



Le Découverte de Zanafor Wave 4

- 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 : non
- Contrôle externe : non
- Validation : non

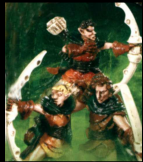
Observations :

- **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.

ARCHERS AUBRIENS

Ullar

Feylund



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

BIOGRAPHIE

Les Archers aubriens viennent des profondeurs de la grande forêt de Feylund. Seuls les jeunes elfes qui survivent aux quatre épreuves de la Reine sont autorisés à rejoindre l'Escouade aubrienne. De ceux qui sont admis, 10% seulement terminent l'entraînement. Et ceux-là ont une connaissance de l'arc qui est redoutée dans tout Feylund, et aujourd'hui, encore plus loin.

1, 2, 3/25

La Découverte de Zanafor

ARCHERS AUBRIENS

Ullar

Feylund

70 Points

1 Vie

Elfe
Escouade commune
Archer
Précis
Moyen 4



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

FRÉNÉSIE

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

1, 2, 3/25

La Découverte de Zanafor

GLADIATRONS

Vydar

Alpha Prime



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

BIOGRAPHIE

Les Gladiatrons viennent de la région des plaines d'Alpha Prime. Au départ, ils avaient été construits pour servir d'éclaireurs aux Blastatrons. Depuis leur arrivée sur Valhalla, ils ont évolué pour devenir une véritable escouade de tueurs. Prenez garde aux Gladiatrons qui approchent : une fois engagés au combat, ils peuvent concentrer leur énergie pour améliorer leurs pouvoirs défensifs. Leur Cybergriffe peut immobiliser la plupart des adversaires, et seul un miracle peut sauver le pauvre guerrier qui a la malchance d'être ainsi emprisonné.

4, 5, 6, 7/25

La Découverte de Zanafor

GLADIATRONS

Vydar

Alpha Prime

80 Points

1 Vie

Soulborg
Escouade commune
Chasseur
Discipliné
Moyen 5



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

CYBERGRIFFE

Toutes les figurines adverses de taille petite ou moyenne qui s'arrêtent ou qui occupent un hexagone adjacent à un Gladiatron ne peuvent pas se déplacer. Les figurines affectées par la Cybergriffe ne peuvent pas être déplacées grâce à un pouvoir spécial de carte Armée ou de glyphe.

DÉFENSE AU CORPS À CORPS 1

Quand il lance les dés de défense contre une attaque normale d'une figurine adjacente, un Gladiatron ajoute un dé.

4, 5, 6, 7/25

La Découverte de Zanafor

DEADEYE DAN

Ullar

Terre



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	10	hex
ATTAQUE	2	dé
DÉFENSE	4	dé

BIOGRAPHIE

Dan Maverick était un médecin de la ville isolée de Lead dans les territoires du Dakota du Sud. Après avoir fait ses études à Chicago, Dan s'était aventuré à l'ouest à la recherche des grands espaces et d'un terrain où s'installer. Dans la prairie, il découvrit sa passion pour la chasse et devint un tireur d'élite avec sa carabine Remington Rolling Block. Dan ramenait souvent du gros gibier, le plus souvent tiré à 100 mètres. Sa vie tranquille changea un jour quand il voulut déposer de l'argent à la Banque de Lead, qu'il trouva attaquée par des bandits. Dan battit en retraite et s'installa avec son fusil de l'autre côté de la rue. Il abattit trois des bandits avant d'être touché dans le dos. Au moment où Deadeye Dan allait quitter Lead les pieds devant, le Général Ullar le transporta sur Valhalla, ayant besoin d'un tireur d'élite pour attaquer ses ennemis de loin.

8/25

La Découverte de Zanafor

DEADEYE DAN

Ullar

Terre

60 Points

3 Vie

Humain
Héros unique
Sniper
Précis
Moyen 5



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	10	hex
ATTAQUE	1	dé
DÉFENSE	2	dé

ATTAQUE SPÉCIALE FUSIL AMÉLIORÉ PAR ULLAR

Portée 10. Attaque 1.

Choisissez une figurine de taille petite ou moyenne non-adjacente à attaquer. La figurine ciblée ne peut pas lancer de dés de défense quand elle est attaquée par Deadeye Dan avec l'Attaque spéciale Fusil amélioré par Ullar. Deadeye Dan ne peut pas utiliser cette attaque spéciale s'il s'est déplacé ce tour-ci.

TIREUR D'ÉLITE

À la place d'attaquer, vous pouvez choisir n'importe quelle figurine non-adjacente située à moins de 10 hexagones (champ de vision dégagé) de Deadeye Dan. Lancez le dé à 20 faces.

- Si vous faites 19 ou 20, la figurine ciblée est détruite.

- Si vous faites 1-18, vous ratez.

Deadeye Dan ne peut pas utiliser ce pouvoir spécial s'il s'est déplacé ce tour-ci.

8/25

La Découverte de Zanafor

JAMES MURPHY

Vydar

Terre



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

BIOGRAPHIE

James Murphy a semé le trouble sur son passage depuis qu'il a quitté Five-Strings, Kansas à l'âge de 13 ans. Vivant sur les voies ferrées, n'ayant que son intelligence et son fouet pour survivre, James Murphy n'obéit à personne, ne doit rien à personne, et il est son pire ennemi. Il y a pire qu'un homme avec un fouet : un homme méchant avec un fouet.

9/25

La Découverte de Zanafor

JAMES MURPHY

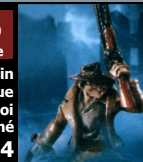
Vydar

Terre

75 Points

5 Vie

Humain
Héros unique
Homme de loi
Discipliné
Moyen 4



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 James 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. James ne peut pas être affecté par sa propre attaque spéciale Fusil de chasse.

FOUET 12

Après votre déplacement et avant votre attaque, choisissez une figurine de taille petite ou moyenne adjacente à James. 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 James.

9/25

La Découverte de Zanafor

GUILTY MC CREECH

Einar

Terre



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	4	dé

GUILTY MC CREECH

Einar

Terre

30 Points

2 Vie

Humain
Héros unique
Homme de loi
Sauvage
Moyen 4



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

BIOGRAPHIE

Nelson Allen McCrech menait « une vie de pacha », comme on dit dans sa ville de Wardell, Missouri. Il appréciait le pouvoir que lui donnait sa position de Sheriff, et il en abusait souvent. Mais Nelson fut rattrapé par sa propre corruption quand son rival, le juge local, fut retrouvé mort dans une ruelle. Sachant qu'il était le seul à avoir pu commettre ce crime, les gens de la ville décidèrent qu'ils en avaient assez. Une foule furieuse débarqua au bureau du Sheriff avec une corde, criant « Coupable ! Coupable ! » McCrech était à quelque secondes du décès par pendaison quand le Général Einar intervint, sachant que les mains rapides et la nature sournoise de Guilty McCrech seraient particulièrement utiles à sa cause.

Aujourd'hui, Guilty se bat pour Einar, et il porte pour toujours la cicatrice laissée par la corde autour de son cou, pour lui rappeler à qui sa loyauté est due.

10/25

La Découverte de Zanafor

DOUBLE ATTAQUE

Quand Guilty McCrech attaque, il peut effectuer une attaque supplémentaire.

10/25

La Découverte de Zanafor

SAMOURAÏS TAGAWA

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Pourtant précédés sur Valhalla par leur réputation d'assassins redoutables, les Samourais Tagawa se sont montrés plus rapides, plus féroces et plus dangereux que le pensaient leurs adversaires. Ces guerriers disciplinés croient que l'esprit de leurs victimes mérite les plus hauts honneurs et qu'il est uni au leur pour augmenter leur force collective. En plus de ce code de l'honneur, les Tagawa, comme leurs frères les Izumi sont des maîtres de la riposte : la contre-attaque rapide et précise comme l'éclair. Le Samourai Tagawa va au combat, s'attendant à mourir. Ironiquement, c'est cette approche de la vie, la base du code samourai pendant des siècles, qui leur accorde tant de victoires.

11, 12, 13/25

La Découverte de Zanafor

SAMOURAÏS TAGAWA

Einar

Terre

120 Points

1 Vie

Humain
Escouade unique
Samourai
Discipliné
Moyen 5



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	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 attaquant. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les autres Samourais.

SOIF DE SANG

Pour chaque figurine adverse détruite par un Samourai Tagawa, placez un marqueur d'expérience violet sur cette carte. Quand vous attaquez avec les Samourais Tagawa, lancez un dé d'attaque supplémentaire pour chaque marqueur d'expérience sur cette carte. Vous pouvez placer un maximum de 3 marqueurs d'expérience sur cette carte.

11, 12, 13/25

La Découverte de Zanafor

VIPÈRES ARMOC

Ullar

Marr



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

VIPÈRES ARMOC

Ullar

Marr

65 Points

1 Vie

Vipère
Escouade commune
Protecteur
Implacable
Moyen 5



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

BIOGRAPHIE

Quand Ullar vit les Vipères armocs, il fut ravi. Il savait que la force et la férocité pures ne suffiraient pas pour remporter les batailles les plus importantes. Les Vipères jouent le même rôle sur Valhalla que sur Marr : ce sont les protecteurs du Seigneur de guerre Venoc. Leur vitesse de déplacement dans l'eau et leurs capacités de défense avancées font d'eux les guerriers parfaits pour servir sur les fronts de toutes les campagnes d'Ullar.

14, 15, 16/25

La Découverte de Zanafor

LIEN AVEC SEIGNEUR DE GUERRE ULLAR

Avant de faire jouer le tour des Vipères armocs, vous pouvez d'abord faire jouer un tour à n'importe quel Seigneur de guerre sous votre contrôle et qui sert Ullar.

ONDULATION

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

14, 15, 16/25

La Découverte de Zanafor

GARDE SACRÉE

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Les dieux protègent certains, mais pas d'autres. C'est ce que diraient les membres de la Garde sacrée de Parmenio. Parmenio a formé sa Garde sacrée en secret, sélectionnant uniquement les guerriers les plus endurcis, les plus dévoués et les plus courageux. Le Général Einar a ouvert un portail pour transporter la Garde sacrée peu après avoir sauvé Parmenio. Le Macédonien est heureux de retrouver ses fidèles soldats. Sur Valhalla, ils combattent aux côtés de Parmenio et de Marcus Decimus Gallus. Cette Garde sacrée est disciplinée et elle combat en symbiose avec d'autres troupes disciplinées.

17, 18, 19, 20/25

La Découverte de Zanafor

GARDE SACRÉE

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 EINAR

Avant de faire jouer le tour de la Garde sacrée, vous pouvez d'abord faire jouer un tour à n'importe quel Seigneur de guerre sous votre contrôle et qui sert Einar.

BONUS DE DÉFENSE D'ARMÉE DISCIPLINÉE

Si chaque Carte d'armée que vous contrôlez à une personnalité disciplinée, chaque soldat de la Garde sacrée obtient un dé de défense supplémentaire.

17, 18, 19, 20/25

La Découverte de Zanafor

MORSBANE

Ullar

Feylund



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

BIOGRAPHIE

Bannisseur de neuvième génération dans sa famille, Morsbane utilise la Crosse d'annulation au service de sa reine. Les ennemis sont mis à genoux, les puissants deviennent impuissants et les forts deviennent faibles. Dans certains cas, la Crosse est assez puissante pour annuler l'existence d'un être vivant.

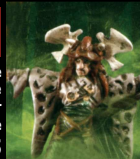
21/25

La Découverte de Zanafor

MORSBANE

Ullar

Feylund



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

CROSSE D'ANNULATION

Commencez la partie avec trois marqueurs d'annulation marrons sur cette carte. À la fin du tour, si vous avez au moins 1 marqueur d'annulation sur cette carte, vous pouvez choisir une figurine unique de l'adversaire située à moins de 6 hexagones (champ de vision dégagé) de Morsbane. Lancez le dé à 20 faces.

- Si vous faites 1-15, rien ne se passe.
- Si vous faites 16-19, placez un marqueur d'annulation sur la carte Armée de la figurine ciblée. Tous les pouvoirs spéciaux de cette figurine sont annulés pour toute la partie.
- Si vous faites 20, détruisez la figurine ciblée.

21/25

La Découverte de Zanafor

PARMENIO

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

L'un des généraux les plus récompensés de l'Armée de Macédoine, Parmenio remporta un nombre important de victoires sous le règne d'Alexandre le Grand. Einar observa ces grandes batailles pendant des semaines avant de pouvoir ouvrir un portail qui lui permettrait d'enlever Parmenio. Le général Einar est impressionné par ses compétences disciplinaires et la qualité de son commandement. La capacité de Parmenio d'inspirer ses soldats, même s'ils sont au seuil de la mort, est légendaire. Lui et sa Garde sacrée sont d'excellentes recrues pour les forces d'Einar.

22/25

La Découverte de Zanafor

PARMENIO

Einar

Terre



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

INFLUENCE DISCIPLINÉE

Au début de la partie, vous pouvez choisir n'importe quelle carte Armée unique que vous contrôlez. Pour cette partie, la personnalité de la carte ciblée est disciplinée, quelle que soit la caractéristique indiquée sur la carte.

DÉFI DE LA MORT GARDE SACRÉE 15

Quand une figurine de Garde sacrée adjacente subit au moins une blessure, lancez le dé à 20 faces avant de retirer cette figurine. Si vous faites au moins 15, ignorez les blessures.

22/25

La Découverte de Zanafor

VALGUARD

Einar

Terre



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

BIOGRAPHIE

Né dans le sang et élevé dans la guerre, ce vicieux chef de bataille des Terroguls fut transporté sur Valhalla par Einar pour le servir dans sa quête : prendre le contrôle des sources. Sur Terre, Valguard combattait aux côtés de son père Ulrick et des effrayants Terroguls, mettant les villages à feu et à sang. Quand le château de Finn fut assiégé, Thorgrim défia Valguard en combat singulier. Il découvrit rapidement que Valguard était trop puissant, et il dut sa survie à la chute d'un rocher qui écrasa le bras porteur de bouclier de Valguard. Einar transporta le guerrier blessé sur Valhalla. Ulrick, croyant son fils mort, décida de le venger en massacrant les Vikings de Tarn et leurs chefs, Thorgrim et Finn.

Sur Valhalla, Durnipia usa de sa magie pour remplacer le bras écrasé de Valguard par un membre de lézard. Il lui donne une force surhumaine et attise sa soif de sang au combat.

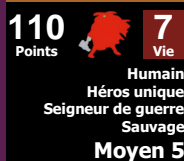
23/25

La Découverte de Zanafor

VALGUARD

Einar

Terre



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

PREMIER ASSAUT 3

Quand vous attaquez avec Valguard, si la figurine défensive n'était pas adjacente à Valguard au début de ce tour, Valguard obtient 3 dés d'attaque supplémentaires.

AUGMENTATION DE CHARGE ENRAGÉE

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

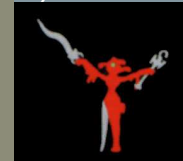
23/25

La Découverte de Zanafor

SUDEMA

Vydar

Feylund



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

BIOGRAPHIE

Seuls les guerriers les plus puissants de Feylund peuvent survivre à son regard tueur. On la vit pour la dernière fois il y a plus de vingt ans, quand Khosumet, Seigneur des ténèbres, et Marhana, un puissant Bannisseur elfe, avaient formé une étrange alliance pour exiler Sudema de Feylund. Plus tard pendant le combat, Khosumet s'était retourné contre Marhana, mais l'elfe avait survécu suffisamment longtemps pour s'assurer de la faiblesse et de l'impuissance de Sudema. Le fils unique de Marhana, Morsbane, continua sa quête de paix.

Personne n'entendit plus parler de Sudema jusqu'à aujourd'hui. Son arrivée assombrit Valhalla et marque un nouveau départ pour Vydar et ses forces. Ses pouvoirs sont maintenant à leur apogée et personne ne fera obstacle à sa vengeance contre le fils de Marhana.

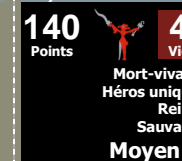
24/25

La Découverte de Zanafor

SUDEMA

Vydar

Feylund



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

REGARD DE PIERRE

À la place d'attaquer, choisissez n'importe quelle figurine située à moins de 4 hexagones (champ de vision dégagé) de Sudema. Lancez le dé à 20 faces.

- Si la figurine ciblée est une figurine d'Escouade et que vous faites au moins 7, détruisez-la.
- Si la figurine ciblée est une figurine de Héros et que vous faites au moins 17, détruisez le Héros ciblé.

24/25

La Découverte de Zanafor

MAJOR X17

Vydar



Alpha Prime

DÉPLACEMENT	5
PORTÉE	1
ATTAQUE	4
DÉFENSE	8

BIOGRAPHIE

Le Major X17 fit sa réputation dans les puits de combat souborgs quand il était un gladiateur célèbre. On lui accorda un poste de commandement dans les forces de bataille souborgs et très rapidement, il fut promu Major. Comme les Gladiateurs, le Major X17 utilise une Cybergriffe pour immobiliser ses victimes. Sa taille immense lui permet d'immobiliser des adversaires plus grands que lui.

Après des années d'expérience et de programmation experte, les mécanismes de défense de ce gladiateur discipliné ne connaissent leur égal que chez quelques rares individus. Tout guerrier assez stupide pour engager le Major X17 en combat au corps à corps ne mérite qu'une chose : une défaite cuisante.

25/25

La Découverte de Zanafor

MAJOR X17

Vydar

100 Points

5 Vie

Souborg
Héros unique
Major
Discipliné
Moyen 5



Alpha Prime

DÉPLACEMENT	5
PORTÉE	1
ATTAQUE	4
DÉFENSE	3

CYBERGRIFFE AMÉLIORÉE

Toutes les figurines adverses de taille petite, moyenne ou grande qui s'arrêtent ou qui occupent un hexagone adjacent au Major X17 ne peuvent pas se déplacer. Les figurines affectées par la Cybergriffe ne peuvent pas être déplacées grâce à un pouvoir spécial de carte Armée ou de glyphe.

DÉFENSE AU CORPS À CORPS 4

Quand il lance les dés de défense contre une attaque normale d'une figurine adjacente, le Major X17 ajoute 4 dés.

25/25

La Découverte de Zanafor