

ZABIĆ SMOKA!

PUŁAPKA MIESIĄCA: JĘZOR ŻABORA

„Nie podchodź blisko wody, bo porwie cię Żabor!” Strasząc swe dzieci tymi słowy, matki dbają, by ich pociechy same nie wchodziły do wody. Wszak liczne w okolicach lasu stawy i strumienie bywają niebezpieczne. Niewiele osób zdaje sobie z tego sprawę, ale słowa te, mogą uratować życie także śmiałkom zapuszczającym się w leśne ostępy.

URUCHOMIENIE PUŁAPKI:

Czający się w wodzie żabor ma SU 4.
Wystrzeli swym jęzorem w postać, która będzie na tyle nierozważna, aby podejść do krawędzi jego stawu. Uniknięcie jęzora wymaga zdania testu szybkości o SW 16.

EFEKT:

Postać wciągnięta do wody zaczyna się topić.
Co turę otrzymuje obrażenia ignorujące pancerz. Obrażenia zaczynają się od 1 i co turę zwiększają się o 1. Postać, której życie spadnie w ten sposób do zera, umiera przez utopienie. Wyzwolenie się wymaga testu siły o SW19.



ŁUP MIESIĄCA: NASIONA DRZEWCA

Tak ludzie, jak i elfy przypisują nasionom drzewców przeróżne właściwości. Można wyczytać to w księgach licznych mędrców. Jedni piszą o tym, że za ich pomocą można ożywić drzewa. Jeszcze inni twierdzą, że pozwalają one uleczyć nawet najcięższe choroby. Wszyscy zgodni są jednak co do tego, że drzemie w nich potężna magiczna moc. Nic więc dziwnego, że nawet pojedyncze nasiono warte jest fortunę.

NASIONO DRZEWCA:

Te magiczne nasiona mają wielkość pięści dorosłego człowieka. Drzewiec zakwita co dziesięć lat, produkując 2k6 nasion. Nasiono może zostać zasadzone. Wyrośnie z niego drzewo, które po stu latach przebudzi się jako drzewiec. Mają niesamowicie słodki smak. Postać, która je spożyje otrzyma +1 do siły oraz magii, jednak -1 do szybkości. Jeżeli szybkość postaci spadnie w ten sposób do 0, zamienia się ona w drzewo, które po stu latach zamieni się w drzewca.

