



Fabrice Lamouille

Shan shan Zhu

TIME arena

KAMIKAWAI



EGALEMENT
DISPO :
EXTENSION
SCOTS



Manaka Mikaze : l'art de la parade !

En réponse à tout type d'attaque contre Manaka Mikaze, lancez le dé "Combat" et ajoutez le résultat à l'attaque de Manaka. Si ce total est au moins égal à l'attaque de votre adversaire, alors la parade est réussie et les deux combattants restent dans l'arène.



Exemple : *Manaka Mikaze* se fait attaquer à distance par le *Slugosaure*. Celui-ci totalise une attaque de 4, grâce au +1 de son dé "Combat". *Manaka* tente une parade et fait également +1 avec son dé. Elle obtient ainsi une défense de 3 (attaque de base de 2 + 1 du dé). Comme c'est inférieur à l'attaque totale du *Slugosaure*, *Manaka* est K.O. Si *Manaka Mikaze* avait fait avec son dé "Combat" +2 ou K.O., l'attaque aurait été parée et elle serait restée dans l'arène.



Yoko Hakubamatata : attaque avec ses shurikens une cible à 3 cases de distance (cf. règle du jeu de base).



Nayuki Mono : riposte (cf. règle du jeu de base).



Shannon Shaku : aucun pouvoir spécial

BONUS PREMIER TIRAGE

Le Forgeron de Montmiral :

Son marteau peut atteindre une cible jusqu'à 3 cases de distance.

Avant de jeter le dé, le joueur **doit** prononcer la formule

«Je suis le forgeron de Montmiral. Que les seigneurs du temps m'en soient témoins, par mon marteau tu seras ko».

Effet boomerang : Si le combattant adverse n'est pas mis K.O. ou si le Totem n'a pas perdu au moins un jeton "Energie" ou si le joueur n'a pas prononcé la formule, alors c'est le forgeron qui est K.O.

Rappel : le curseur "Charge" du Totem est déplacé uniquement lorsque le dé "Combat" affiche sa face "Echec critique".

