Стр.1

хотя бы перебросить его через них. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_перебросив мяч над ними (т.е. как и в регби послав мяч между двух штанг над перекладиной ворот).

Каждая команда имеет 7 игроков \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_состоит из.

*то следует вычитать 1 пункт из Ко (конституция)*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Телосложения (Co)

Стр.4

Начиная с первого, обо тренера \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ оба

Может быть не больше, чем одна миниатюра на команду в каждой из боковой зон \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

боковых зон

Стр. 5

в какую клетку центра поле упадет мяч \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ поля

Стр. 6

Если мяч на подаче падает в клетку, занятую игроком, то он пытается скачущий мяч. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ при подаче попадает в клетку, занятую игроком, то он пытается поймать скачущий мяч.

**Движение:** Игрок может переместить столько квадратов, сколько его Мо позволяет его. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок может переместиться на количество квадратов равное или меньшее его показателя МО

**Схватка:** Игрок пытается бросить другого игрока, смежного с ним, на землю. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок пытается сбить рядом стоящего с ним игрока противника на землю.

**Пас:** Игрок, владеющий мячом, может двигаться и передать мяч. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок с мячом может двигаться и отдавать пас (передавать мяч).

Стр. 8

Если тест терпит неудачу, то смотри правила скачущего мяча (p. 160). \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (стр. 15)

Стр. 9

По разнице полученных значений смотрят результат в таблице схваток. (стр. 162.) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (стр. 18)

Стр.11

Игрок с мячом на любой стадии свего движения может объявить Пас. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_своего

Как только действие Пас было объявлено, игрок может может переместить и передать мяч игроку его собственной команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ переместиться и передать мяч игроку из его команды

Если вы бросили две 6 на пасе, то это считается критической ошибкой, имяч отскакивает от клетки бросающего. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и мяч

Двойная 1 (Глаза змеи) всегда успешен. – Две 1 на кубиках (Глаз змеи) это всегда успех.

Стр.12

Пас может быть сделан только игрокам на той же самой линии, или далее назад от метателя. ----

которые находятся на той же линии что и бросающий игрок или назад от бросающего.

Стр. 13

об бросат 2в6 - St + дальность и Модирол. ----------------- он бросает 2D6 - St + дальность и Модирол.

Если этот бросок провален, то мяч улетел за поле и отдаётся вратарю противоположной команды. ------

Обороняющейся

Стр.17

Игнрок с мячом проходит тест BP или роняет мяч – Игрок с мячом, которого оттолкнули

ГНОМЫ

Позиция: Нападающий

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

ЦЕПКИЙ: при ассиситировании добавляет +1 в схватке, даже если рядом стоит игрок противника.

Позиция: Берсерк

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

НЕИСТОВСТВО: Если в результате схватки противник остается стоять на ногах, то игрок совершает еще одно действие. ОН также может последовать за игроком, который был отброшен.

Позиция: Вратарь

Стоимость: 40 монет

Доступно: 0-2

Умения:

ПАРИРОВАНИЕ: +1 к броску, когда вратарь пытается спасти ворота во время удара.

Позиция: Бегун

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

ЦЕПКАЯ ХВАТКА: может перебросить неудачную попытку ловли или подбора мяча.

Позиция: Защитник

Стоимость: 70 монет

Доступно: 0-10

Умения:

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ: когда игрок с таким умением участвует в схватке, и только в схватке, он может изменить результат схватки по таблице результатов схваток на один пункт вверх. Для примера: если для нормального результата схватки является - ОБА ОТБРОШЕНЫ, то при переходе на 1 пункт вверх по таблице результатов схватки получаем результат - СОПЕРНИК ОТБРОШЕН.

Позиция: Паровой голем

Размер и пол: Большой

Стоимость: 130 монет

Доступно: 0-1

Умения:

ТЯЖЕЛАЯ РУКА: Если во время контакта Парового голема с мячом происходит провал теста на ловлю или подбор мяча, то в следующий ход голем не сможет двигаться, т.к. он будет вытаскивать застрявшие в земле руки. Мяч отскакивает по обычным правилам.

ГНОМЫ-ГЕРОИ

Позиция: «О Гигант»

Размер и пол: Большой - Мужчина

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

РАЗМЕР ВАЖЕН!: «О гигант» может блокировать игрока, который находиться через клетку от него.

ШИРОКИЕ НОГИ: игроки среднего или маленького размера смогут двигаться у гиганта между ног, игрок своей команды может осуществлять такое движение без штрафа, а игрок соперника должен будет бросать на кубиках 2d6+Ag против 2d6+Ag «O.Гиганта». Если игрок проваливает тест во время уворота в клетку с гигантом, то он падает в клетке, откуда он начинал этот маневр. Когда происходит передвижение между ног гиганта, соблюдается правило: игрок должен закончить такое передвижение на свободной клетке.

Позиция: Дарбек, кузнец чудес

Размер и пол: Средний - Мужчина

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

ЗЕЛЬЯ: В начале игры Вы может выбрать, какой отвар вы можете готовить лучше всего. Только это зелье сможете использоваться в игре и только один раз:

**Сила:** Нападающиеи Бекрсерки получают +1 **St** на эту игру.

**Взрывчатка:** (один за тайм) Дарбек может бросить взрывоопасную склянку, используя стандартные правила паса (можно бросать в любую сторону), только склянка не отскакивает. Как только она приземлится, она взрывается, и Вы должны бросить 2d6 для каждого игрока в смежном квадрате. При результате 8+ игрок поражен, и вы делаете бросок на ранение. Если квадрат падения занят, тот игрок может попытаться поймать бомбу по правилам скачущего мяча и в случае успеха бросить дальше. Если он не поймал, он также поражен на 8+ по 2d6.

**Живой Дым:** Кузнец чудес вызывает дым из своего котла как материальную тень. Этот отвар позволяет Владельцам Микстуры делать два захвата в ход на одном игроке или двух разных игроках смежных с кузнецом чудес. Они также получают +2 **BP** при попытках перехвата мяча.

**Котел:** занимает один ход на колдовство и в течение одного раунда оппонента не действует (контакт с мячом, захват или ещё что) может создать микстуры, одного типа и эффект не складывается (должны быть использованы, чтобы начать новые):

**- Энергия:** раненый союзник может вернуться на поле в следующую подачу без всяких бросков кубиков.

**- Скорость:** союзник в базовом контакте или он сам получают +2**Mo** на этот раунд.

**- Сила:** союзник в базовом контакте или он сам получают +2St на этот раунд.

Позиция: Молотобоец, вращающиеся молоты

Размер и пол: Средний - Мужчина

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

«ЗА КОРОЛЯ»: если Молотобоец во время схватки находится рядом с другим гномом (за исключением Парового голема или наемника) в базовом контакте, то он может перехватить схватку с союзным игроком на себя, при этом будет учитываться штраф -1 к результату броска.

«ВРАЩАЮЩИЕСЯ МОЛОТЫ»: (3 раза за 1 тайм): Этот навык увеличивает значение St у Молотобойца, но делает его передвижение по полю беспорядочным. Выберите направление и бросьте 1d3 как при смещении мяча и игрок будет двигаться в этом направлении. Затем бросьте еще раз 1d3

Для определения дистанции передвижения. Если во время этого перемещения игрок попадает на любую другую занятую другим игроком клетку, то происходит схватка по обычным правилам. Любой игрок, получивший удар при таком столкновении, получает результат - «отброшен». Он не может использовать этот навык, если держит в руках мяч.

**Расовая особенность**: Они не пройдут!

Команда гномов может перебросить один раз за тайм броски в схватке, если защищаются.

**Ведение:** +3 BP для тестов Ведения.

НЕКРО

Команда НЕКРО может один раз за тайм перебросить кубик на ранение для любого своего игрока.

Ведение: +3 ВР для тестон на Ведение.

Все игроки команды НЕКРО являются нежитью.

Роль: Призрак

Цена: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

РЕГЕНЕРАЦИЯ: когда игрок с регенерацией травмирован, он совершает бросок 2d6 и при выпадении 8+ игрок помещается на скамейку запасных и при следующем вводе мяча с центра поля может вернуться в игру.

Роль: Зомби

Цена: 30 монет

Доступно: 0-10

Умения:

ТУПИЦА: Когда действие продекларировано для игрока тупицы, игрок бросает 2d6 и при выпадении дубля этот игрок остается неподвижным и его действие закончено.

РЕГЕНЕРАЦИЯ: когда игрок с регенерацией травмирован, он совершает бросок 2d6 и при выпадении 8+ игрок помещается на скамейку запасных и при следующем вводе мяча с центра поля может вернуться в игру.

Роль: Фантом

Цена: 70 монет

Доступно: 0-2

Умения:

БЕСТЕЛЕСНЫЙ: Этот игрок может перемещаться через любую занятую клетку на поле, но он

сможет завершить движения лишь в свободной клетке. Бросьте кубики за уклонение, если этот игрок проходит через занятую противником клетку, сделайте это идентично тесту на нормальное уклонение, но вам не нужно при этом делать уклонение для выхода из этой клетки! Если вы провалили тест на уклонение при движении в занятую точку, то игрок падает в клетке, из которой начал совершать уклонение.

Роль: Скелет

Цена: 40 монет

Доступно: 0-10

Умения:

РЕГЕНЕРАЦИЯ: когда игрок с регенерацией травмирован, он совершает бросок 2d6 и при выпадении 8+ игрок помещается на скамейку запасных и при следующем вводе мяча с центра поля может вернуться в игру.