

# ARENA




## FOR THE GODS!

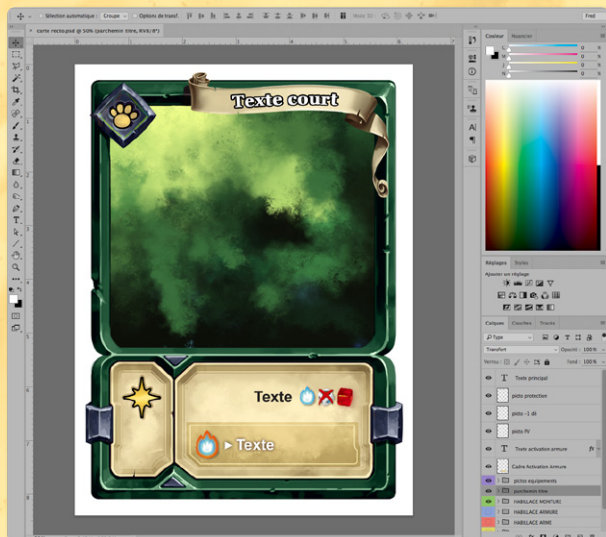
### DESIGN IT YOURSELF PACK

**Vous avez joué quelques parties d'Arena : For the Gods ! et vous souhaitez réaliser vos propres cartes, personnages et scénarios ? Ce fichier contient tout le nécessaire pour créer vos propres cartes, scénarios et paravents via Photoshop.**

#### Conseils pour concevoir vos cartes







Il n'y a pas besoin que vos cartes soient équilibrées : il faut qu'il y ait des cartes plus fortes que d'autres, sinon miser lors de la phase d'enchère ne serait pas nécessaire !



Il est cependant préférable d'éviter de réaliser des cartes trop fortes (pour ne pas déséquilibrer le jeu entier) ou trop faibles (car l'effet ne serait jamais utilisé). Évitez donc l'Excalibur bionique qui fait perdre 4  à distance pour une , ou l'Armure de papier crépon qui vous autorise une relance pour la modique somme de 2 .



▲ fichier "carte recto.psd"

Rien ne vous oblige à suivre cette contrainte de design, mais si vous souhaitez vous mettre dans la peau de l'auteur, les coûts d'activation des cartes doivent refléter leurs effets :

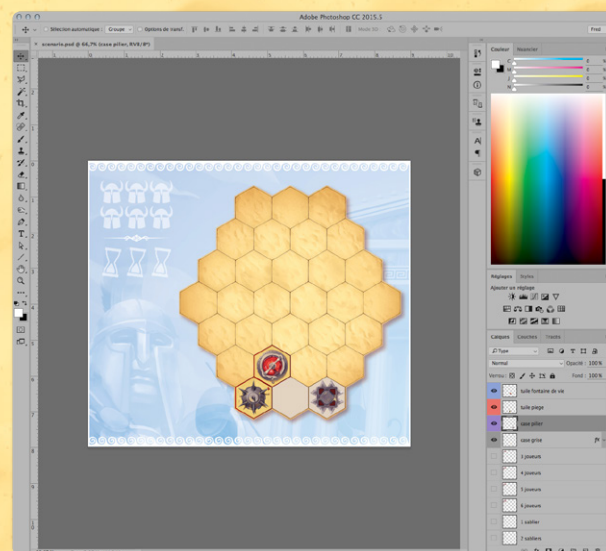
- les  entraînent généralement une perte de ,
- les  un déplacement,
- les  un effet défensif ou une poussée,
- et les  permettent des effets puissants ou originaux. Elles peuvent aussi faire gagner des  ou déplacer les autres joueurs.

Notez également que les effets les plus puissants demandent généralement 2 dés et/ou ont un  ou une  dans leur coût d'activation.

#### Conseils pour créer vos scénarios

L'arène étant entièrement modulable, vous pouvez facilement créer des scénarios et des configurations originales pour renouveler les sensations de jeu. Tenez compte du fait que plus vous mettrez de Fontaines à disposition et de piliers pour se cacher, plus la partie sera longue. À contrario, les arènes réduites, sans cachettes et bourrées de pièges donneront lieu à des parties éclairs.

La puissance des cartes est également grandement influencée par la configuration de l'Arène. Les cartes qui frappent à distance aiment les zones dégagées alors que celles qui touchent tous vos adversaires adjacents seront plus efficaces dans les zones de combat réduites.



▲ fichier "scenario.psd"

#### CONTENU DU PACK :

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| • carte recto.psd         | • carte verso sort.jpg |
| • carte verso arme.jpg    | • écran recto.psd      |
| • carte verso armure.jpg  | • écran verso.jpg      |
| • carte verso monture.jpg | • scenario.psd         |

