



## L'Ascension des Valkyries Master Set 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.

## MIMRING

Utgar

Icaria



DÉPLACEMENT	6 hex
PORTÉE	6 hex
ATTAQUE	6 dé
DÉFENSE	8 dé

### BIOGRAPHIE

Qui penserait qu'une créature de cette taille peut tendre une embuscade aux guerriers les plus expérimentés ? Pourtant, c'est une des grandes spécialités de Mimring. Ce bête cracheur de feu peut fondre sur ses ennemis sans être détecté et incinérer une colonne de 8 guerriers en quelques secondes. Dans cet horrible conflit, l'attaque Champ de feu de Mimring est probablement l'arme de destruction la plus terrifiante.

Mimring n'est pas un serviteur décrébré ; il est pourvu d'une grande intelligence et communique avec une étonnante éloquence si cela sert ses objectifs. Mais ces pouvoirs servent uniquement une vie de chasse, de feu et de brutalité. Mimring souffre d'un manque cruel de moralité et de remord. Utgar a son allégeance, et son seul amusement est la vague de destruction qui le suit partout où il se rend.

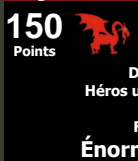
1/30

L'Ascension des Valkyries

## MIMRING

Utgar

Icaria



150 Points	5 Vie
------------	-------

Dragon  
Héros unique  
Bête  
Féroce  
Énorme 9

DÉPLACEMENT	6 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	3 dé

### ATTAQUE SPÉCIALE CHAMP DE FEU

**Portée spéciale. Attaque 4.**  
Choisissez 8 hexagones en ligne droite depuis Mimring. Toutes les figurines situées sur ces hexagones qui sont dans le champ de vision de Mimring sont affectées par l'Attaque spéciale Champ de feu. Lancez 4 dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines affectées. Les figurines affectées lancent leurs dés de défense séparément.

### VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Mimring, ignorez les différences de niveau. Mimring 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 Mimring s'envole, s'il est engagé dans un combat, il subit les attaques de dégagement.

1/30

L'Ascension des Valkyries

## FINN LE CHAMPION VIKING

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	6 dé

### BIOGRAPHIE

Brave, audacieux, Finn, le frère de Thorgrim, est à la fois respecté pour sa valeur guerrière et sa direction inspirée. Quand Jandar sauva Finn des Terroguls et l'amena sur Valhalla, il lui donna l'indestructible Épée de Guether. Grâce aux pouvoirs de cette arme merveilleuse, les forces allées combattant aux côtés de Finn sont plus puissantes.

Finn a d'excellentes aptitudes à l'épée, mais il n'est pas le meilleur dans cet art. C'est son incroyable audace et son refus de la mort qui motivent ses partisans pour le suivre. Le charisme de Finn est tel que s'il périt, l'on raconte que son esprit continuera de vivre en eux, ce qui les inspire à combattre avec encore plus d'acharnement.

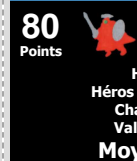
2/30

L'Ascension des Valkyries

## FINN LE CHAMPION VIKING

Jandar

Terre



80 Points	4 Vie
-----------	-------

Humain  
Héros unique  
Champion  
Valeureux  
Moyen 5

DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	4 dé

### AURA D'ATTAQUE 1

Toutes les figurines alliées adjacentes à Finn ayant une portée de 1 ajoutent 1 dé à leur attaque normale.

### ESPRIT D'ATTAQUE DU GUERRIER 1

Quand Finn est détruit, placez cette figurine sur la carte Armée unique de votre choix. L'Esprit de Finn ajoute 1 à la valeur d'attaque normale de cette carte.

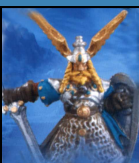
2/30

L'Ascension des Valkyries

## THORGRIM LE CHAMPION VIKING

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	6 dé

### BIOGRAPHIE

Moins agressif que son frère Finn, Thorgrim est plus réfléchi et a l'image d'un guerrier poète. Il sait exploiter les faiblesses de l'adversaire et son penchant pour le perfectionnisme le conduit toujours à modifier l'ordre de son groupe et à réorganiser ses forces. Les soldats qui suivent les ordres de Thorgrim savent qu'ils ont affaire à un véritable tacticien naturel.

Comme son frère Finn, Thorgrim a reçu une arme enchantée de Jandar, son bienfaiteur : le Bouclier de Gerda. Grâce à lui, le Viking peut projeter un champ de force qui le protège, ainsi que ceux qui combattent à ses côtés.

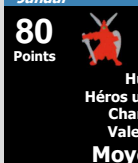
3/30

L'Ascension des Valkyries

## THORGRIM LE CHAMPION VIKING

Jandar

Terre



80 Points	4 Vie
-----------	-------

Humain  
Héros unique  
Champion  
Valeureux  
Moyen 5

DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	1 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	4 dé

### AURA DE DÉFENSE 1

Toutes les figurines alliées adjacentes à Thorgrim ajoutent 1 dé à leur défense.

### ESPRIT D'AMURE DU GUERRIER 1

Quand Thorgrim est détruit, placez cette figurine sur la carte Armée unique de votre choix. L'Esprit de Thorgrim ajoute 1 à la valeur de défense de cette carte.

3/30

L'Ascension des Valkyries

## GUERRIERS VIKINGS DE TARN

Jandar

Terre



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

### BIOGRAPHIE

Ces braves guerriers des régions glaciaires de la Terre se sont bien adaptés aux conditions de vie difficiles de Valhalla. Les Guerriers de Tarn peuvent se déplacer rapidement malgré leur lourd équipement. Ils sont primitifs, paillard, se battent entre eux et ont de multiples superstitions.

Sur Terre, l'escouade de Tarn servait Thorgrim. Après que Jandar l'eut sauvé, ces guerriers d'élite étaient les seuls survivants à défendre la forteresse viking. Devant les forces en surnombre qui les assiégeaient, ils fuirent dans les forêts de Korland, pourchassés par Ulrick et ses Terroguls, les ennemis de Thorgrim. Jandar récupéra les Vikings de Tarn Vikings, les épargnant d'un massacre sanguinaire aux mains d'Ulrick.

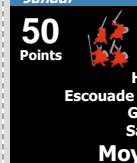
4, 5, 6, 7/30

L'Ascension des Valkyries

## GUERRIERS VIKINGS DE TARN

Jandar

Terre



50 Points	1 Vie
-----------	-------

Humain  
Escouade unique  
Guerrier  
Sauvage  
Moyen 5

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

### CHARGE ENRAGÉE

Après le déplacement et avant l'attaque, lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez au moins un 15, vous pouvez déplacer tous les Guerriers vikings de Tarn à nouveau.

4, 5, 6, 7/30

L'Ascension des Valkyries

## AGENT CARR

Vydar

Terre



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

## AGENT CARR

Vydar

Terre

**100** Points

**4** Vie

**Humain**  
Héros unique  
Agent  
Rusé  
**Moyen 5**

DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	6	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	4	dé

### BIOGRAPHIE

Sur Terre, sa planète natale, l'Agent Carr était un maître respecté du Krav Maga, l'art « sans règles » de combat de rue. Grâce à ses sens surhumains, ses réflexes ultra-rapides et ses techniques de discrétion expertes, l'Agent Carr ne peut jamais être surpris.

Un homme prudent qui ne laisse rien au hasard, Carr est aussi expert en armement. Il porte généralement un revolver et une épée longue, offerts par Vydar, son général vallyrie. L'Agent Carr est du genre fort et taciturne. Il pose peu de questions, et il donne encore moins de réponses.

8/30

L'Ascension des Valkyries

### MARCHE FANTÔME

L'Agent Carr peut traverser toutes les figurines.

### ÉPÉE DU JUGEMENT 4

Si l'Agent Carr attaque une figurine adjacente, ajoutez 4 dés à l'attaque de l'Agent Carr.

### DÉGAGEMENT

L'Agent Carr n'est jamais attaqué quand il tente un dégagement.

8/30

L'Ascension des Valkyries

## AGENTS KRAV MAGA

Vydar

Terre



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

### BIOGRAPHIE

Sélectionnés par l'Agent Carr pour suivre une formation intensive au Krav Maga et à l'armement spécialisé, ces agents ont travaillé pour plusieurs agences secrètes sur Terre avant d'être appelés sur Valhalla. Ils peuvent esquiver des attaques à distance avec une agilité presque surhumaine et leurs talents de tireur d'élite sont légendaires sur tout Valhalla.

Loyaux et concentrés, ils remplissent des missions impossibles sans poser de questions. Ce sont probablement les soldats les plus dangereux de Vydar.

9, 10, 11/30

L'Ascension des Valkyries

## AGENTS KRAV MAGA

Vydar

Terre

**100** Points

**1** Vie

**Humain**  
Escouade unique  
Agent  
Rusé  
**Moyen 4**

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

### ESQUIVE FURTIVE

Quand un Agent de Krav Maga 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.

9, 10, 11/30

L'Ascension des Valkyries

## NE-GOK-SA

Utgar

Marr



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

## NE-GOK-SA

Utgar

Marr

**90** Points

**5** Vie

**Marro**  
Héros unique  
Seigneur de guerre  
Rusé  
**Moyen 5**

DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	6	dé

### BIOGRAPHIE

Il n'est pas étonnant que le seigneur de guerre le plus dangereux de la planète Marr se soit allié à Utgar, le général vallyrie le plus dangereux. Assoiffé de sang, brutal et obsédé par sa quête de puissance, Ne-Gok-Sa est toujours prêt au combat ; des blindages permanents ont été implantés dans sa tête, ses bras et ses épaules, et sa main droite a été transformée en une arme technobionique mortelle.

Mais le pouvoir le plus effrayant de Ne-Gok-Sa est invisible, insidieux et irrésistible : le contrôle mental. Grâce à ce don extraordinaire, le maléfique Ne-Gok-Sa réduit l'esprit de ses alliés et de ses ennemis à l'esclavage. Les cliquetis étranges de sa langue natale sont peut-être incompréhensibles pour les Valhaliens, mais Ne-Gok-Sa donne ses ordres par télépathie, dans la langue de ses victimes.

12/30

L'Ascension des Valkyries

### ENTRAVE CÉRÉBRALE 20

Après votre déplacement et avant votre attaque, vous pouvez choisir n'importe quelle figurine unique adjacente à Ne-Gok-Sa. Lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez 20, prenez le contrôle de la figurine ciblée et de sa carte Armée. Vous contrôlez à présent cette carte Armée et toutes les figurines qui y sont rattachées. Retirez les marqueurs d'ordre de cette carte. Si Ne-Gok-Sa est détruit, vous gardez le contrôle de toute carte Armée victime de l'Entrave cérébrale.

12/30

L'Ascension des Valkyries

## GUERRIERS MARRO

Utgar

Marr



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

### BIOGRAPHIE

Ces prédateurs sauvages sont reconnaissables à leur exosquelette d'acier. Les Guerriers Marro, sous l'emprise mentale de Ne-Gok-Sa, n'ont aucune pensée ou volonté propre. Sur le champ de bataille, ils sont imprévisibles, sauvages et effrayants : ils avancent rapidement, implacables, vidant leurs canons à plasma sur tout ce qui bouge.

L'arme la plus puissante de l'arsenal des Marro est leur étrange capacité de clonage. Ils restent immobiles pendant quelques minutes, puis se divisent pour devenir deux entités séparées et indépendantes. Les Marro se clonent plus facilement sous l'eau, mais ils semblent pouvoir le faire partout.

13, 14, 15, 16/30

L'Ascension des Valkyries

## GUERRIERS MARRO

Utgar

Marr

**50** Points

**1** Vie

**Marro**  
Escouade unique  
Guerrier  
Sauvage  
**Moyen 4**

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

### CLONE AQUATIQUE

Au lieu d'attaquer avec tous les Guerriers Marro, lancez le dé à 20 faces pour chaque Guerrier Marro en jeu, l'un après l'autre. Si vous obtenez au moins 15, placez un Guerrier Marro précédemment détruit sur un hexagone au même niveau et adjacent à ce Guerrier. Tout Guerrier Marro sur un hexagone d'eau doit faire au minimum 10 pour créer un Clone aquatique. Vous ne pouvez créer un Clone aquatique qu'après votre déplacement.

13, 14, 15, 16/30

L'Ascension des Valkyries

## SYVARRIS

Ullar

Feylund



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	9 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	5 dé

### BIOGRAPHIE

Syvarris vient de la planète sylvestre de Feylund, dont il était le meilleur archer de toute l'histoire. C'est un adversaire redoutable pour les ennemis d'Ullar, mais il est probablement aussi son propre Némésis.

Ullar, en signe de bienvenue, offre à Syvarris l'Arc enchanté d'Ullar, d'une extraordinaire portée et muni d'une réserve illimitée de flèches. Syvarris ajoute à la puissance de l'arc magique ses talents de précision, abattant ses adversaires avec une vitesse surprenante. Pourtant, en dépit de cette incroyable maîtrise, l'elfe a un talon d'Achille : il doit lutter sans cesse contre son arrogance, son impétuosité, et une tendance à ignorer le danger quand il se pavane devant ses compagnons.

17/30

L'Ascension des Valkyries

## SYVARRIS

Ullar

Feylund

**100** Points

**4** Vie

Elfe  
Héros unique  
Archer  
Précis  
**Moyen 5**



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	9 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	2 dé

### DOUBLE ATTAQUE

Quand Syvarris attaque, il peut effectuer une attaque supplémentaire.

17/30

L'Ascension des Valkyries

## MARCHEMORT 9000

Utgard

Alpha Prime



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	7 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	9 dé

### BIOGRAPHIE

Comme ses compagnons souborgs les Gardes Zettiens, Marchemort 9000 est ralenti par son impressionnant blindage corporel intégral. Sa démarche lente pourrait tromper ceux qui ne connaissent pas les Souborgs ; mais ils seraient bien avisés de ne pas baisser leur garde. Le blindage de Marchemort 9000 est impénétrable, et une seule boule de feu de son canon énergétique peut réduire un groupe de guerriers en cendres en une nanoseconde.

Pour vaincre Marchemort 9000, un ennemi doit trouver, par chance ou en s'approchant suffisamment, l'un des rares points vulnérables sous ses plaques de blindage. Pour contrer cette faiblesse, Marchemort voyage souvent avec des Gardes Zettiens, à qui il donne une meilleure portée de tir en échange de leur loyauté et leur protection.

18/30

L'Ascension des Valkyries

## MARCHEMORT 9000

Utgard

Alpha Prime

**140** Points

**1** Vie

Souborg  
Héros unique  
Marchemort  
Précis  
**Grand 7**



DÉPLACEMENT	5 hex
PORTÉE	7 hex
ATTAQUE	4 dé
DÉFENSE	9 dé

### ATTAQUE SPÉCIALE EXPLOSION

Portée 7. Attaque 3.

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à la figurine ciblée sont aussi affectées par l'attaque spéciale Explosion. Il suffit que Marchemort ait un champ de vision dégagé pour tirer sur la figurine ciblée. Lancez 3 dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines affectées. Chaque figurine lance ses dés de défense séparément. Marchemort peut être affecté par sa propre attaque spéciale Explosion.

### AUGMENTATION DE PORTÉE

Tous les Gardes souborgs adjacents à Marchemort ajoutent 2 hexagones à leur portée.

18/30

L'Ascension des Valkyries

## GARDES ZETTIENS

Utgard

Alpha Prime



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

### BIOGRAPHIE

Ces petits Souborgs d'apparence robotique voyagent lentement et par paire, mais ce ne sont pas des cibles faciles. Leur épais blindage intégral est difficile à pénétrer et, la plupart du temps, ils continuent d'avancer en dépit des barrages de tirs ennemis. Mais cet avantage défensif a un prix : ce lourd blindage ralentit les Zettiens et affecte leur visée. Pour pallier ce problème, ils visent un même adversaire et l'attaquent à répétition avec leurs armes à laser. Quiconque survit à cette attaque et trouve le point faible de leur blindage a de bonnes chances de vaincre un Garde Zettien.

19, 20/30

L'Ascension des Valkyries

## GARDES ZETTIENS

Utgard

Alpha Prime

**70** Points

**1** Vie

Souborg  
Escouade unique  
Garde  
Précis  
**Moyen 5**



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

### VISÉE ZETTIENNE

Pendant l'attaque, si votre deuxième Garde Zettien attaque la même figurine que le premier Garde, ajoutez un dé d'attaque à l'attaque du deuxième Garde Zettien.

19, 20/30

L'Ascension des Valkyries

## RAELIN LA GUERRIÈRE KYRIE

Jandar

Valhalla



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

### BIOGRAPHIE

Raelin la protectrice, Raelin au bon cœur, Raelin la valeureuse ; ce sont les surnoms que les soldats ont donné à cette belle Valkyrie, toujours vouée au bien. Née sur Valhalla, Raelin avait connu une jeunesse douce et aventureuse. Mais quand la guerre éclata, son amitié avec Jandar la rattacha à sa cause.

Au grand soulagement des forces alliées, Raelin plonge souvent au cœur de la bataille, frappant le sol avec sa Lance de Gerda magique pour les envelopper dans un champ de force bleu. Les guerriers encerclés par cette aura scintillante sont aussitôt protégés, même contre le redoutable Champ de feu de Mimrin

21/30

L'Ascension des Valkyries

## RAELIN LA GUERRIÈRE KYRIE

Jandar

Valhalla

**80** Points

**5** Vie

Kyrie  
Héros unique  
Guerrier  
Miséricordieux  
**Moyen 5**



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

### AURA DE DÉFENSE

Toutes les figurines que vous contrôlez à moins de quatre hexagones (champ de vision dégagé) de Raelin ajoutent 2 dés à leurs dés de défense. L'Aura de défense de Raelin n'affecte pas Raelin.

### VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Raelin, ignorez les différences de niveau. Raelin 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 Raelin s'envole, si elle est engagée dans un combat, elle subit les éventuelles attaques de dégagement.

21/30

L'Ascension des Valkyries

## SAMOURAÏS IZUMI

Einar

Terre



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

### BIOGRAPHIE

Insondables, imprévisibles et dangereux : ce sont les meilleurs adjectifs pour décrire les guerriers samourais izumi. Cette escouade entraînée au combat de précision fait passer l'honneur et l'éthique avant tout. Pourtant, ces samourais agissent dans le secret, et leur allégeance changera si une cause les inspire.

Tout guerrier assez brave pour attaquer un Samourai izumi doit être sûr de ne pas commettre d'erreur. Les Izumi sont les maîtres incontestés de la riposte : la contre-attaque... rapide... précise... mortelle.

22, 23, 24/30

L'Ascension des Valkyries

## SAMOURAÏS IZUMI

Einar

Terre

**60** Points

**1** Vie

Humain  
Escouade unique  
Samourai  
Discipliné  
Moyen **5**



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	5	dé

### CONTRE-ATTAQUE

Quand vous lancez les dés de défense contre l'attaque normale d'une figurine adjacente, tous les boucliers excédentaires sont transformés en blessures imparables sur la figurine attaquante. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les autres Samourais.

22, 23, 24/30

L'Ascension des Valkyries

## SGT. DRAKE ALEXANDER

Jandar

Terre



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

### BIOGRAPHIE

Bien qu'extrêmement agile et doué au combat au corps-à-corps, le Sergent Alexander était blessé et sans arme quand il fut amené sur Valhalla par Jandar. Soigné par la Valkyrie Kelda, Jandar lui donna deux armes puissantes : le Katana de Thorian et le Lance grappin de Mornebois. Il dut apprendre à s'en servir sur le tas, car les forces de Jandar étaient déjà attaquées.

Le Katana, une épée enchantée qui concentre les pouvoirs du grand guerrier Thorian, trouble l'image d'Alexander à distance, ce qui le rend presque impossible à viser de loin. Grâce à son épée magique, son Lance grappin à visée laser et sa volonté à vaincre le mal, le Sgt. Alexander est devenu l'un des meilleurs soldats de Jandar.

25/30

L'Ascension des Valkyries

## SGT. DRAKE ALEXANDER

Jandar

Terre

**110** Points

**5** Vie

Humain  
Héros unique  
Soldat  
Valeureux  
Moyen **5**



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	6	dé
DÉFENSE	3	dé

### VITESSE THORIENNE

Les figurines adverses doivent être adjacentes au Sgt. Drake Alexander pour effectuer sur lui une attaque normale.

### LANCE GRAPPIN 25

À la place de son déplacement normal, le Sgt. Drake Alexander peut se déplacer d'un seul hexagone. Celui-ci peut se trouver jusqu'à 25 niveaux au-dessus de lui. Quand vous utilisez le Lance grappin, les règles d'engagement s'appliquent toujours.

25/30

L'Ascension des Valkyries

## ÉLITE AÉROPORTÉE

Jandar

Terre



DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	8	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	2	dé

### BIOGRAPHIE

Entraînée au combat sur la planète Terre, l'Élite aéroportée surprend l'ennemi avec ses attaques surprises. Soulevés par les Valkyries et parachutés derrière les lignes ennemies, les soldats attaquent sans crier gare, et lancent un barrage de grenades qui sème le chaos dans le territoire de l'adversaire.

En dehors du champ de bataille, l'Élite aéroportée est un groupe de bons vivants célèbre pour son humour et ses parties de cartes. Quand elle est en service, elle est inégalée dans sa rapidité, sa précision et son audace.

26, 27, 28, 29/30

L'Ascension des Valkyries

## ÉLITE AÉROPORTÉE

Jandar

Terre

**110** Points

**1** Vie

Humain  
Escouade unique  
Soldat  
Discipliné  
Moyen **5**



DÉPLACEMENT	4	hex
PORTÉE	8	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	2	dé

### ATTAQUE SPÉCIALE GRENADE

**Portée 5. Chandelle 12. Attaque 2.**

N'utilisez ce pouvoir qu'une seule fois par partie. Commencez la partie avec un marqueur de grenade sur cette carte. Retirez-le quand vous voulez lancer des grenades. Suivez les instructions suivantes pour chaque figurine de l'Élite aéroportée, l'une après l'autre : Choisissez une figurine à attaquer. Vous n'avez pas besoin d'avoir un champ de vision dégagé. Toutes les figurines adjacentes à la figurine ciblée sont aussi affectées par l'attaque spéciale Grenade. Lancez 2 dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines affectées. Chaque figurine lance ses dés de défense séparément.

### PARACHUTAGE

L'Élite aéroportée ne commence pas la partie sur le champ de bataille. Au début de chaque round, avant de placer vos marqueurs d'ordre, lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez au moins un 13, vous pouvez placer les 4 figurines de l'Élite aéroportée sur les hexagones inoccupés de votre choix. Elles ne peuvent cependant pas être adjacentes les unes aux autres, adjacentes à d'autres figurines, et ne peuvent pas être placées sur des glyphes.

26, 27, 28, 29/30

L'Ascension des Valkyries

## GRIMNAK

Utgar

Grut



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	6	dé
DÉFENSE	7	dé

### BIOGRAPHIE

Exilé du monde sauvage et primitif de Grut, Grimnak est un guerrier orque de l'espèce la plus menaçante. Il domine le champ de bataille sur son tyrannosaure féroce, brandissant triomphalement sa lance et criant à ses adversaires de fuir ou se cacher. Les ennemis qui ne suivent pas ses conseils encourrent une mort horrible. Ceux qui parviennent à échapper aux coups de lance de Grimnak finissent généralement entre les mâchoires béantes du dinosaure. Nombreux sont les guerriers qui ont été avalés d'un coup de mâchoires ou déglutés lentement par ce monstre barbare, sous le regard horrifié de leurs camarades.

Les amis orques de Grimnak font bien de voyager avec lui autant que possible : au combat, ils sont protégés par l'orque et son tyrannosaure, et ce sentiment de sécurité et de confiance augmente leur puissance d'attaque.

30/30

L'Ascension des Valkyries

## GRIMNAK

Utgar

Grut

**120** Points

**5** Vie

Orque  
Héros unique  
Champion  
Féroce  
Énorme **11**



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	4	dé

### CROQUE

Avant d'attaquer, choisissez une figurine de taille petite ou moyenne adjacente à Grimnak. Si la figurine choisie est une figurine d'Escouade, détruisez-la. Si c'est une figurine de Héros, lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez au moins un 16, détruisez le Héros choisi.

### AUGMENTATION GUERRIÈRE ORQUE

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

30/30

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE D'ASTRID

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### ATTAQUE +1

Lancez un dé de combat supplémentaire pour chacune de vos figurines attaquantes.

1/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE D'ASTRID

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### ATTAQUE +1

Lancez un dé de combat supplémentaire pour chacune de vos figurines attaquantes.

1/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE DE GERDA

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### DÉFENSE +1

Lancez un dé de combat supplémentaire pour chacune de vos figurines défensives.

2/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE DE GERDA

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### DÉFENSE +1

Lancez un dé de combat supplémentaire pour chacune de vos figurines défensives.

2/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE D'IVOR

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### PORTÉE +4

Ajoutez 4 à la valeur de portée de chacune de vos figurines ayant une valeur de portée de 4 ou plus.

3/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE D'IVOR

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### PORTÉE +4

Ajoutez 4 à la valeur de portée de chacune de vos figurines ayant une valeur de portée de 4 ou plus.

3/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE DE VALDA

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### DÉPLACEMENT +2

Ajoutez 2 à la valeur de déplacement de chacune de vos figurines. (N'utilisez pas ce pouvoir quand vous quittez le Glyphes).

4/10

L'Ascension des Valkyries

### GLYPHE DE VALDA

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

#### DÉPLACEMENT +2

Ajoutez 2 à la valeur de déplacement de chacune de vos figurines. (N'utilisez pas ce pouvoir quand vous quittez le Glyphes).

4/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE DAGMAR

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### INITIATIVE +8

Ajoutez 8 à votre dé quand vous lancez le dé d'initiative.

5/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE DAGMAR

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### INITIATIVE +8

Ajoutez 8 à votre dé quand vous lancez le dé d'initiative.

5/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE BRANDAR

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### ARTEFACT

Les règles concernant ce Glyphe varient en fonction du scénario de jeu.

6/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE BRANDAR

Glyphe

Permanent



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### ARTEFACT

Les règles concernant ce Glyphe varient en fonction du scénario de jeu.

6/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE KELDA

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### GUÉRISON

Seules les figurines avec au moins un marqueur de blessure peuvent s'arrêter sur ce Glyphe. Quand l'une de vos figurines s'y arrête, retirez tous les marqueurs de blessure de sa carte Armée.

7/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE KELDA

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### GUÉRISON

Seules les figurines avec au moins un marqueur de blessure peuvent s'arrêter sur ce Glyphe. Quand l'une de vos figurines s'y arrête, retirez tous les marqueurs de blessure de sa carte Armée.

7/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE MITONSOU

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### MALÉDICTION DE MASSE

Lancez le dé à 20 faces pour chaque figurine sur le champ de bataille (les vôtres et celles de votre adversaire).

- Si vous obtenez 1, la figurine est détruite.
- Si vous obtenez entre 2 et 20, la figurine est sauve.

8/10

L'Ascension des Valkyries

## GLYPHE DE MITONSOU

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### MALÉDICTION DE MASSE

Lancez le dé à 20 faces pour chaque figurine sur le champ de bataille (les vôtres et celles de votre adversaire).

- Si vous obtenez 1, la figurine est détruite.
- Si vous obtenez entre 2 et 20, la figurine est sauve.

8/10

L'Ascension des Valkyries



## GLYPHE DE BRANDAR

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### ARTEFACT

Les règles concernant ce Glyphe varient en fonction du scénario de jeu.

9/10

L'Ascension des Valkyries



## GLYPHE DE BRANDAR

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### ARTEFACT

Les règles concernant ce Glyphe varient en fonction du scénario de jeu.

9/10

L'Ascension des Valkyries



## GLYPHE DE D'ERLAND

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### INVOCATION

Quand l'une de vos figurines s'y arrête, vous pouvez « invoquer » n'importe quelle figurine (la vôtre ou celle de votre adversaire) en la déplaçant sur un hexagone adjacent à la figurine sur le Glyphe. La figurine invoquée ne subit pas d'attaque de dégagement si elle était engagée. Note : S'il n'y a pas d'hexagone adjacent libre, vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir d'Invocation.

10/10

L'Ascension des Valkyries



## GLYPHE DE D'ERLAND

Glyphe

Temporaire



DÉPLACEMENT	hex
PORTÉE	hex
ATTAQUE	dé
DÉFENSE	dé

### INVOCATION

Quand l'une de vos figurines s'y arrête, vous pouvez « invoquer » n'importe quelle figurine (la vôtre ou celle de votre adversaire) en la déplaçant sur un hexagone adjacent à la figurine sur le Glyphe. La figurine invoquée ne subit pas d'attaque de dégagement si elle était engagée. Note : S'il n'y a pas d'hexagone adjacent libre, vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir d'Invocation.

10/10

L'Ascension des Valkyries