

Pengoo, the PENGUIN BERSERKER

Prezzo: 150 Irr

Disponibile: 0 - 1

Taglia e genere: medium- X

Mo	St	Ag	Co	BP
4	5	4	9	3

Abilità:

Frenesia

Ira Sphenisciformes : Pengoo Può entrare in uno stadio di frenesia pura acquisendo l'ira di mille pinguini. Pengoo inizierà a schiumare dalla bocca vorticando la sua spada da berserker e abbattendola su qualsiasi unità in contatto di base. Eseguirà quindi un placcaggio su ogni singolo giocatore, amico o nemico, che sia in contatto di base. Inizierà da quello con la forza più alta per poi abbattersi sui giocatori con forza minore. Se ci sono giocatori con medesima forza, Pengoo sceglie da quale iniziare il placcaggio. Durante questi attacchi ottiene +1 ST per ogni giocatore amico o nemico in contatto di base che non sia atterrato o stordito. Ottiene un ulteriore bonus di St verso avversari di taglia più grande: +1ST per ogni taglia di differenza contro quell'avversario. Se tutti i giocatori in contatto di base sono atterrati, Pengoo sarà costretto ad effettuare un finale placcaggio in corsa (se i placcaggi in corsa non sono più disponibili per quel turno, Pengoo lo farà ugualmente) andando a placcare il giocatore amico o nemico, non in contatto di base e più vicino (non atterrato o stordito). Quest'ultimo placcaggio viene risolto con la +ST pari al numero di giocatori atterrati da Pengoo in quel round.

Alla fine del turno di Pengoo, la spossatezza infligge un -1 fino a fine partita ad ogni punto caratteristica fino ad un minimo di 1.

Rimbalzo di scudo: Un giocatore alleato può passare la palla a Pengoo, il quale risolverà il passaggio con BP 8. Se fallisce risolve come un normale fallimento di passaggio. Se ha successo, Pengoo non prende la palla, ma la fa rimbalzare difendendosi con lo scudo, mandandola in una direzione da lui scelta per 3 caselle e facendola rimbalzare alla fine della traiettoria percorsa. Un giocatore qualsiasi che si trovi sulla traiettoria della palla può provare a prenderla al volo.

