

ZABIĆ SMOKA!

PRZECIWNIK MIESIĄCA: ZAGRZYBIAŁY DRZEWIEC

Przed wiekami, kiedy lasy rozciągały się od morza aż po góry, zamieszkiwała je starożytna rasa żywych drzew. Drzewce, jak nazywali ją ludzie, czuwały nad spokojem i harmonią leśnej krainy. Czas jednak pędzi nieubłaganie. Wiele drzew zostało wyciętych. W ich miejscu pojawiły się pola, wioski i miasta. Gdzie byli strażnicy lasu? Czemu do tego dopuścili? Niektórzy powiadają, że winę za to ponosi pewien gatunek grzyba, który przemienił ich w bezmyślne bestie.



ZAGRZYBIAŁY DRZEWIEC

SW:18 PŻ:35 PP:8 RUCH:6 PD:500

KONAR - ATAK/OBRONA (9), zadaje podwójne obrażenia pancerza.

OPLĄTANIE - AKCJA SPECJALNA, odnowienie: 5,6. Drzewiec przyzywa pnącza, które wystrzeliwują z ziemi. Oplątują one wszystkich bohaterów w promieniu 3 metrów.

Efekty oplątania: ruch spada do 0, utrudnienie do ataku i obrony.

Zdanie testu siły pozwala wyrwać się z oplątania.

LEŚNY KAMUFLAŻ - kiedy drzewiec stoi nieruchomy jest nieodróżnialny od zwykłego drzewa.

OGROMNY ROZMIAR - drzewiec zajmuje obszar 3x3 pola.

WRAŻLIWOŚĆ NA OGIEŃ - ogień zadaje drzewcowi podwójne obrażenia.

GRZYBIAK

SW:13 PŻ:10 PP:1 RUCH:4 PD:50

GRZYBUŁAWA - ATAK/OBRONA (4/4)

KAPELUSZ - na początku walki należy ustalić typ kapelusza każdego grzybiaka.

Rzuć k4 i zanotuj wynik:

1.Prawdziwak - jego gruby kapelusz daje mu +2 PP

2.Muchomer - jego nasączona trucizną grzybuława daje mu +2 A.

3.Kozaczek - niczego się nie boi. Atakuje dwa razy w swojej turze.

4.Kogutka - ma dodatkową zdolność:

SKRZEK - akcja specjalna, odnowa 4,5,6.

Kogutka leczy 5PŻ innego Grzybiaka.

