

OBOUSTRANNÉ KARTIČKY SCHOPNOSTÍ ZVÍŘAT

Bobr

Deaktivace:

Když nic neudělá, nepočítá se do limitu 3 aktivací.



Labuť

Pár: Každá má dva životy. Zůstane-li jen jedna, zdivočí.



Had

Jed: Kousnuté zvíře dostane navíc žeton otrávení a při své aktivaci vždy 1 zranění.



Medvěd

Sprint: Jednou za hru může zvýšit svou rychlost na 5.



Ještěrka

Volný ocas:

Je-li napadena Standardním útokem, háže si na útěk bez zranění.



Muflon

Omráčení:

Po svém útoku háže ještě na uspaní napadeného zvířete.



Ježura

Klubíčko bodlin:

Je-li napadena Standardním útokem, háže si na kryt a protiútok za 1 zranění.



Orel

Král a Pařáty:

Musí být aktivován vždy jako 1. a dokáže přenést Hada, Ještěrku či Ježuru.



Krokodýl

Vodomil:

Mimo vodu má rychlost pouze 1.



Včely

Prostupnost a

Nezranitelnost:

Průchozímu způsobí 1 zranění. Zemrou samy, když bodnou.



Uhrančivý Bazilišek

Znehybnění:

Vidí vždy jen 1. zvíře v každém směru. Pokud se takové zvíře během své aktivace pokusí pohnout, musí si hodit na uhnutí pohledu. Neuhne-li, jeho tah ihned končí.



Vlezlý Skarabeus

Vniknutí: Místo útoku zaleze do napadeného zvířete. Použijte u obou žeton kapky. Při aktivaci oběti dostane oběť 1 zranění.



Léčivý Jednorožec

Aura a Hojení:

Ve vzdálenosti 2 kolem jednorožce neplatí vůči jeho barvě jisté zásahy. Místo útoku si hodí, kolik zranění své oběti resp. zvířeti v týmu vyléčí.



Smrdutý Skunk

Prdnutí:

Místo útoku vypustí oblak, který zasáhne za jedno zranění všechny (i v týmu) do vzdálenosti 2. Je to vážně otrava.



Ohnivý Drak

Kužel a Krunýř:

Určí směr, kudy do vzdálenosti 2 včetně přilehlých 45 stupních plivne. Všechna zasažená zvířata hodí na ukrytí, zranění či sežehnutí. Útočník se musí epicky trefit.



Elektrický Úhoř

Paralýza a Vázanost:

Místo útoku svou oběť uspí. Musí se pohybovat jen ve vodě. Útočit na něj smí jen zvíře, co lze umístit do vody. Jako Drak je imunní vůči smradu a ohni.



Bobr

Deaktivace:

Když nic neudělá, nepočítá se do limitu 3 aktivací.



Labuť

Pár: Každá má dva životy. Zůstane-li jen jedna, zdivočí.



Had

Jed: Kousnuté zvíře dostane navíc žeton otrávení a při své aktivaci vždy 1 zranění.



Medvěd

Sprint: Jednou za hru může zvýšit svou rychlost na 5.



Ještěrka

Volný ocas:

Je-li napadena Standardním útokem, háže si na útěk bez zranění.



Muflon

Omráčení:

Po svém útoku háže ještě na uspaní napadeného zvířete.



Ježura

Klubíčko bodlin:

Je-li napadena Standardním útokem, háže si na kryt a protiútok za 1 zranění.



Orel

Král a Pařáty:

Musí být aktivován vždy jako 1. a dokáže přenést Hada, Ještěrku či Ježuru.



Krokodýl

Vodomil:

Mimo vodu má rychlost pouze 1.



Včely

Prostupnost a

Nezranitelnost:

Průchozímu způsobí 1 zranění. Zemrou samy, když bodnou.



Uhrančivý Bazilišek

Znehybnění:

Vidí vždy jen 1. zvíře v každém směru. Pokud se takové zvíře během své aktivace pokusí pohnout, musí si hodit na uhnutí pohledu. Neuhne-li, jeho tah ihned končí.



Vlezlý Skarabeus

Vniknutí: Místo útoku zaleze do napadeného zvířete. Použijte u obou žeton kapky. Při aktivaci oběti dostane oběť 1 zranění.



Léčivý Jednorožec

Aura a Hojení:

Ve vzdálenosti 2 kolem jednorožce neplatí vůči jeho barvě jisté zásahy. Místo útoku si hodí, kolik zranění své oběti resp. zvířeti v týmu vyléčí.



Smrdutý Skunk

Prdnutí:

Místo útoku vypustí oblak, který zasáhne za jedno zranění všechny (i v týmu) do vzdálenosti 2. Je to vážně otrava.



Ohnivý Drak

Kužel a Krunýř:

Určí směr, kudy do vzdálenosti 2 včetně přilehlých 45 stupních plivne. Všechna zasažená zvířata hodí na ukrytí, zranění či sežehnutí. Útočník se musí epicky trefit.



Elektrický Úhoř

Paralýza a Vázanost:

Místo útoku svou oběť uspí. Musí se pohybovat jen ve vodě. Útočit na něj smí jen zvíře, co lze umístit do vody. Jako Drak je imunní vůči smradu a ohni.

