



Les Landes Dévastées de Volcarren Wave 3.5

- 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)

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.



GARDES D'Obsidien

Utgar

Valhalla



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

BIOGRAPHIE

Nés du feu, les Molarns se sentent chez eux dans les puits de lave de leur contrée. Ces créatures féroces servent de troupes de choc à des chefs tels que Brunak. Combattant généralement au corps à corps, les Gardes d'obsidienne peuvent projeter un flot de lave en fusion sur leurs ennemis tant qu'ils restent en contact avec leur terrain calcinant.

Autant dire que les Molarns sont immunisés contre les effets que la lave a sur la plupart des créatures. De même, ils ne doivent pas ralentir quand ils traversent les champs de lave. Cependant, ils ont une faiblesse : s'ils sont dans l'eau, ils ne peuvent pas se défendre facilement et deviennent plus vulnérables aux attaques.

1, 2, 3/3

Les Landes Dévastées de Volcarren



GARDES D'Obsidien

Utgar

Valhalla

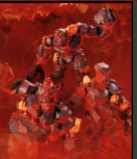
100 Points



1 Vie

Molarn
Escouade commune
Garde
Féroce

Moyen 5



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

RÉSISTANCE À LA LAVE

Les Gardes d'obsidienne ne lancent jamais le dé pour les blessures de lave en fusion ou de champ de lave, et ils ne sont pas forcés de s'arrêter sur les hexagones de lave en fusion.

JET DE LAVE

Quand un Garde d'obsidienne est sur un hexagone de lave en fusion, il peut ajouter 2 à sa portée.

FAIBLESSE SUR L'EAU

Un Garde d'obsidienne situé sur un hexagone d'eau lance 2 dés de défense de moins.

1, 2, 3/3

Les Landes Dévastées de Volcarren