



Fabrice Lamouille

Shan shan Zhu

TIME arena

SCOTS



EGALEMENT
DISPO :
EXTENSION
KAMAIKAWAII



McEliot : lorsqu'elle est mise KO, ses deux "monstres de compagnie" ne sont plus tenus en laisse. Le joueur pose alors un de ses *Nessie* sur la case qu'occupait *McEliot*, l'autre sur une des 8 cases adjacentes au premier monstre.

Ils se déplacent de 2 ou 3 cases (selon le monstre) mais n'attaquent pas les autres Combattants : ils ont pour seule obsession le totem adverse. Une fois au contact de celui-ci, le joueur adverse perd un jeton "Energie" et le monstre retourne à côté du portail rouge. Lorsque *McEliot* revient en jeu, le ou les monstres encore présents sur le plateau retournent immédiatement à côté du portail rouge.



McKurgan : il cible 3 cases alignées avec la sienne, en commençant par une case adjacente à sa position. Pour chacune de ces cases occupées par un personnage (allié ou ennemi), le dé d'attaque est lancé. Il est donc possible



de faire jusqu'à 3 attaques avec ce personnage. **Précision** : même si *McKurgan* est mis KO par une riposte, le tronc fait les dégâts sur les 3 cases.



Exemple : *McKurgan* lance en diagonale le tronc qui atterit sur les trois cases vertes. Pour chaque case, un jet d'attaque est réalisé.

1^{ère} case : *McKurgan* obtient une attaque de 2 grâce à son jet de +1. et met KO la *Sauvageonne*. Comme elle est au contact, elle riposte

grâce à son pouvoir : elle obtient +2 avec son dé et terrasse ainsi *McKurgan*.

2^{ème} case : *Aïe*, le *Boxeur* est un allié ! Tant pis, le joueur lance le dé et fait +1 : ouf ! Le *Boxeur* encaisse le coup et reste dans l'arène...

3^{ème} case : Le joueur fait +0. Comme le *Chevalier noir* a une défense de 3, rien ne se passe non plus.



Le fantôme de McMicmak : lorsqu'il est mis k.o., il pousse un cri qui pétrifie d'effroi ses ennemis. Son sablier prend alors sa place dans l'arène et les personnages ennemis présents (ou entrants) sur les huit cases adjacentes au sablier sont immobilisés par la peur. Ils ne peuvent plus bouger, ni attaquer, jusqu'à la fin du cri : dès que le sablier est totalement écoulé, il est remis sur son portail, quel que soit le joueur actif. Les Combattants sont ainsi libérés.

PRÉCISION : vous devez toujours placer le sablier dans l'arène, même si vous utilisez les timers de l'appli. Dans ce cas, c'est le décompte de l'appli qui fait foi.



Exemple : le *Chevalier noir* a mis K.O. *McMicmak*. Le sablier vert a donc été positionné à la place de ce dernier. Le *Chevalier noir* ne peut plus bouger, ni attaquer, tant que le sablier n'est pas écoulé. Le *Boxeur* est un allié de *McMicmak* et son cri ne l'effraie pas : il peut donc se déplacer sur les 8 cases autour du sablier vert sans devoir s'arrêter... et attaquer !



McCartney : aucun pouvoir spécial (mais joue comme personne «All you need is love» à la cornemuse).