



Le Vision de Raknar Wave 4.5

- 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 : non
- 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>



BLASTATRONS

Vydar

Alpha Prime



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

BIOGRAPHIE

Alpha Prime est maintenant une coquille déchirée par la guerre qui fut autrefois glorieuse. Dans le temps maintenant perdu dans l'histoire, une race prometteuse y grandit. La planète a ensuite été appelée Mariedian.

Avec la technologie les Mariedians mirent fin au crime ; avec la technologie ils mirent fin à la faim ; et avec la technologie ils mirent fin à la guerre. On y vivait bien. Le travail difficile était fait par les Robotas, de complexes machines faites uniquement pour les tâches difficiles.

C'était un malheureux scientifique qui après avoir perdu son enfant dans un accident fatal, changea la merveilleuse histoire de ce monde à jamais. En essayant de sauver son enfant de la mort, il utilisa la science pour préserver l'âme de son enfant dans le métal d'un Robota. Ainsi, le Soulborg naquit.

Trois Millennia passés, et maintenant les Soulborgs règnent sur la planète, se combattant sans cesse entre eux dans une guerre constante. Les Mariedians existent encore, la plupart sont des esclaves dans la prison de la planète Isadora. Mais il y a une résistance. Des petites factions de Mariedians, se formant sous la terre, se combattent encore contre les Soulborgs.

Les Blastatrons, et leurs homologues les Gladiatrons, ont été construits de la même taille, du même déplacement, et du même style de combat que celui de la résistance Mariedian - pour les Mariedians ils continuent de s'adapter et de survivre pour l'avantage. Pendant que certains ont une aversion envers les Soulborgs, d'autres les envient.

1, 2, 3, 4/26

La Vengeance de Thora

BLASTATRONS

Vydar

Alpha Prime



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

LIEN DE MOUVEMENT GLADIATRON

Avant de jouer un tour avec les Blastatrons, vous pouvez déplacer 4 Gladiatrons sous votre contrôle de 1 à 5 hexagones chacun.

DISPOSITION FAVORABLE

Lorsque vous attaquez une figurine non-adjacente, ajoutez 1 dé d'attaque pour chaque Soulborg qui suit Vydar (ami ou ennemi) se trouvant adjacent à la figurine cible.

1, 2, 3, 4/26

La Vengeance de Thora

DEATHSTALKERS

Utgar

Alpha Prime



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

BIOGRAPHIE

Un hurlement aigu résonne dans la nuit. Ça glace le sang d'un soldat de la 4ème Colonne du Massachusetts, qui monte la garde pour une escouade de soldats qui campent sur les plaines nordiques de Bleakwoode. Les yeux du soldat scrutent dans tous les sens, effrénés, tentant de déterminer la source du bruit. Un deuxième hurlement, maintenant plus fort, frappe ses tempes, le bruit est aussi triste qu'il est effrayant. Soudainement, entre les arbres environnants, une douzaine de paires de mystérieux yeux rouges apparaissent. Le soldat s'empresse d'alerter les troupes, mais ses cris d'avertissement sont coupés courts. Les Deathstalkers ont fait une autre victime... Ces créatures froides et insensibles ont eu par le passé leur propre volonté. Certains disent que vous pouvez toujours l'entendre dans leurs hurlements : un aboiement de résistance aux circuits électriques qui les forcent maintenant à ne rien faire d'autre que rechercher et détruire.

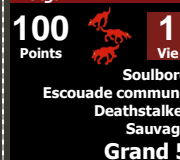
5, 6, 7/26

La Vengeance de Thora

DEATHSTALKERS

Utgar

Alpha Prime



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

MUTILATION

Lorsque vous attaquez une figurine de petite ou moyenne taille et que vous obtenez un crâne sur chaque dé, la figurine cible reçoit une blessure pour chaque crâne et ne peut pas lancer de dés de défense.

5, 6, 7/26

La Vengeance de Thora

RETIARIUS

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Retarius a été arraché à sa famille, à son foyer. Il souhaitait mourir sur le champ de bataille, mais ses blessures n'étaient pas suffisantes pour cela, et il fut capturé en tant que prisonnier de guerre.

Guerre ? Quelle guerre ? Ce n'était pas guerre. C'était des meurtres, des meurtres de sang-froid et des pillages ! Retarius souhaitait uniquement vivre en paix, mais l'avarice de l'empire romain ne connaissait aucune limite.

Retarius devenu gladiateur, il a été instruit dans un modèle éclectique, mais efficace, combattant en utilisant un filet et un trident. Il combat juste pour rester vivant ; il s'accroche à un espoir désespéré de revoir un jour son épouse et ses enfants.

Invoqué à Valhalla, Einar lui donne maintenant un nouvel espoir : un espoir de retour à la maison en homme libre. Ainsi Retarius emploie ses connaissances en matière de combat pour Einar et combat avec une nouvelle ardeur car l'espoir se profile à l'horizon.

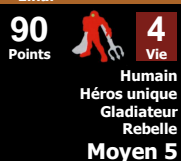
8/26

La Vengeance de Thora

RETIARIUS

Einar

Terre



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

PRIS AU FILET 14

Après déplacement et avant d'attaquer, lancez un dé 20. Sur un résultat de 14 ou plus, toute figurine de petite ou moyenne taille attaquée par Retarius pour le round ne peut pas lancer plus d'1 dé de défense.

8/26

La Vengeance de Thora

CRIXUS

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Boum, Boum, bat le cœur de Crixus pour la bataille. Les épées se fracassent contre les boucliers par les hurlements de la foule assoiffée de sang, mais Crixus n'entend qu'un son : Boum, Boum. Une lance, ayant pour cible l'abdomen, est évitée de justesse et désarmée. Crixus donne en retour un coup mortel, Boum, Boum. Avant que son adversaire ne puisse tomber au sol, un lion vorace, au moins de 200Kg, fait un bond à côté de la fosse mettant Crixus à terre, Boum, Boum ! La bête ouvre sa mâchoire sauvagement laissant partir un rugissement que les spectateurs ressentent et retourne ce rugissement eux-même, Boum, Boum ! Les griffes du lion s'enfoncent dans l'épaule de Crixus, il répond, enfonçant son genou sous le ventre de la bête, et avec un puissant coup il l'envoie à son côté droit, Boum, Boum ! Rapidement Crixus roule et fait claquer son bouclier sur le flanc du lion exposé, craquant trois de ses côtes, et lui causant une grande douleur, Boum, Boum ! Crixus essaye de se tenir sur ses pieds, et lève son épée au ciel en signe de victoire, la foule le félicite ! Sous la couverture de ce masque, Crixus cyniquement lève un sourcil lorsqu'ils ouvrent une autre porte pour lâcher sur lui encore plus d'adversaires, Boum, Boum.

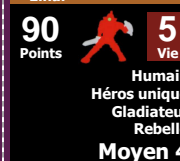
9/26

La Vengeance de Thora

CRIXUS

Einar

Terre



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

PARADE AU BOUCLIER

Lorsque vous effectuez un jet de défense avec Crixus, si vous obtenez au moins un bouclier, le nombre de blessures maximum que pourra subir Crixus pour cette attaque sera de 1 (quel que soit le nombre de crânes obtenu par l'attaquant).

9/26

La Vengeance de Thora

SPARTACUS

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Un homme armuré se tient fièrement debout, le soleil dans le dos. Plus de cent voix clament son nom.

Capturé en tant qu'esclave, il était employé en tant que gladiateur, le guerrier combat maintenant menant ses camarades et se dressant contre les angoisses de la servitude.

La masse se son adversaire tombe silencieusement sur lui pendant que celui-ci se prépare à riposter de son épée. La masse se brise contre le bouclier dans un bruit assourdissant. La foule crie dans un même élan et sur un même rythme à plusieurs reprises le nom de l'homme qui ne craint rien... Spartacus !

10/26

La Vengeance de Thora

SPARTACUS

Einar

Terre

200 Points

5 Vie

Humain
Héros unique
Gladiateur
Rebelle
Moyen 5

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

INSPIRATION DE GLADIATEUR

Si tous vos marqueurs d'ordres sont placés sur des cartes d'armée de Gladiateurs, et qu'au moins un se trouve sur la carte d'armée de Spartacus, alors tous les gladiateurs sous votre contrôle (à l'exception de Spartacus) deviennent inspirés. Ils ajoutent 1 à leur capacité de mouvement, ainsi qu'1 dé supplémentaire en attaque et en défense.

10/26

La Vengeance de Thora

AGENTS DE NAKITA

Vydar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Dans la nuit fraîche elle halète douloureusement. Aucun entraînement à l'agence n'aurait pu la préparer à cela. Elle réfléchit, la jeune Agent Nakita fait rouler nerveusement le cylindre métallique entre son pouce et l'index. C'est un petit appareil lisse - un laser à courte portée ingénieusement déguisé dans un tube de rouge à lèvres.

"Chrissy !" Sa co-équipière, l'agent Kimberly, l'appelle d'une voix étouffée. Chrissy la regarde et rencontre le regard de son alliée. Un escadron de Gorillanators est prit sous les tirs lourds d'un des Marchemorts. Chrissy fait claquer sa langue pour signaler à Angela, la troisième Nakita, à 2 mètres d'un mur de ruine qu'elles demandent à être couvertes. Un geste brusque de la main et ses co-équipières ouvrent le feu sur la machine. En réponse, Chrissy lance de la poudre depuis le derrière du mur, puis se déplace pour aider le Gorillanator en retraite.

11, 12, 13/26

La Vengeance de Thora

AGENTS DE NAKITA

Vydar

Terre

120 Points

1 Vie

Humain
Escouade unique
Agent Rusé
Moyen 4

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

ECRAN DE FUMÉE 13

Lorsqu'un de vos Agents Nakita ou une de vos figurines adjacente à un de vos Agents Nakita est ciblée pour une attaque normale par une figurine ennemie non-adjacente, vous pouvez lancer un dé 20. Sur une résultat de 13 ou plus, tous vos Agents Nakita et toutes vos figurines qui leurs sont adjacentes ne présentent plus de lignes de visées visibles pour la durée du round de la figurine attaquante.

FRAPPE D'ENGAGEMENT 13

Si une figurine ennemie de petite ou moyenne taille termine son déplacement sur un hexagone adjacent à un Agent Nakita, lancez le dé 20. Sur un résultat de 15 ou plus, la figurine ennemie reçoit une blessure. La figurine ne peut être ciblée que si elle se retrouve après son déplacement dans la zone d'engagement d'un Agent Nakita.

LIEN DE MOUVEMENT GORILLANATOR

Avant de jouer un tour avec les Agents Nakita, vous pouvez déplacer 3 Gorillanators sous votre contrôle de 1 à 7 hexagones chacun.

11, 12, 13/26

La Vengeance de Thora

GUERRIERS D'ASHRA

Ullar

Feylund



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

BIOGRAPHIE

Au pied de la montagne Llomvar, parmi l'antique, l'ivoire écorcée et les arbres de Waylan, se trouve la ville elfe d'Ashra. Ashra n'est en aucun cas un endroit ordinaire, c'est une chose vivante. La ville s'étend en hauteur aussi haut que les arbres de Waylan eux-mêmes, jusqu'à plus de 300 yards dans le ciel. Complexe, fleuri, et indescriptible beauté, les logements elfes se développent hors des arbres mêmes. La ville est une toile complexe, avec, niveau par niveau des chemins de marche tendant d'un domicile à un autre. Tout se courbe et vente. Pas une ligne droite ne peut être trouvée en ces lieux.

On connaît la beauté d'Ashra dans tout Feylund, mais seulement par les contes qui viennent des anciennes générations, transmis dans la chanson et l'histoire. Pendant plus de 1200 ans, personne, pas même les elfes d'Ashra eux-mêmes, n'ont vu la ville.

Depuis la trahison de Veldoris le Fier, les elfes d'Ashra ont protégé leur terre avec une grande férocité contre tous les étrangers. Maintenant quiconque ose s'aventurer sur cette terre interdite est immédiatement entouré par les guerrières d'Ashra, une élite, entièrement féminine, combattant avec une force qui serait imbattable dans le combat de corps-à-corps.

14, 15, 16/26

La Vengeance de Thora

GUERRIERS D'ASHRA

Ullar

Feylund

50 Points

1 Vie

Elfe
Escouade commune
Guerrier Rusé
Moyen 4

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

AGILITÉ DÉFENSIVE

Lorsque vous lancez un dé de défense pour une guerrière d'Ashra contre une attaque normale portée par une figurine adjacente, un seul bouclier suffit à bloquer tous les dommages.

14, 15, 16/26

La Vengeance de Thora

DEATHREIVERS

Utgar

Alpha Prime



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

BIOGRAPHIE

Un milles sous la surface d'Alpha Prime une femme Mariedian serre son enfant, le berçant, priant pour que le bébé ne pleure pas. Un écho du bruit de griffures retentit dans le labyrinthe de tunnels et d'embranchements. Un bruit horrible et bien trop familier.

Ils ont envoyé les rongeurs, de viles petites machines, cherchant toujours, grattant toujours, rongean toujours.

Ce n'est pas tellement la menace des Deathreavers et de ceux qui les envoient, qui incite cette crainte accablante. C'est ce qu'ils apportent. Les Reavers sont envoyés comme éclaireurs, pour ramper dans les plus petits endroits, grimper au dessus et au travers des barrières rudement construites, et trouver ce qu'ils cherchent.

Une fois attaqués, les Reavers se dispersent. Si ne serais-ce que l'un d'entre eux retourne à la surface, les Mariedians sauront qu'ils devront abandonner leur abri durement gagné ainsi, ils doivent combattre : Ils combattent avec tout ce qu'ils ont, pour tenter d'ouvrir ces horribles coquilles de métal et étripier les Reavers de tous leurs fils tordus et circuits froids.

17, 18, 19, 20/26

La Vengeance de Thora

DEATHREIVERS

Utgar

Alpha Prime

40 Points

1 Vie

Soulborg
Escouade commune
Deathreaver Rusé
Petit 3

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

DISPERSION

Après avoir lancé un dé de défense contre une attaque normale, pour un de vos Deathreavers, vous pouvez déplacer 2 de vos Deathreavers de 1 à 4 hexagones chacun.

DÉGAGEMENT

Les Deathreavers ne sont jamais attaqués quand ils tentent un dégagement.

ÉLÉVATION X2

Lorsqu'ils montent ou descendent des élévations de terrain, les Deathreavers peuvent doubler leur taille.

17, 18, 19, 20/26

La Vengeance de Thora

NINJAS DU VENT NORDIQUE

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Un des kyries malsains les survole. La fine membrane de son aile écarlate passe brièvement face au soleil, lui donnant une lueur ardente pour ceux qui observent du sol.

Jusqu'ici, aucun ennemi d'Utgard ne l'a jamais fait dans les collines des Montagnes Kyriennes. Pour cela demeure la plus grande arme du malveillant Archkyrie : des guerriers cruels connus seulement comme les Serviteurs.

Les serviteurs exercent une surveillance rapide contre les envahisseurs ; mais ils n'ont pas repéré les trois ninjas, masqués dans l'obscurité, rampant vers le sommet de la montagne.

Les assassins masqués sont venus à Kyrien à la solde de leur seigneur, Einar. Ils traquent un marqué à mort : un Serviteur qui a fait l'erreur mortelle de blesser l'impératrice Kiova. Bien qu'il soit parvenu à retraiter de la fureur des protecteurs de l'Imperium de Kiova, il n'échappera pas au Ninjas du Vent Nordique, soutenant la colère d'Einar.

21, 22, 23/26

La Vengeance de Thora

NINJAS DU VENT NORDIQUE

Einar

Terre

110 Points

1 Vie

Humain
Escouade unique
Ninja
Discipliné
Moyen 4



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

DISPARITION NINJA

Si un Ninja du Vent Nordique subit une attaque normale et qu'au moins un crâne est obtenu par l'attaquant, lancez le dé 20 pour disparaître. Sur un résultat de 1-11 effectuez un jet de défense normal. Sur un résultat de 12 ou plus, le Ninja ne subit aucune blessure et peut se déplacer de 1 à 4 hexagones. La disparition ne peut réussir que si le Ninja termine son déplacement de disparition sur un hexagone qui n'est pas adjacent à une figurine ennemie.

MARCHE FANTÔME

Les Ninjas du Vent Nordique traversent toutes les figurines.

DÉGAGEMENT

Les Ninjas du Vent Nordique ne sont jamais attaqués quand ils tentent un dégagement.

21, 22, 23/26

La Vengeance de Thora

SAMOURAÏS KOZUKE

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

La lumière éblouissante du soleil se promène le long de la longue lame courbée. Le poids fait balancer l'extrémité de son bras, dansant comme quelque chose possédant sa propre volonté, s'élançant, de bas en haut dans des coups rapides et mortels. Le jeune corps du samouraï se tord et bouge comme l'eau, saute et plonge, tournoie dans la fureur du guerrier. Un à un les ennemis tombent, surpassés par la compétence supérieure du Kozuke.

Le soleil se couche doucement derrière l'horizon, noyant le paysage de sa lumière rouge. Épuisés et en nombre inférieur, les Kozuke combattent. Leurs adversaires les encerclent, les piégeant entre les pointes de leurs flèches prêtent à être décochées, et une descente allant jusqu'aux eaux. Les cordes des arcs sont lâchées, et les Kozuke se laissent tomber en arrière, préférant se laisser aux eaux plutôt qu'à leurs ennemis.

Disparaissant de la Terre en même temps les Kozuke entrent dans un nouveau monde. Ici sur les champs de bataille de Valhalla, leur combat continue.

24, 25, 26/26

La Vengeance de Thora

SAMOURAÏS KOZUKE

Einar

Terre

100 Points

1 Vie

Humain
Escouade unique
Samouraï
Rebelle
Moyen 4



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

ASSAUT

Un Samouraï Kozuke peut ajouter 3 à son mouvement du moment qu'il n'est pas engagé avant d'effectuer son déplacement. Le Samouraï Kozuke doit avoir la possibilité de se déplacer sur un hexagone adjacent à un adversaire pour pouvoir utiliser l'assaut.

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 imbloables sur la figurine attaquante. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les autres Samourais.

24, 25, 26/26

La Vengeance de Thora