



## La Thoundra de Thaelenk 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>





DZU-TEH

Jandar

Valhalla



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

**BIOGRAPHIE**

Au nord, dans les vastes terres désolées de la toundra de Thaelenk, s'étend un grand bastion Jandarien. Peu ont essayé de s'y attaquer et aucun n'a réussi à atteindre les portes de la forteresse, sans doute en partie à cause du climat très rude et difficilement supportable qui règne sur les terres sauvages des Dzu-Teh. L'épaisse fourrure blanche ivoire qui couvre ces bêtes sert non seulement à les protéger du froid, mais leur permet également de se camoufler de leurs ennemis dans cet immense terrain neigeux. Les Dzu-Teh sont devenus les maîtres des crêtes glaciaires. Ils y attirent leurs ennemis qui violent leur terre dans des guet-apens mortels. Mais pour une raison inconnue à Jandar lui-même, les Dzu-Teh lui sont fidèles et n'ont jamais défié aucune troupe soutenant ses couleurs.

1, 2, 3/3

La Toundra de Thaelenk



DZU-TEH

Jandar

Valhalla

**75**  
Points

**1**  
Vie

Dzu-Teh  
Escouade commune  
Chasseur  
Sauvage  
**Moyen 6**



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

**TRAVERSÉE DE GLACIER**

Si un Dzu-Teh est adjacent à un Glacier montagneux, le Dzu-Teh peut faire une Traversée de glacier à la place de son déplacement normal. Vous pouvez le faire avec n'importe quel nombre de Dzu-Teh que vous contrôlez à chaque tour. Pour faire une Traversée de glacier, déplacez la figurine sur un hexagone inoccupé de votre choix adjacent à ce Glacier montagneux.

**CAMOUFLAGE GLACIER**

Si un Dzu-Teh est adjacent à un Glacier montagneux, les figurines des adversaires doivent être adjacentes à ce Dzu-Teh pour l'attaquer avec une attaque normale.

**DÉPLACEMENT AMÉLIORÉ NEIGE ET GLACE**

La Glace glissante et la Neige épaisse ne comptent que comme 1 hexagone quand la figurine se déplace.

1, 2, 3/3

La Toundra de Thaelenk