

ZABIĆ SMOKA!

PRZECIWNIK MIESIĄCA: SZCZURZY KRÓL

Rasa ludzi szczurów żyjąca pod naszymi stopami? Brednie oraz zabobony, będące najprawdopodobniej owocem bujnej wyobraźni młodego szczurołapa. Zapewne pobudzonej bimbrem pędzonym przez jego mistrza. Sama myśl o tym, że coś takiego mogłoby umknąć uwadze straży miejskiej oraz miłościwie panujących nam lordów to świętokradztwo, udowodnię to wam! - ostatnie słowa ser Iana Ratfuda

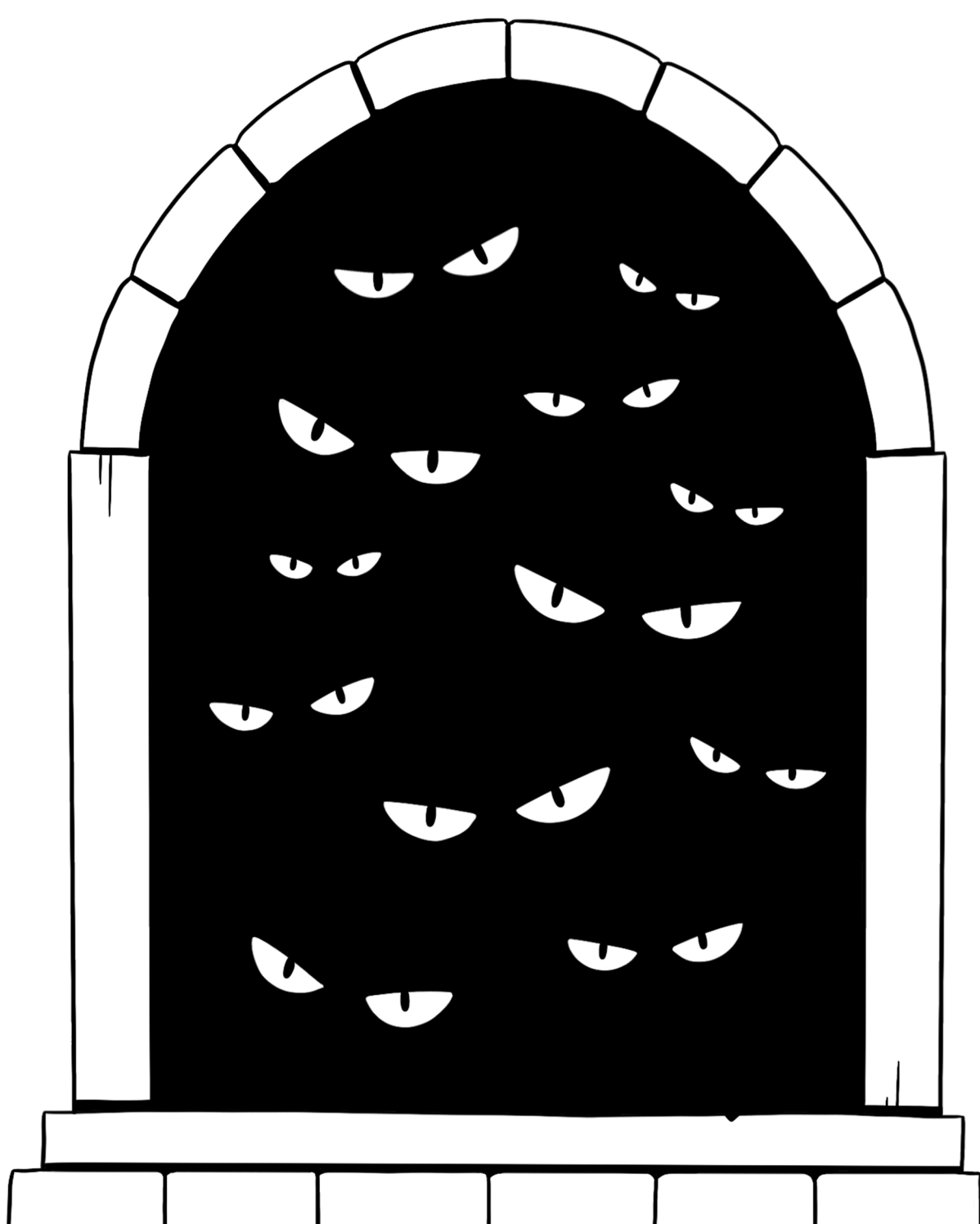
SZCZURZY KRÓL

SW:15 PŻ:20 PP:2 Ruch:6 Exp:200

Berło władcy kanałów - atak/obrona (5),
zadaje podwójne obrażenia pancerza.

Uderzenie ogonem - atak/obrona (6)

Wezwanie szczurów - akcja specjalna,
odnowa: 4+. Z wszelkich szczelin na polu
walki zaczynają wypełzać szczury. Wezwane
do boju oblażą przeciwników Szczurzego
Króla. Boleśnie kąsają i są w stanie wcisnąć
się w luki pancerza. Postać, którą oblażyły
szczury otrzymuje na początku każdej swojej
tury k3 punkty obrażeń. Postać może użyć
akcji, aby strząsnąć szczury z siebie.



SZCZUROLUDZIE Z CIEMNOŚCI

SW:12 PŻ:9 PP:0 Ruch:6 Exp:25

Przerdzewiałe ostrze - atak/obrona (5/3)

Nosiciele zarazy - Postać, która zada
Szczuroludziowi obrażenia ma 1 na k6 szansy
na zarażenie się chorobą. Po 2k6 godzin
choroba spowoduje ranę. Po kolejnych 2k6
dni spowoduje kolejną ranę.

Nieskończona fala - kiedy Szczuroludź
umrze, istnieje 2+ na k6 szansy, że jego
miejsce zajmie następny. Umiejętność ta
nie działa w dobrze oświetlonych miejscach.