



## 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>



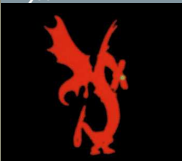
Boul et ses jeux : <http://atoidjouer.free.fr>



## BRAXAS

Vydar

Icaria



|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| DÉPLACEMENT | 5 | hex |
| PORTÉE      | 1 | hex |
| ATTAQUE     | 5 | dé  |
| DÉFENSE     | 8 | dé  |

### BIOGRAPHIE

Sur Icaria les dragons ne sont pas des choses rares ; même encore dans un monde rempli de ces majestueuses et puissantes bêtes, Braxas est une légende.

Du pouvoir de sa grande gueule une rivière d'acide brûlant, rongé tout sur son passage même l'armure fait avec le plus d'attention possible. Son corps allongé vole et s'enroule dans les airs comme un beau, et dansant ruban de la mort.

Même ses parents-dragons ont peur d'elle et la déteste. Peu de personne n'a survécu après avoir rencontré Braxas. Les mort sont chanceux, les survivants se lèvent de leur sommeil en criant, nuit après nuit, poursuivis par les yeux jaunes du fantôme.

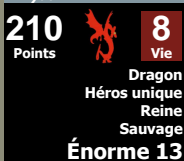
1/5

La Vision de Raknar

## BRAXAS

Vydar

Icaria



|   |     |
|---|-----|
| 210   | 8   |
| Points                                      | Vie |
| Dragon Héros unique Reine Sauvage Énorme 13 |     |

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

### SOUFFLE ACIDE EMPOISONNÉ

À la place d'attaquer, vous pouvez choisir jusqu'à 3 figurines différentes de taille petite ou moyenne, situées à moins de 4 hexagones (champ de vision dégagé) de Braxas. Lancez le dé à 20 faces pour chaque figurine ciblée, l'une après l'autre.

- Si la figurine ciblée est une figurine d'Escouade et que vous faites au moins 8, détruisez-la.
- Si la figurine ciblée est une figurine de Héros et que vous faites au moins 17, détruisez le Héros ciblé.

### VOL

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

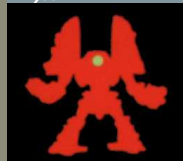
1/5

La Vision de Raknar

## MAJOR Q9

Vydar

Alpha Prime



|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| DÉPLACEMENT | 5 | hex |
| PORTÉE      | 8 | hex |
| ATTAQUE     | 4 | dé  |
| DÉFENSE     | 9 | dé  |

### BIOGRAPHIE

Les visions d'une bataille terrifiante jouent hors de l'esprit du prophète Raknar. Le vieux kyrie demeure immobile, ses yeux blanc glacés, car il raconte de terrible scénario. Il parle d'un dragon, et d'un cheval ailé avec la tête d'un faucon. Mais son visage devient tout pâle : une nouvelle vision apparaît, et il bégaye, émettant des mots : « Un homme sans ailes, fait d'acier, sa stature est énorme et imposante. De ses longs bras coulent la fumée ; ses yeux sans vie ne montrent aucune pitié tandis que tous est détruit et tombe dans son sillage. Ceux qui l'on atteint avec une épée ou un arc se sont rendus compte qu'ils ne pouvaient percer la chair métallique de ce géant. »

Alors le prophète part silencieux. Comme en fin de torture, son visage pousse une dernière expression de terreur, une expression qui est discernée de peu par l'auditeur : « . . . Q . . . Neuf. »

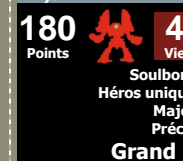
2/5

La Vision de Raknar

## MAJOR Q9

Vydar

Alpha Prime



|  |     |
|--|-----|
| 180  | 4   |
| Points                                     | Vie |
| Soulborg Héros unique Major Précis Grand 7 |     |

|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| DÉPLACEMENT | 5 | hex |
| PORTÉE      | 8 | hex |
| ATTAQUE     | 4 | dé  |
| DÉFENSE     | 7 | dé  |

### SPÉCIALE ATTAQUE QUEGLIX GUN

**Portée 6. Attaque 1, 2 ou 3.**

Le Major Q9 commence chaque tour avec 9 dés d'attaque. Choisissez n'importe quelle figurine à portée et attaquez en lançant 1, 2 ou 3 dés d'attaque. Le Major Q9 peut continuer d'effectuer des attaques spéciales avec 1, 2 ou 3 dés jusqu'à ce qu'il ait lancé ses 9 dés d'attaque. Le Major Q9 peut cibler la même figurine ou des figurines différentes à chaque attaque.

2/5

La Vision de Raknar

## THERACUS

Ullar

Feylund



|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| DÉPLACEMENT | 7 | hex |
| PORTÉE      | 1 | hex |
| ATTAQUE     | 3 | dé  |
| DÉFENSE     | 6 | dé  |

### BIOGRAPHIE

Lors d'une nuit fraîche, sous les lunes jumelles, une princesse elfique sur le dos d'un gryphillin volait. Elle se penchait au cou de son destrier en criant « plus rapidement, plus rapidement, Theracus ! » Leur course était primordiale, car le destin de tout le Feylund en dépendait. Theracus est discipliné et brave, un fier représentant de sa race. Sa plus grande force est la rapidité de son vol, même en ayant un cavalier sur le dos. C'était pour cette raison que les conseillers elfiques avaient choisi Theracus pour porter la princesse Kyntela Gwyn pendant cette mission périlleuse. En dépit des qualités de Theracus, ils ont hélas échoué dans leur mission.

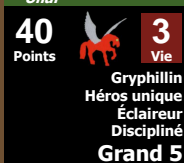
3/5

La Vision de Raknar

## THERACUS

Ullar

Feylund



|  |     |
|--|-----|
| 40   | 3   |
| Points   | Vie |
| Gryphillin Héros unique Éclaireur Discipliné Grand 5 |     |

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

### PORTEUR

Avant de déplacer Theracus, choisissez une figurine alliée non-engagée, de taille petite ou moyenne, adjacente à Theracus. Après avoir déplacé Theracus, placez la figurine ciblée sur un hexagone adjacent à Theracus.

### VOL

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

3/5

La Vision de Raknar

## JOTUN

Ullar

Feylund



|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| DÉPLACEMENT | 6 | hex |
| PORTÉE      | 1 | hex |
| ATTAQUE     | 8 | dé  |
| DÉFENSE     | 8 | dé  |

### BIOGRAPHIE

« Halgo, Demicus ! » Jotun a parlé, comme les nombreux barbares de la planète forestière, Feylund, on l'a finalement recouvert avec assez de cordes pour le tirer au sol. Jamais avant ce géant colossal n'a été dans la crainte pendant sa vie. « Frères, épargnez-moi ! » Jotun pleurait, pendant qu'un des impitoyables barbares montait sur le ventre de Jotun et soulevait sa lance vers le ciel pour finir leur travail. Mais le destin est intervenu juste à temps et Ullar rassembla Jotun à sa cause, plaçant de ce fait pour toujours le puissant géant dans la dette.

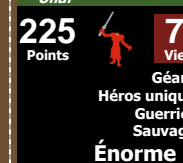
4/5

La Vision de Raknar

## JOTUN

Ullar

Feylund



|  |     |
|--|-----|
| 225  | 7   |
| Points                                       | Vie |
| Géant Héros unique Guerrier Sauvage Énorme 7 |     |

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

### ATTAQUE SPÉCIALE COUP SAUVAGE

**Portée 1. Attaque 4.**

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à la figurine ciblée sont aussi affectées par l'attaque spéciale Coup sauvage. Lancez les dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines affectées. Chaque figurine lance ses dés de défense séparément. Jotun ne peut pas être affecté par sa propre attaque spéciale Coup sauvage.

### LANCEMENT 14

Après votre déplacement et avant votre attaque, choisissez une figurine de taille petite ou moyenne non volante adjacente à Jotun. Lancez le dé à 20 faces. Si vous faites au moins 14, vous pouvez « jeter » la figurine en la plaçant sur un hexagone libre de votre choix, à moins de 4 hexagones de Jotun. La figurine doit atterrir dans le champ de vision (dégagé) de Jotun. Une fois la figurine placée, lancez le dé à 20 faces pour les blessures d'impact. Si vous faites au moins 11, la figurine jetée subit 2 blessures. Si la figurine est jetée sur un niveau supérieur à la taille de Jotun ou sur l'eau, ne lancez pas le dé pour les blessures d'impact. La figurine jetée ne subit aucune attaque de dégagement.

4/5

La Vision de Raknar



NILFHEIM

Jandar

Icaria



|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| DÉPLACEMENT | 5 | hex |
| PORTÉE      | 1 | hex |
| ATTAQUE     | 7 | dé  |
| DÉFENSE     | 7 | dé  |

### BIOGRAPHIE

Pilier d'ivoire. Souffle de diamant. Vent nordique. Grand protecteur. Ce sont tous les titres donnés au féroce Nilfheim, roi du continent nordique d'Icaria.

Les Icaréens ont toujours vénérés les dragons de leur monde en tant que créatures divines ; mais aucun dragon n'a été jamais honoré autant que le Roi Nilfheim. Cette vénération durement gagnée et assimilée, par Le Grand Protecteur combat vaillamment pour ceux qui ne peuvent pas se défendre. Sa gloire est dans l'histoire des batailles.

En Nilfheim, Jandar a vu un esprit analogue. Il a appelé ce puissant roi à Valhalla justes avant qu'il ne périsse aux mains des envahisseurs Nnah Scirh, une secte de tueurs de dragons Icaréens dévoués à l'éradication de tous les dragons bienveillants.

5/5

La Vision de Raknar



NILFHEIM

Jandar

Icaria

**185**  
Points

**6**  
Vie

Dragon  
Héros unique  
Roi  
Féroce  
**Énorme 12**



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

### ATTAQUE SPÉCIALE SOUFFLE D'ÉCLATS DE GLACE

**Portée 5. Attaque 4.**

Quand Nilfheim attaque avec son Attaque spéciale Souffle d'éclats de glace, il peut attaquer 2 fois supplémentaires. Il ne peut attaquer la même figurine qu'une fois.

### VOL

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

5/5

La Vision de Raknar