Calaminis de Noël

Calamini = 3

100

Calaminis de Noël

Déf.	Contre				
C 3	D 4	F 2	M 1	A 2	4
Esquive					

Calahein :

PA 6 — PV 14

Caladeux :

PA 6 — PV 14

Calatrois :

PA 6 — PV 14

Arme : Tentacules / 2 dégâts / Choc électrique.

Botte (tir): Jet d'encre / gabarit d'1 carte.
MVT aléatoire et EC sur 1,2,3 à la prochaine activation de la cible.

BRIEL07

Calaminis de Noël

- **Calahein :** *jetez 1D10 et posez le à côté de lui, si un de vos Briskars arrive dans sa ZdC, il stocke le dé et pourra utiliser son résultat pour un jet ultérieur s'il le décide avant. Calahein relance et génère aussitôt un nouveau D10. Un même Briskar ne peut stocker qu'un dé à la fois.*

- **Caladeux :** *peut subir les dégats à la place d'un allié/ Portée 1 brasse.*

- **Calatrois :** ***1/tour et /Briskar**. Un allié en ZdC gagne 1 PA jusqu'à la fin de sa prochaine activation, tous les 2 PV que Calatrois s'enlève.*

Calaminis de Noël

- ***Spécial:*** *les Calaminis de Noël s'activent tous en même temps.*
  Vous dépensez les PA de chacun dans l'ordre que vous souhaitez.
  Le joueur répartit la perte des PV comme il le souhaite sur les 3 Calaminis.

- ***Spécial:*** *Calahein, Caladeux ou Calatrois peut dépenser 4 PA pour augmenter les 4 carcatéristiques principales du «gang» (C,D,F et M) de 1 jusqu'au début de sa prochaine activation.*

- ***Spécial:*** *tant qu'il reste au moins deux calaminis dans le gang, chacun réussit automatiquement ses jets de moral et apporte + 2 en soutien.*

- ***Créature aquatique / Mucus***