

HEROSCAPE

Traduction des cartes d'armée par Jef BOUQUET

(pour mon fils Clément et pour tous les joueurs qui ne maîtrisent pas la langue de Shakespeare)

Les cartes d'armée Heroscape contiennent beaucoup d'informations cruciales pour le jeu, je me suis donc lancé dans cette traduction qui apporte de nombreuses précisions.

Certains termes sont intraduisible, je les ai donc laissé en anglais dans le texte, mais ils ne nuisent pas à la compréhension des cartes.

Attention :

- ces explications complètent la règle mais ne la remplace pas, certain schémas pour les lignes de visée de Mimring ou l'utilisation des grenades doivent être consultés pour clarification.

-certains pouvoirs peuvent modifier les capacités des figurines(par exemple réduire les points d'attaque), cela est signalé en rouge en début de description.

Une seule incohérence à signaler : Grimnak donne des pouvoir à des armées orques qui ne sont pas présentes dans le jeu de base.

Pour toute précision : Yannbreizh@aol.com



MIMRING

A DRAGON FROM ICARIA; FIGHTS FOR UTGAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 1/30

ADVANCED PLAY



SPECIES: > Dragon
TYPE: > Unique hero
CLASS: > Beast
PERSONALITY: > Ferocious
SIZE: > Huge
HEIGHT: > 9

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

> Fire Line Special Attack <
 > Flying <



HIT ZONES

Mimring

ATTAQUE SPECIALE – LIGNE DE FEU

Portée spéciale. Attaque 4.

Choisir 8 espaces en ligne directe en partant de Mimring. Toutes les figurines situées sur ces espaces dans la ligne de mire de Mimring sont visées par l'attaque spéciale ligne de feu. Lancez 4 dés d'attaque une seule fois, pour toutes les figurines visées. Les figurines visées lancent chacune à leur tour leurs dés de défense.

VOL

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Mimring, ignorez les reliefs. Mimring peut voler au dessus de l'eau mais sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagé, et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Mimring commence à voler, si il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.



RAELIN THE KYRIE WARRIOR

KYRIE FROM VALHALLA; FIGHTS FOR JANDAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 21/30

ADVANCED PLAY



SPECIES: > Kyrie
TYPE: > Unique hero
CLASS: > Warrior
PERSONALITY: > Merciful
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

- > Defensive Aura <
- > Flying <



HIT ZONES

Raelin

AURA DEFENSIVE

Toutes les figurines dans une zone de 4 espaces libres autour de Raelin ajoutent 2 dés de défense. Raelin ne bénéficie pas de cette Aura Défensive.

VOL

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Raelin, ignorez les reliefs.

Raelin peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagée, et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Raelin commence a voler, si elle est engagée elle subit normalement les attaques de dégagement.



NE-GOK-SA

A MARRO FROM MARR; FIGHTS FOR UTGAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



MOVE	5
RANGE	1
ATTACK	4
DEFENSE	7

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 12/30

ADVANCED PLAY



MOVE	5
RANGE	1
ATTACK	3
DEFENSE	6

90 POINTS

SPECIES: > Marro

TYPE: > Unique hero

CLASS: > Warlord

PERSONALITY: > Tricky

SIZE: > Medium

HEIGHT: > 5

VIEW SPECIAL POWERS

> Mind Shackle 20 <



HIT ZONES

Character Bio

NE-GOK-SA

HYPNOTISATION 20

Après un déplacement et avant d'attaquer, vous pouvez choisir n'importe quelle figurine adjacente à Ne-gok-sa. Lancez le dé 20. Si vous faites 20, vous prenez le contrôle de la figurine choisie et de sa carte d'armée. Enlevez éventuellement les marqueurs d'ordre sur cette carte. Si Ne-Gok-Sa est mort, vous gardez le contrôle de l'armée hypnotisée.



DEATHWALKER 9000

SOULBORG FROM ALPHA PRIME; FIGHTS FOR UTGAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



1
LIFE

140
POINTS



HIT ZONES

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 18/30

ADVANCED PLAY



1
LIFE

140
POINTS



HIT ZONES

SPECIES: > Soulborg

TYPE: > Unique hero

CLASS: > Deathwalker

PERSONALITY: > Precise

SIZE: > Large

HEIGHT: > 7

VIEW SPECIAL POWERS

- > Explosion Special Attack <
- > Range Enhancement <

Character Bio

Deathwalker 9000

ATTAQUE EXPLOSIVE SPECIALE

Portée 7. Attaque 3.

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à la figurine choisie sont aussi touchées par l'attaque explosive spéciale. Deathwalker a seulement besoin d'une ligne de visée claire en direction de la figurine attaquée. Lancez une seule attaque avec 3 dés pour toutes les figurines. Les figurines visées se défendent individuellement avec leurs dés de défense.

Deathwalker peut être touché par sa propre attaque explosive spéciale. (précision de règle, il lance aussi dans ce cas ses dés de défense).

RANGE ENHANCEMENT

N'importe quel Soulborg Guards adjacent à Deathwalker ajoute 2 hex à sa portée.



THORGRIM THE VIKING CHAMPION

HUMAN FROM EARTH; FIGHTS FOR JANDAR



SIZE SCALE





SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 3/30



Species: > Human
Type: > Unique hero
CLASS: > Champion
PERSONALITY: > Valiant
Size: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

- > Defensive Aura 1 <
- > Warrior's Armor Spirit 1 <



HIT ZONES

Thorgrim

AURA DEFENSIVE 1

Toute figurine amie adjacente à Thorgrim ajoute 1 dé à sa défense.

ARMURE DE GUERRIER

Quand Thorgrim meurt, placez sa figurine sur une carte d'armée unique (Unique Army). L'esprit de Thorgrim ajoute 1 à la défense de la carte.



FINN THE VIKING CHAMPION

HUMAN FROM EARTH; FIGHTS FOR JANDAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 2/30

ADVANCED PLAY



SPECIES: > Human
TYPE: > Unique hero
CLASS: > Champion
PERSONALITY: > Valiant
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

- > Attack Aura 1 <
- > Warrior's Attack Spirit 1 <



HIT ZONES

Finn

AURA D'ATTAQUE 1

Toute figurine amie adjacente à Finn ayant une portée de 1 (range 1) ajoute un dé à son attaque normale.

ATTAQUE DE GUERRIER

Quand Finn meurt, placez sa figurine sur une carte d'armée unique. L'esprit de Finn ajoute 1 à l'attaque normale de cette carte.



SGT. DRAKE ALEXANDER

HUMAN FROM EARTH; FIGHTS FOR JANDAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 25/30

ADVANCED PLAY



SPECIES: > Human
TYPE: > Unique hero
CLASS: > Solider
PERSONALITY: > Valiant
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

- > Thorian Speed <
- > Grapple Gun 25 <



HIT ZONES

Sgt. Drake Alexander

VITESSE THORIAN

Les figurines ennemies doivent être adjacentes au Sgt. Drake Alexander pour l'attaquer avec une attaque normale.

FUSIL GRAPPIN 25

Au lieu de se déplacer normalement le Sgt. Drake Alexander peut choisir de se déplacer d'un seul espace, mais jusqu'à 25 niveaux en hauteur.

Quand on utilise le fusil grappin, toutes les règles d'engagement s'appliquent.



SYVARRIS

ELF FROM FEYLUND; FIGHTS FOR ULLAR



SIZE SCALE



4 LIFE

MOVE	5
RANGE	9
ATTACK	4
DEFENSE	5

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 17/30

4 LIFE

MOVE	5
RANGE	9
ATTACK	3
DEFENSE	2

100 POINTS

Species: > Elf
Type: > Unique hero
CLASS: > Archer
PERSONALITY: > Precise
Size: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

> Double Attack <



HIT ZONES

Syvarris

ATTAQUE DOUBLE

Quand Syvarris attaque, il peut attaquer une deuxième fois dans le même tour.



GRIMNAK

ORC FROM GRUT; FIGHTS FOR UTGAR




BASIC PLAY

MOVE 5

RANGE 1

ATTACK 6

DEFENSE 7

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 30/30

ADVANCED PLAY

5 LIFE

MOVE 5

RANGE 1

ATTACK 2

DEFENSE 4

120 POINTS

SPECIES: > Orc
TYPE: > Unique hero
CLASS: > Champion
PERSONALITY: > Ferocious
SIZE: > Huge
HEIGHT: > 11

Character Bio

VIEW SPECIAL POWERS

> Chomp <

> Orc Warrior Enhancement <



HIT ZONES

Grimnak

CRAK

Avant d'attaquer, choisissez une petite ou moyenne figurine adjacente à Grimnak.
 Si la figurine fait partie d'une équipe détruisez là. Si la figurine choisie est un héros, lancez un dé 20. Si vous faites 16 ou plus, détruisez le Héros choisi.

RENFORCEMENT DES GUERRIERS ORQUES

Tout guerrier orque ami adjacente à Grimnak jette un dé d'attaque et de défense de plus.
 (règle bizarre puisqu'il n'y a pas de guerriers orques dans la boîte de base, cette règle est donc inapplicable sans extension)



AGENT CARR

A HUMAN FROM EARTH; FIGHTS FOR VYDAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY

MOVE 7

RANGE 4

ATTACK 4

DEFENSE 6

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 8/30

ADVANCED PLAY

4 LIFE

MOVE 5

RANGE 6

ATTACK 2

DEFENSE 4

100 POINTS

SPECIES: > Human
TYPE: > Unique hero
CLASS: > Agent
PERSONALITY: > Tricky
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio



HIT ZONES

VIEW SPECIAL POWERS

- > Ghost Walk <
- > Sword of Reckoning 4 <
- > Disengage <

Agent Carr

MARCHE DE FANTOME

L'agent Carr peut franchir un hex occupé par n'importe quelle figurine, amie ou ennemie (dans ce cas sans être engagé).

EPEE DE CALCUL 4

Si l' Agent Carr attaque un figurine adjacente, ajoutez 4 dés d'attaque à l' Agent Carr

DESENGAGEMENT

L'Agent Carr ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.



ZETTIAN GUARDS

SOULBORGS FROM ALPHA PRIME; FIGHT FOR UTGAR



SIZE SCALE

BASIC PLAY

MOVE 4

RANGE 7

ATTACK 2

DEFENSE 7

SET:

> Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:

> 19,20/30






ADVANCED PLAY

1 LIFE

MOVE 4

RANGE 7

ATTACK 2

DEFENSE 7

70 POINTS

HIT ZONES

SPECIES: > Soulborg

TYPE: > Unique squad

CLASS: > Guards

PERSONALITY: > Precise

SIZE: > Medium

HEIGHT: > 5

VIEW SPECIAL POWERS

> Zettian Targeting <

Character Bio

Zettian Guards

TIRS GROUPES ZETTIAN

Quand il attaque, si votre second Zettian Guard attaque la même figurine que le premier Zettian Guard, ajoutez un dé à l'attaque du second Zettian Guard



TARN VIKING WARRIORS

HUMANS FROM EARTH; FIGHT FOR JANDAR



SIZE SCALE

BASIC PLAY



SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 4,5,6,7/30



ADVANCED PLAY



SPECIES: > Human
TYPE: > Unique squad
CLASS: > Warriors
PERSONALITY: > Wild
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 5

Character Bio



VIEW SPECIAL POWERS

> Berserker Charge <



HIT ZONES

Tarn Warriors

CHARGE BERSERKER

Après déplacement et avant d'attaquer, lancez un dé 20. Si vous obtenez 15 ou plus, vous pouvez à nouveau déplacer tous les Tarn Viking Warriors.

AIRBORNE ELITE
HUMAN FROM EARTH; FIGHTS FOR JANDAR

SIZE SCALE

BASIC PLAY

MOVE 4
RANGE 8
ATTACK 3
DEFENSE 2

SET:
› Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
› 26, 27, 28, 29/30

ADVANCED PLAY

LIFE 10
MOVE 4
RANGE 8
ATTACK 3
DEFENSE 2
HIT POINTS 10

SPECIES: › Human
Type: › Unique squad
CLASS: › Soldier
PERSONALITY: › Disciplined
Size: › Medium
HEIGHT: › 5

VIEW SPECIAL POWERS

› Grenade Special Attack ‹
› The Drop ‹

HIT ZONES

Character Bio

Airborne Elite

ATTAQUE SPECIALE A LA GRENADE

Portée 5. Lob 12. Attaque 2.

Vous pouvez utiliser ce pouvoir une seule fois par partie et pour tous les Airborne Elite dans la même phase de jeu. Démarrez le jeu avec le marqueur grenade (blanc) sur la carte d'armée. Enlevez le marqueur grenade pour lancer les grenades. Avec chaque Airborne Elite un par un faites la chose suivante : Choisissez une figurine à attaquer. La ligne de visée n'a pas besoin d'être dégagée. N'importe quelle figurine adjacente à la figurine choisie est aussi visée par l'attaque spéciale. Lancez 2 dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines visées. Chaque figurine visée lance les dés de défense individuellement.

LE PARACHUTAGE

L'Airborne Elite ne démarre pas la partie sur le champ de bataille. Au début de chaque tour, avant de placer les marqueurs d'ordre, lancez un dé 20. Si vous faites 13 ou plus vous pouvez placer les 4 figurines Airborne Elite sur n'importe quel espace vide.

Vous ne pouvez pas les placer les uns à côté des autres, adjacents à une autre figurine ou sur un glyph.



IZUMI SAMURAI

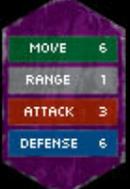
HUMANS FROM EARTH; FIGHT FOR EINAR



SIZE SCALE



BASIC PLAY



MOVE	6
RANGE	1
ATTACK	3
DEFENSE	6

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 22,23,24/30



ADVANCED PLAY



1 LIFE	
MOVE	6
RANGE	1
ATTACK	2
DEFENSE	5
60 POINTS	

SPECIES: > Human
TYPE: > Unique squad
CLASS: > Samurai
PERSONALITY: > Disciplined
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 5

VIEW SPECIAL POWERS

> Counter Strike <



HIT ZONES

Character Bio

Izumi Samurai

RETOUR DE BATON

Lors du jet de dés de défense contre une attaque normale d'une figurine adjacente, tous les boucliers en plus comptent comme des blessures imparables contre la figurine de l'attaquant. (ex. : si l'attaque a 2 têtes de mort et la défense 3 bouclier, l'attaquant subit une blessure)

Ce pouvoir ne fonctionne pas contre d'autres samourais.

MARRO WARRIORS

MARRO WARRIORS FROM MARR; FIGHT FOR UTGAR





SIZE SCALE



BASIC PLAY



MOVE 6
RANGE 6
ATTACK 2
DEFENSE 4

SET:
 > Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:
 > 13,14,15,16/30



ADVANCED PLAY



1 LIFE
MOVE 6
RANGE 6
ATTACK 2
DEFENSE 3
50 POINTS

SPECIES: > Marro
TYPE: > Unique squad
CLASS: > Warrior
PERSONALITY: > Wild
SIZE: > Medium
HEIGHT: > 4

Character Bio



VIEW SPECIAL POWERS

> Water Clone <



HIT ZONES

Marro Warriors

CLONE DE L'EAU

Au lieu d'attaquer, pour tous les Marro Warriors en jeu, vous pouvez lancer un dé 20. Si vous obtenez 15 ou plus, ressuscitez un Marro Warrior mort sur un espace adjacent et de même niveau que le Marro Warrior en question. Si le Marro Warrior est sur un hex d'eau, il a seulement besoin de 10 ou plus pour faire ressusciter un Marro Warrior .

Vous pouvez faire ressusciter un Marro Warrior seulement après la phase de mouvement.

Précision sur la règle (site Hasbro), le choix se fait pour tous les Marro Warriors , soit ils attaquent , soit ils essayent tous de ressusciter un mort, il n'y a pas de panachage possible.



KRAV MAGA AGENTS

HUMANS FROM EARTH; FIGHTS FOR VYDAR



SIZE SCALE

BASIC PLAY

MOVE 6

RANGE 7

ATTACK 3

DEFENSE 3

SET:

> Rise of the Valkyrie™

COLLECTOR #:

> 9,10,11/30



ADVANCED PLAY

1 LIFE

MOVE 6

RANGE 7

ATTACK 3

DEFENSE 3

100 POINTS

SPECIES: > Human

TYPE: > Unique squad

CLASS: > Agent

PERSONALITY: > Tricky

SIZE: > Medium

HEIGHT: > 4

VIEW SPECIAL POWERS

> Stealth Dodge <



Character Bio



HIT ZONES

Krav Maga Agents

STEALTH DODGE

Quand un Agent Krav Maga lance les dés de défense pour parer une attaque d'une figurine qui n'est pas adjacente, un seul bouclier suffit à bloquer tous les dommages.