

Dingue-Don!



Apatride

60

Dingue-Don!

Def Contre

C4 D3 F4 M3



Esquive

PA

PV

Candy-crosse: / 4 dégâts
/ 2 chocs électriques.

Crache marron: 2 PA. Lance un marron sur la cible, 3 dégâts de feu.

Bondissant 2: en MVT, ignore tout élément jusqu'à 2 brasses de hauteur.

Homéotherme: ne subit pas de « Gelure ».

Analgique.



Dingue-Don!



❄ **Ste blague!!!**: au début de chaque tour
Dingue-Don vient se poser sur un objectif
aléatoire.

Il n'est plus possible d'interagir avec, sans le
déloger au préalable...

Si la bande d'un joueur réussit à interagir
avec cet objectif ce tour un de ses Briskars au
choix gagne immédiatement 3PA.



Wizkars

Pan de Loque



60

Pan de Loque

Déf. Contre

C5 D2 F5 M3

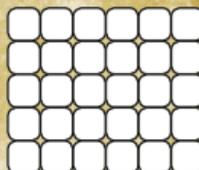
4

Esquive

PA



PV



8

30

Coup de bec: 3 dégâts.

Candy-crosse:    / 3 dégâts
/ 1 choc électrique.

Didactyle: ne met pas fin à son activation après une course.

Bien dodu: ne subit pas les dégâts de RC.

Pendeloque: éccœurés, les adversaires au CàC doivent réussir un jet de moral immédiatement dès qu'ils réalisent un EC, s'il est raté ils fuient de 2 brasses à l'opposé.

Bondissant 3 / Homéotherme / Analgique.

Glouglouteur Fou

Dès qu'un ennemi a résolu une action (réussie ou non) contre le Glouglouteur Fou ce dernier se met à glousser.

Son cri est tellement insupportable que le seuil d'EC augmente de sa valeur de M à M brasses pour tous les ennemis autour du Glouglouteur Fou jusqu'à sa réactivation ou qu'il soit mis hors de combat.

 pour Dingue-Don

 pour Pan de Loque



Réservé
à Dingue-Don
et / ou Pan de Loque.

