TIME arena

KAMIKAWAII

Fabrice Lamouille
Shan shan Zhu

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".