boire l'eau d'une source. Sur le champ de bataille, la supériorité militaire naturelle de Kyrie s'étend à tous ceux qui combattent à ses côtés.

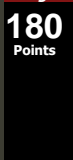
23/25

La Prophétie de Mallidonn

TAELOLD LE GUERRIER KYRIE

Utgar

Valhalla



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

AURA D'ATTAQUE

Toutes les figurines que vous contrôlez à moins de quatre hexagones (champ de vision dégagé) de Taelord obtiennent +1 à l'attaque. L'Aura d'attaque de Taelord n'affecte pas Taelord.

VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Taelord, ignorez les différences de niveau. Taelord 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.

23/25

La Prophétie de Mallidonn

SEIGNEUR DE GUERRE VENOC

Ullar

Marr



DÉPLACEMENT	7 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	7 dé

BIOGRAPHIE

Les Venocs ont beau être une espèce largement dépourvue d'intelligence, certains individus ont développé une véritable forme d'intellect. Le Seigneur de guerre venoc, appartenant à une super-espèce de vipère, a suffisamment de matière grise pour parler, mettre au point des tactiques de combat et des discours, et diriger ses éclaireurs sur le champ de bataille. Quand il est en compagnie de ses éclaireurs, le Seigneur de guerre venoc améliore leurs attaques frénétiques et impitoyables.

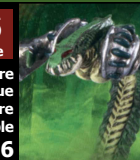
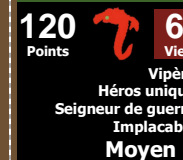
24/25

La Prophétie de Mallidonn

SEIGNEUR DE GUERRE VENOC

Ullar

Marr



DÉPLACEMENT	7 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	3 dé

DIRECTION D'ÉCLAIREURS

Tous les Éclaireurs que vous contrôlez peuvent se déplacer de 2 hexagones supplémentaires.

AUGMENTATION DE FRÉNÉSIE

Ajoutez 1 à votre résultat quand vous lancez le dé pour le pouvoir Frénésie sur n'importe quelle carte Armée.

ONDULATION

Le Seigneur de guerre Venoc n'interrompt pas son déplacement quand il arrive sur des hexagones d'eau.

24/25

La Prophétie de Mallidonn

TORNAK

Utgar

Grut



DÉPLACEMENT	7 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	7 dé

BIOGRAPHIE

Un chef mineur sur Grut, Tornak a gagné le respect de ses alliés et de ses ennemis sur les champs de bataille de Valhalla ravagés par la guerre. Comme tous les chefs orques, Tornak est féroce, rusé et imprévisible, et il n'hésitera pas à utiliser la trahison pour gagner un combat. Les tactiques agressives de Tornak sur le champ de bataille ne manquent jamais d'encourager ses troupes à être plus cruelles et plus violentes contre leurs ennemis.

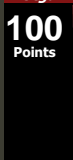
25/25

La Prophétie de Mallidonn

TORNAK

Utgar

Grut



DÉPLACEMENT	7 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	5 dé

DÉGAGEMENT

Tornak n'est jamais attaqué quand il tente un dégagement.

AUGMENTATION GUERRIÈRE ORQUE

Tous les Guerriers orques alliés adjacents à Grimnak obtiennent un dé d'attaque et un dé de défense supplémentaires.

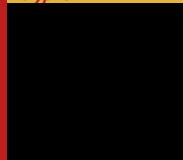
25/25

La Prophétie de Mallidonn

GLYPHE DE STURLA

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

RÉSURRECTION

Pouvoir utilisable une seule fois par partie. Lancez un dé à 20 faces pour chaque figurine qui a été détruite dans la bataille (les vôtres et celles de l'ennemi). Si le résultat est 19 ou 20, placez la figurine sur n'importe quelle zone de départ de votre choix. Si le résultat est de 18 ou moins, la figurine reste détruite.

1/4

La Prophétie de Mallidonn

GLYPHE DE STURLA

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

RÉSURRECTION

Pouvoir utilisable une seule fois par partie. Lancez un dé à 20 faces pour chaque figurine qui a été détruite dans la bataille (les vôtres et celles de l'ennemi). Si le résultat est 19 ou 20, placez la figurine sur n'importe quelle zone de départ de votre choix. Si le résultat est de 18 ou moins, la figurine reste détruite.

1/4

La Prophétie de Mallidonn

GLYPHE DE JALGARD

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

DÉFENSE +2

Chacune de vos unités à droit à 2 dés de défense supplémentaires.

2/4

La Prophétie de Malliddon

GLYPHE DE JALGARD

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

DÉFENSE +2

Chacune de vos unités à droit à 2 dés de défense supplémentaires.

2/4

La Prophétie de Malliddon

GLYPHE DE RANNVEIG

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

ANNULATION DE VOL

Toutes les unités possédant la capacité spéciale Vol la perdent et ne peuvent l'utiliser tant que le Glyphe de Rannveig est occupé.

3/4

La Prophétie de Malliddon

GLYPHE DE RANNVEIG

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

ANNULATION DE VOL

Toutes les unités possédant la capacité spéciale Vol la perdent et ne peuvent l'utiliser tant que le Glyphe de Rannveig est occupé.

3/4

La Prophétie de Malliddon

GLYPHE DE LODIN

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

DÉ 20 FACES +1

Temps que vous occupez le Glyphe de Lodin, vous pouvez ajouter 1 chaque fois que vous lancez un dé à 20 faces.

4/4

La Prophétie de Malliddon

GLYPHE DE LODIN

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

DÉ 20 FACES +1

Temps que vous occupez le Glyphe de Lodin, vous pouvez ajouter 1 chaque fois que vous lancez un dé à 20 faces.

4/4

La Prophétie de Malliddon

