OBOUSTRANNÉ KARTIČKY SCHOPNOSTÍ ZVÍŘAT

Bobr
Deaktivace:
Když nic neudělá, nepočítá se do limitu 3 aktivací.

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

Ještěrka
Volný ocas:
Je-li napadena Standardním útokem, háže si na útěk bez zranění.

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

Krokodýl
Vodomil:
Mimo vodu má rychlost pouze 1.

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

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

Muflon
Omráčení:
Po svém útoku háže i na uspání napadeného zvířete.

Orel
Král a Paráty:
Musí být aktivován vždy jako 1. a dokáže přenést Hada, Ještěrku či Ježuru.

Včely
Prostupnost a Nezranitelnost:
Průchozímu způsobí 1 zranění zemřou 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.

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.

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.

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

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

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.

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

Ještěrka
Volný ocas:
Je-li napadena Standardním útokem, háže si na útěk bez zranění.

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

Krokodýl
Vodomil:
Mimo vodu má rychlost pouze 1.

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

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

Muflon
Omráčení:
Po svém útoku háže i na uspání napadeného zvířete.

Orel
Král a Paráty:
Musí být aktivován vždy jako 1. a dokáže přenést Hada, Ještěrku či Ježuru.

Včely
Prostupnost a Nezranitelnost:
Průchozímu způsobí 1 zranění zemřou 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.

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.

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.

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

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

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.