



Mainomai

20

15

0

15

41

-



ATTRIBUTS

| | | |
|--------|--------|-------|
| For 15 | Arm 14 | Int 1 |
| Hab 0 | Esq 13 | FE - |
| Dex 0 | Con 14 | FA - |

CAPACITÉS

- Sympathie Hallucinatoire
- Éthéré
- Répulsion
- Bond

ÉQUIPEMENT



MAINOMAI

Illimité

Armement

Aucun. Le Mainomai ne peut porter d'équipement additionnel.

Sympathie Hallucinatoire

Lors de sa Phase d'Action, tous les adversaires au Contact du Mainomai utilisent une fois leur arme la plus meurtrière contre eux-mêmes, dans une tentative de suicide.

Répulsion

Une FE d'au moins 10 est nécessaire pour pouvoir déclarer une Action de Mêlée à l'encontre du Mainomai.

Éthéré

Des que le dernier télépathe allié est éliminé ou mis Hors Jeu, le Mainomai disparaît et est compte comme perte. L'état *Sonné* et tout effet affectant la FA, FE et la *FA* n'affectent jamais un Mainomai.

Bond

Le Mainomai ignore les *Terrains Difficiles* et tout obstacle ou figurine de 8 cm de haut ou de long, lors de son déplacement.

© 2009 - 2008 Consortium, tous droits réservés