



La Rage d'Utgar Wave 2

- 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.

DRONES MARRO

Utgar

Marr



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

BIOGRAPHIE

Dans l'Essaim Marro, les drones sont au plus bas de l'échelle, des créatures dépourvues d'intelligence mais débordantes de sauvagerie. Quasi incapables de pensées indépendantes, les drones obéissent aux ordres des Marr plus élevés et se battent. On ne leur confie pas d'armement sophistiqué, uniquement les armes tranchantes les plus basiques. Parfois, ils réagissent aux ordres mentaux de leurs supérieurs et combattent comme une unité cohérente. Souvent, seule une partie de l'escouade obéit, et les autres restent immobiles, sans conscience de ce qui leur est demandé.

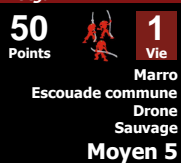
1, 2, 3/22

La Rage d'Utgar

DRONES MARRO

Utgar

Marr



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

50
Points

1
Vie

Marro
Escouade commune
Drone
Sauvage
Moyen 5

ATTAQUE EN ESSAIM

Avant de déplacer les Drones Marro, lancez le dé à 20 faces.
- Si vous faites 1-12, vous pouvez déplacer et utiliser jusqu'à 3 Drones Marro que vous contrôlez pour attaquer.
- Si vous faites 13-16, vous pouvez déplacer et utiliser jusqu'à 6 Drones Marro que vous contrôlez pour attaquer.
- Si vous faites 17-20, vous pouvez déplacer et utiliser jusqu'à 9 Drones Marro que vous contrôlez pour attaquer.

1, 2, 3/22

La Rage d'Utgar

SERVITEURS D'UTGAR

Utgar

Valhalla



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

BIOGRAPHIE

Vivant parmi les pics déchiquetés des Montagnes de Kyrien, les Serviteurs ont été recrutés dans les hordes d'Utgar bien avant la découverte des premières sources. Cette société guerrière favorise avant toute autre vertu la force des armes et la puissance de l'acier. Ne connaissant pas la peur, aveuglés par la rage, les Serviteurs infligent leur cruauté aiguisée aux ennemis de leur Seigneur Utgar. Fondant sur leurs adversaires, brandissant leur hache, ils frappent avec une telle force qu'ils infligent le double des blessures d'un guerrier normal.

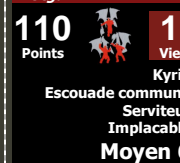
4, 5, 6/22

La Rage d'Utgar

SERVITEURS D'UTGAR

Utgar

Valhalla



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

110
Points

1
Vie

Kyrie
Escouade commune
Serviteur
Implacable
Moyen 6

ORDRES D'UTGAR

Au lieu de jouer le tour des Serviteurs d'Utgar, vous pouvez procéder au tour du guerrier Kyrie de votre choix sous votre contrôle appartenant aux troupes d'Utgar.

FRAPPE MORTELLE

Quand vous attaquez avec les Serviteurs d'Utgar, tous les crânes obtenus comptent comme un tir supplémentaire.

VOL

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

4, 5, 6/22

La Rage d'Utgar

CHEVAUCHEUR DE SWOG

Utgar

Grut



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

BIOGRAPHIE

Les Gruts qui montrent un certain talent pour le combat et le commandement sont recrutés assez jeunes pour devenir les redoutables Chevaucheurs de swog. Le Grut et le Swog subissent des années d'entraînement, jusqu'à combattre et penser comme un formant une sorte de symbiose animale. Les Chevaucheurs de swog sont respectés par les autres Gruts, surtout les archers, dont les escouades sont sous leur commandement. Il suffit d'un Chevaucheur de swog pour obtenir d'incroyables résultats d'une escouade d'archers qui serait autrement moyenne. Quand plusieurs Chevaucheurs se rallient autour des archers, les Gruts à flèches deviennent capables d'attaques mortelles à présent légendaires.

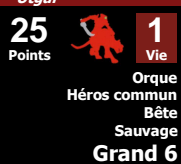
7/22

La Rage d'Utgar

CHEVAUCHEUR DE SWOG

Utgar

Grut



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

25
Points

1
Vie

Orque
Héros commun
Bête
Sauvage
Grand 6

DÉGAGEMENT

Le Chevaucheur de swog n'est jamais attaqué quand il tente un dégagement.

AUGMENTATION D'ARCHER ORQUE

Tous les Archers orques alliés adjacents à un Chevaucheur de swog lancent un dé d'attaque et un dé de défense supplémentaires.

7/22

La Rage d'Utgar

CHEVALIERS DE WESTON

Jandar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Les Chevaliers de Weston ont été fondés en Grande Bretagne à la fin du 15ème siècle, pour protéger les faibles contre la tyrannie du mal. Cette petite loge de chevaliers déteste la couardise sous toutes ses formes et obéit aux principes de la Sainteté de l'Honneur, un ouvrage sacré écrit par son maître, Sir Denrick de Weston. Ce tome révèle un code de l'honneur unique, qui lie non seulement le chevalier, mais aussi son adversaire. Ce code est suivi avec tant de zèle que ces chevaliers frappent quiconque tente un dégagement plutôt que risquer de perdre son honneur en prenant la fuite.

Les Chevaliers de Weston furent vaincu à l'estuaire du Fleuve Lorie, dans un combat les opposant à un nombre impressionnant d'adversaires. Ceux qui craignaient leur pouvoir et leur influence sur le peuple de Grande Bretagne ont cru qu'ils avaient été détruits, mais en fait, les Chevaliers de Weston ont été sauvés par Jandar, le Valkyrie, leur donnant une occasion de montrer la puissance de leur honneur aux autres guerriers de Valhalla.

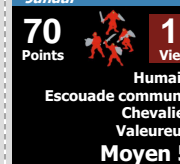
8, 9, 10, 11/22

La Rage d'Utgar

CHEVALIERS DE WESTON

Jandar

Terre



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

70
Points

1
Vie

Humain
Escouade commune
Chevalier
Valeureux
Moyen 5

LIEN AVEC CHAMPION HUMAIN

Avant de procéder au tour des Chevaliers de Weston, vous pouvez d'abord procéder au tour de n'importe quel Champion humain sous votre contrôle.

SANCTION DU COUARD

Les Chevaliers de Weston lancent un dé supplémentaire contre toute figurine au contact avec eux qui tente un dégagement.

8, 9, 10, 11/22

La Rage d'Utgar

4^{ÈME} COLONNE DU MASSACHUSETTS
Jandar Terre



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

BIOGRAPHIE

Avant de se battre pour une cause plus grande sous les ordres du Général Jandar, la 4ème Colonne du Massachusetts avait déjà survécu à bon nombre de terribles batailles. Pendant leur entraînement en Nouvelle Angleterre, la leçon la plus importante apprise du Brigadier général John Glover, c'était d'économiser les munitions en attendant de voir le blanc des yeux de l'ennemi pour tirer. Après des années de perfectionnement de cette stratégie de combat patiente, la 4ème Colonne du Massachusetts sème le chaos parmi les troupes ennemies grâce à sa technique d'attente avant d'ouvrir le feu.

Elle se sent plus en sécurité quand elle est accompagnée d'alliés qui lui rappellent son ancien chef, le Général George Washington. C'est pourquoi les soldats de la 4ème Colonne préfèrent combattre aux côtés de Héros valeureux comme leur nouvel ami Drake Alexander, ou encore Finn et son frère Thorgrim, les Champions vikings. Ce n'est qu'après avoir rencontré le Sergent Drake Alexander sur Valhalla qu'ils apprirent que leur cause l'avait emporté, aidée par leur sacrifice et leur discipline sous la direction du Général Washington. Désormais, ils ont rallié une nouvelle et importante cause, la protection des sources, en aidant Jandar dans des combats héroïques.

12, 13, 14, 15/22

La Rage d'Utgar

4^{ÈME} COLONNE DU MASSACHUSETTS
Jandar Terre



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

70 Points **1** Vie
Humain
Escouade commune
Soldat
Valeureux
Moyen 5

ATTENDRE AVANT D'OUVRIR LE FEU

Si aucun des soldats de la 4ème Colonne du Massachusetts ne se déplace ce tour-ci, ajoutez un dé à leur attaque.

BONUS DE DÉFENSE D'ARMÉE VALEUREUSE


Si chaque Carte d'armée que vous contrôlez à une personnalité valeureuse, chaque soldat de la 4ème Colonne du Massachusetts obtient un dé de défense supplémentaire.

12, 13, 14, 15/22

La Rage d'Utgar

Biographie : paragraphe = 0,95

SIR DENRICK
Jandar Terre



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

BIOGRAPHIE

Sir Denrick de Weston est le fondateur et le maître des honorables Chevaliers de Weston. Fait chevalier par son roi, il a juré de protéger les faibles, de faire respecter l'honneur de soi et d'autrui, et de punir quiconque voudrait détruire l'un ou l'autre. Pour l'aider dans sa juste et noble mission, il a recruté des compagnons parmi les hommes les plus vaillants et les plus loyaux du pays.


C'est à l'estuaire du fleuve Lorie que ce guerrier à l'esprit et au corps puissants a été trahi par l'un de ses hommes et vaincu par des seigneurs. Dévoré par l'envie et la jalousie, un chevalier autrefois honorable, du nom de Sir Hawthorne, a ouvert les portes de la forteresse et provoqué le massacre des nobles chevaliers par ceux qui assiégeaient leur bastion. C'est à cet instant précis de la trahison que le Valkyrie Jandar a téléporté Sir Denrick et ses chevaliers survivants sur le monde de Valhalla.

Une fois sur Valhalla, Sir Denrick a juré de sauver l'honneur des Chevaliers de Weston souillé par Sir Hawthorne, ce traître de chevalier noir. Au combat, Sir Denrick cherche à vaincre les guerriers les plus grands et les plus dangereux de l'adversaire, utilisant l'expérience de ses innombrables victoires au combat.

19/22

La Rage d'Utgar

SIR DENRICK
Jandar Terre



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

100 Points **5** Vie
Humain
Héros unique
Champion
Valeureux
Moyen 5

SANCTION DU COUARD

Sir Denrick lance un dé supplémentaire contre toute figurine au contact avec lui qui tente un dégageant.

TUEUR DE GÉANT

Quand Sir Denrick attaque des figurines énormes, ajoutez 2 dés d'attaque.

19/22

La Rage d'Utgar

LOUPS ANUBIENS
Utgar Feylund



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

BIOGRAPHIE

L'incroyable furie dont ces guerriers sauvages sont capables glace le sang de l'adversaire le plus courageux. Attaquant toujours en meute, souvent accompagnés d'un camarade qui augmente leur puissance, les Loups anubiens combattent avec une frénésie meurtrière. L'attaque est toujours rapide, mais l'agonie des vaincus est généralement lente et douloureuse : ces loups sont des dévoreurs, alors le goût sucré de la victoire a une signification toute particulière pour eux.

16, 17, 18/22

La Rage d'Utgar

LOUPS ANUBIENS
Utgar Feylund



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

75 Points **1** Vie
Loup
Escouade commune
Dévoreur
Implacable
Moyen 5

FURIE DÉCHAÎNÉE


Avant d'effectuer un déplacement, lancez le dé à 20 faces. Si vous faites 1, choisissez un Loup anubien que vous contrôlez et détruisez-le.

- Si vous faites 2-6, ajoutez 1 à la valeur d'attaque de cette carte.
- Si vous faites 7-11, ajoutez 2 à la valeur d'attaque de cette carte.
- Si vous faites 12-15, ajoutez 3 à la valeur d'attaque de cette carte.
- Si vous faites 16-19, ajoutez 4 à la valeur d'attaque de cette carte.
- Si vous faites 16-19, ajoutez 8 à la valeur d'attaque de cette carte.

16, 17, 18/22

La Rage d'Utgar

ME-BURQ-SA
Utgar Marr



DÉPLACEMENT	8 hex
PORTÉE	6 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	5 dé

BIOGRAPHIE


La férocité de Ne-Gok-Sa n'a d'égal que celle de Me-Burq-Sa, le seigneur de guerre sans âme. Il en impose, monté sur ce cheval Marro squelettique dont la vue provoque des grimaces de dégoût même chez les soldats les plus endurcis. Me-Burq-Sa porte un puissant bouclier à plasma, mais avec sa présence et son regard terrifiant, il en a rarement besoin. Son regard est si pénétrant que parfois, ses ennemis ne trouvent plus la force de se défendre contre son attaque redoutable.

Comme les autres Marro, Me-Burq-Sa est imprévisible sur le champ de bataille. Le seul moyen de deviner son prochain mouvement est de comprendre sa soif de sang et son avidité de puissance indéniable. Il charge dans la bataille à une vitesse étourdissante, et la plupart de ses adversaires sont incapables de l'arrêter.

20/22

La Rage d'Utgar

ME-BURQ-SA
Utgar Marr



DÉPLACEMENT	8 hex
PORTÉE	6 hex
ATTAQUE	3 dé
DÉFENSE	3 dé

50 Points **3** Vie
Marro
Héros unique
Seigneur de guerre
Sauvage
Grand 7

REGARD PARALYSANT 16

Après le déplacement et avant l'attaque, choisissez n'importe quelle figurine de taille petite ou moyenne à moins de six hexagones (champ de vision dégagé) de Me-Burq-Sa. Lancez le dé à 20 faces. Si vous faites au moins 16, la figurine ciblée ne peut pas lancer de dés de défense ce tour-ci si elle est attaquée par Me-Burq-Sa.

20/22

La Rage d'Utgar



KHOSUMET SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

Utgar

Feylund



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

BIOGRAPHIE

Sans pitié, implacable, assoiffé de sang... Khosumet est probablement la meilleure incarnation de la rage d'Utgar. Ce loup guerrier vicieux est souvent appelé le Faucheur d'Utgar, et ce pour d'excellentes raisons. Quand il charge au combat, toutes griffes dehors, Khosumet a tout ce qui lui faut pour se frayer un chemin de destruction au travers des lignes ennemies. Les guerriers alliés qui combattent à ses côtés se sentent plus courageux et plus puissants. Il ne s'arrête que s'il est vaincu, et ce n'est pas facile à accomplir. Khosumet maîtrise parfaitement l'art de la défense, et son bouclier bloque facilement les coups de l'attaquant.

21/22

La Rage d'Utgar



KHOSUMET SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

Utgar

Feylund

75 Points

3 Vie

Loup
Héros unique
Seigneur des ténèbres
Implacable
Moyen **5**



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

ASSAUT IMPLACABLE

Chaque figurine alliée de personnalité implacable adjacente à Khosumet obtient un dé d'attaque supplémentaire.

AUGMENTATION DE FURIE DÉCHAÎNÉE

Vous pouvez ajouter 1 à votre résultat quand vous lancez le dé pour le pouvoir Furie déchaînée sur n'importe quelle carte Armée.

21/22

La Rage d'Utgar



KRUG

Utgar

Feylund



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	4	dé
DÉFENSE	8	dé

BIOGRAPHIE

Bête de combat, Krug a été recrutée pour servir Utgar au front. Sa taille imposante et sa mauvaise disposition font de lui un redoutable adversaire, mais c'est sa soif de sang qui fait de lui une légende. Parcourant le champ de bataille, Krug détruit tout sur son passage. Il ne connaît pas le sens du mot défaite. S'il est blessé, il combat encore plus féroce. Il a prêté allégeance à Utgar et il lui sacrifiera sa vie si nécessaire. Son imposante arme Squellame, forgée à partir de l'armure de ses ennemis vaincus, est redoutée de tous. Il la brandit avec le talent des meilleurs spadassins, mais aucun guerrier ne peut rivaliser avec sa puissance. Son épée frappe toujours deux fois, une première quand il assène le coup et une deuxième, avec le revers.

22/22

La Rage d'Utgar



KRUG

Utgar

Feylund

120 Points

8 Vie

Troll
Héros unique
Bête
Implacable
Énorme **8**



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

BLESSÉ MAIS DANGEREUX

Quand Krug attaque, il obtient un dé d'attaque supplémentaire pour chaque marqueur de blessure sur lui.

DOUBLE ATTAQUE

Quand Krug attaque, il peut effectuer une attaque supplémentaire.

22/22

La Rage d'Utgar