



Игра

В игре Тутутис встречаются две команды, чтобы доказать свое превосходство, забив мяч в ворота противника или хотя бы перебросить его через них. В то же самое время игроки тешат свою силушку, чтобы намять друг другу бока! Каждая команда имеет 7 игроков на поле и может иметь до 10 игроков в запасе. Игра состоит из двух таймов по 12 ходов (по 6 для каждой команды). Команда с большим количеством очков в конце игры будет победителем.

Поле

Игровое поле - 11 квадратов в ширину и 16 квадратов в длину. Оно разделено на три горизонтальных зоны и три вертикальных области, включая два широкие зоны как показано на рис.1.

Поверхность поля (дополнительное правило)

Люди и орки склонны играть на траве или гряды, а Дварфы предпочитают играть на голом камне. Если Вы решите играть на поле дварфов, то следует вычитать 1 пункт из Ко (конституция) всякий раз, когда игрок падает, чтобы определить, ранен ли он.

Игроки

Игроки представлены миниатюрами, размещаемыми на поле. У каждого игрока есть ряд характеристик, которые отражают его способности. Существуют следующие характеристики:

Движение (Mo): указывает, на какое число клеток игрок может продвинуться во время действия. Игроки могут двигаться вертикально, горизонтально и по диагонали.

Сила (St): представляет атлетизм игрока и используется для определения результата схватки.



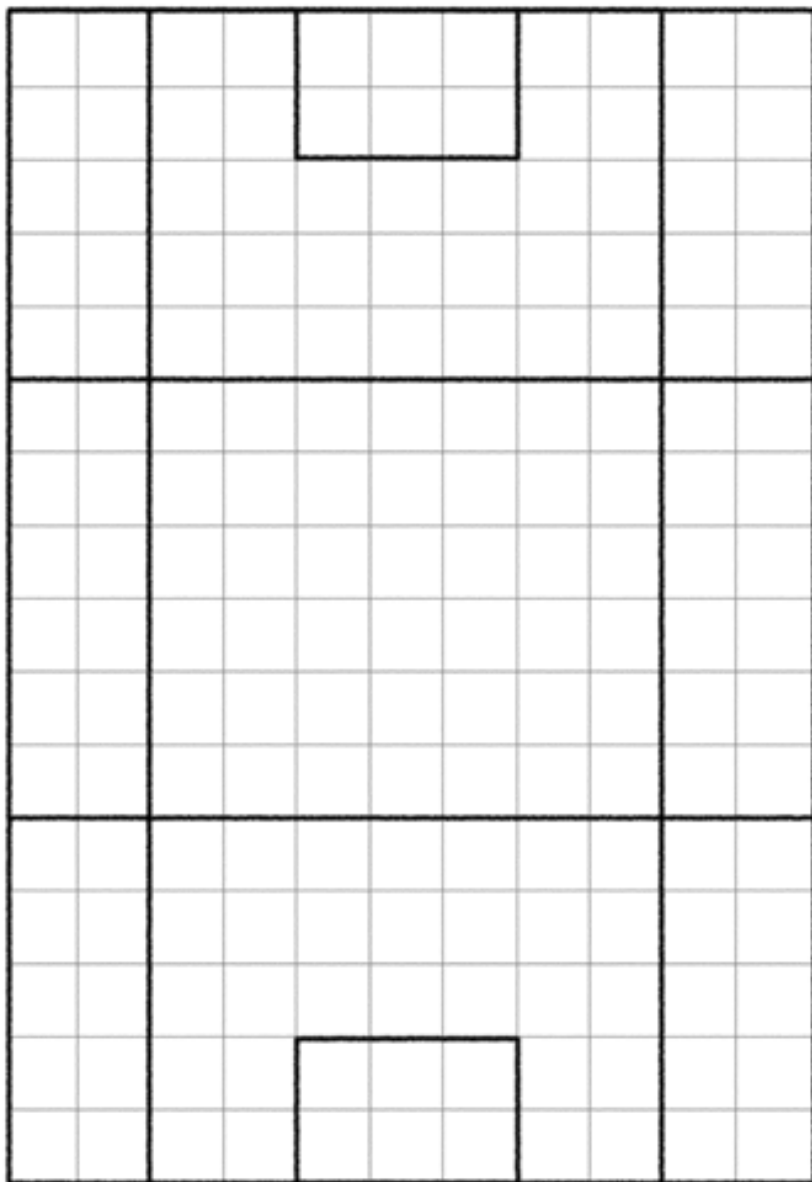


Рис.1





Ловкость (Ag): для избежания схватки игроки будут пытаться увернуться от противника, здесь Ag имеет значение!

Телосложение (Co): используется всякий раз, когда игрок падает или брошен на землю, для определения получения травмы.

Владение мячом (BP): Истинная сущность Tutatis! Указывает на способность игрока к бросанию, ловле, перехвату и удару.

Размер и Статус: показывают насколько велик игрок и какие врожденные навыки имеет. Если не определено, считается, что игрок среднего размера. Вы можете также найти объяснение Статуса в Глоссарии.

Некоторые игроки могут иметь особые способности помогающие им на поле.

Тест

Любое действие, которое требует теста характеристик, выполняется броском 2d6 и сложением результатов. Результат должен быть равным или меньше проверяемой характеристики (после того, как модификаторы будут добавлены или вычтены).

Пример: Если тренер хочет поднять мяч Орком, у которого BP7. Тренер должен бросить 2d6, чтобы пройти тест. Результат 5 показывает, что тест успешен и Орк поднимает мяч, потому что результат меньше, чем характеристика, которую проверял тренер.

Модификатор тестов – “модирол”

Модирол: если в базовом контакте с игроком, который проходит тест, находится игрок противника, который сам не находится в зоне угрозы союзного игрока, то он дает -1 к характеристике используемой на тесте. Это правило не относится к игровым навыкам и к прямым ударам, если не указано иное.

Пример: Тест BP7 и Модирол за игрока противника, таким образом BP-1. Тренер должен бросить 2d6 и для успеха результат должен быть 6 или меньше.





Расстановка игроков

В начале игры каждый тренер помещает любой маркер на счетчик ходов рядом со своей скамейкой запасных. Потом оба тренера бросают 2d6. Тренер, который бросил больше, решает, кто станет выставлять игроков на поле первым. Начиная с первого, обо тренера по очереди размещают своих игроков на поле, пока все они не будут выставлены, руководствуясь следующим::

- Миниатюры не могут быть поставлены в трети поля противника, как показано на Рис. 2.
- Может быть не больше, чем одна миниатюра на команду в каждой из боковой зон (L.Sector - R.Sector)
- По крайней мере один игрок должен быть во вратарской зоне.

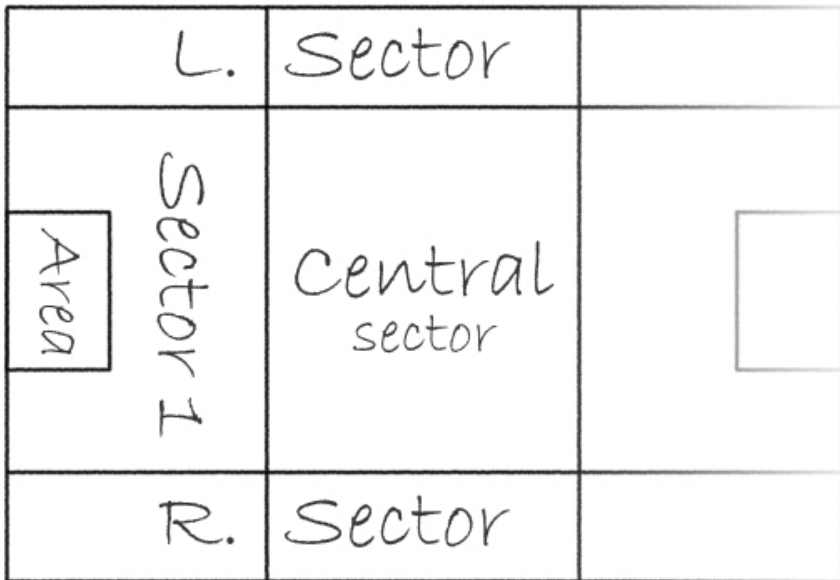


Рис. 2





Погода (необязательно правило)

Перед расстановкой, каждый тренер бросает d6, и результаты складываются вместе, чтобы определить погодный результат.

2: Шторм. Было бы лучше остаться в раздевалке! Любые броски ВР получают штраф 2.

3: Дождь. Земля разъезжается под ногами. Результат “игрока оттолкнули” во время схватки становится “игрок упал”.

4-10: Прекрасный день для того, чтобы играть в Tutatis!

11: Жарко. Высокая температура делает более трудным для игроков возвращение из лазарета. Только бросок 6 (вместо 5+) позволит игроку вернуться в игру, будучи серьезно раненным.

12: Пекло. Температура невыносима. Перед каждой подачей вы должны бросить d6 для каждого игрока, который был на поле. При 1 на кубике, игрок уходит на скамью запасных до следующей подачи.

Подача

Рефери бросает d6, чтобы определить, в какую клетку центра поле упадет мяч (Рис. 3).

Затем бросает d3, чтобы увидеть, на сколько клеток мяч продвинется в этом направлении (Рис. 4).

Тренер, который начал выставлять первым, будет атакующим. На лю-

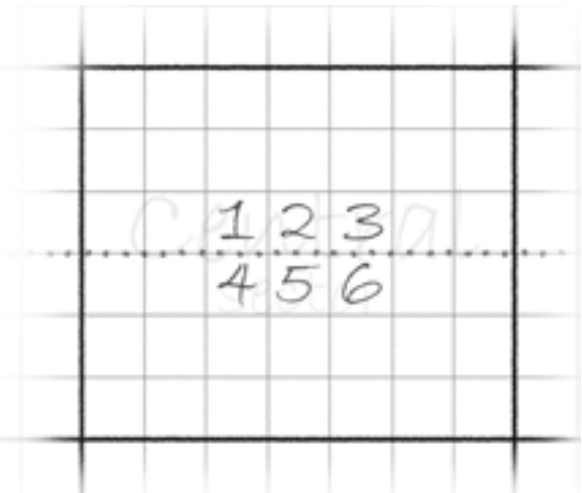
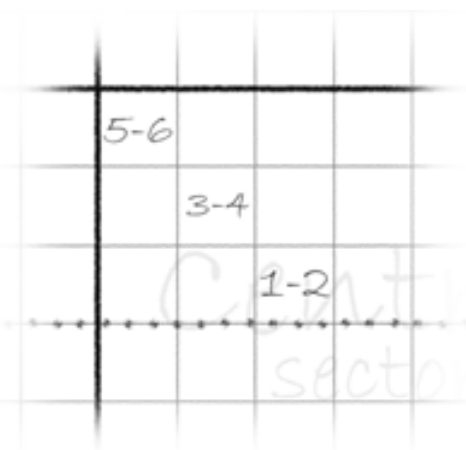


Рис. 3



бой другой подаче нападающим будет тренер, которому забили гол. Если мяч на подаче падает в клетку, занятую игроком, то он пытается скачущий мяч.

Если по какой-либо причине мяч покинул границы поля, то он будет отдан вратарю команды, которая начала расстановку.



последовательность игры

Игра Тутатис разделена на два тайма. Каждый тайм состоит из 12 ходов (по 6 для каждого тренера). Нападающая команда ходит первой, потом защищающаяся команда и так далее. В начале хода игрок должен переместить свой счетчик ходов на один квадрат. После этого, тренер может выполнить одно действие (и только одно) каждым из своих игроков, как описано ниже.

Примечание: некоторые навыки могут использоваться больше, чем в один раз за действие, но только если это специально указано.

Движение: Игрок может переместить столько квадратов, сколько его **Mo** позволяет его.

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

Блиц: Игрок может переместиться согласно своему **Mo**. В любое момент движения при попытке двинуться в клетку, занятую игроком противника, он может вступить с ним в схватку. Это действие может быть выполнено только одним игроком за ход.

Пас: Игрок, владеющий мячом, может двигаться и передать мяч. Не-





сколько игроков могут передать мяч в течение одного и того же хода. (Т.о. если у Вас есть 7 игроков на подаче, то Вы можете передать мяч до 7 раз за ход, по разу на каждого игрока)

Удар по воротам: Игрок с мячом находящийся в зоне противника может попытаться забить гол! Это действие может только быть один раз за ход.

Фол: Топтание лежащего игрока всегда приводит фанатов в восторг. Игрок может переместиться и пнуть игрока противника, который лежит на поле. Он должен закончить свое действие рядом с лежащим и не может двигаться после этого.

Ход тренера заканчивается когда:

- Игрок неудачно пытается поднять мяч или получить пас
- Пас перехвачен игроком противника.
- Игрок в активной команде падает после схватки или уворота.
- Игрок выполняет удар по воротам
- Игрок удалён с поля за выполнение фола

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Игрок может переместиться на столько клеток, каков у него параметр **Мо**, в любой комбинации направлений – вперед, назад, вправо, влево или по диагонали. Он никогда не может войти в квадрат, занятый любым другим игроком, и не обязательно использовать все пункты Движения игрока. Когда лежащий игрок встает с земли, то тратит на это два пункта своего движения.

Никакой игрок не может войти во вратарскую зону (6 квадратов, отмеченные прямоугольником перед воротами), если это не игрок, ко-





торый был указан как вратарь на текущей подаче. Игрок, назначенный вратарём, может свободно заходить в эту площадку и выходить из неё в любое время. Если игрок не назначен вратарём и оказался во вратарской площадке, он должен использовать действие, чтобы выйти из неё.

Ведение мяча

Каждый раз при движении с мячом игрок должен пройти тест Ведения за каждые 4 квадрата после его последнего теста Ведения. Этот тест можно выполнить в любом квадрате движения. Тренер делает тест на **ВР** (+X к **ВР** в зависимости от расы) с Модирол. Если тест терпит неудачу, то смотри правила скачущего мяча (р. 160).

Уклонение

Если игрок находится в квадрате, смежном с одним или более игроками противника и пытается переместиться в другой квадрат, оппоненты пытаются остановить его. Движущийся игрок должен будет пройти тест Ловкости (**Ag**) с Модирол (первый из противников не даёт штрафа -1 **Ag**, потому что Вы должны кидать кости только в присутствии противника). Если тест успешен, игрок может продолжать двигаться. Если игрок терпит неудачу, положите его на клетку, куда он пытался двигаться и смотрите раздел Падение, чтобы узнать, что произошло с ним. Если Вы провалили Уклонение, ваш ход закончен.

Подбор мяча

Если игрок двигается в квадрат, занятый мячом, то должен попытаться поднять его. В этом случае игрок должен бросить 2d6 равное или меньше его **ВР** с Модирол. Если бросок успешен, поместите мяч на подставку игрока и продолжайте движение. Если игрок не поднимает мяч, он отскакивает как объяснено в разделе про скачущий мяч, а ход тренера заканчивается. Если мяч не лежит в смежной с игроком противника клетке, то игрок получает +2**ВР**.





Движение с мячом

Если игрок начал свой ход с мячом в руках, он не может просто двигаться с ним. Этот игрок может делать следующие действия:

- Стоять на месте, ничего не делая.
- Сделать пас или ударить по воротам без движения.
- Двигаться, двигаться и пасовать, двигаться и ударить по воротам после прохождения теста Ведения.
- Вступить в схватку с игроком в смежной клетке.

Схватка и блиц

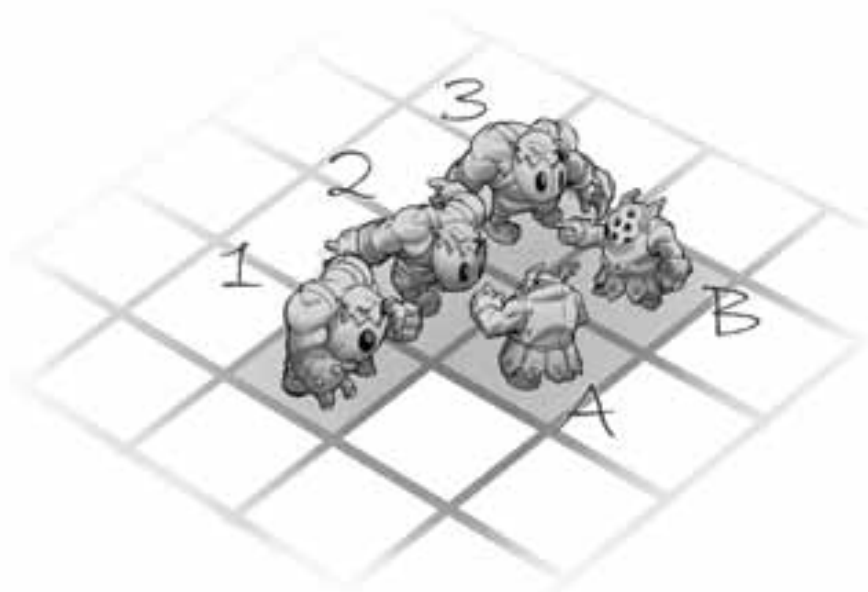
Если игрок начал свой ход в смежной с противником клетке, то он может вступить в схватку с ним. В ходе этого действия игрок пытается швырнуть противника на землю в надежде травмировать его. Бороться можно только со стоящими игроками, а не с лежащими. При схватке оба тренера бросают 2d6 добавляют силу своего игрока и учитывают Модирол. По разнице полученных значений смотрят результат в таблице схваток. (стр. 162.)

Если игрок начал ход, лёжа на поле, то он сначала потратит 2 пункта Движения, чтобы встать, а потом выполнит Блиц. После выполнения блица можно двигаться на оставшиеся пункты движения. Если игрок активной команды упал, то ход заканчивается.

Специальные навыки

Используйте специальные способности игрока как одно действие, которое заканчивается в конце хода этого конкретного игрока, если не указано иное.





Пример (Рис. 5)

Орк 2 дерётся с Дварфом А. Тренер орков бросает 2d6 и получает результат 8. Потом добавляет модификаторы к броску, то есть +7 (за St Орка), +1 (за помощь от Орка 1), Орк 3 не добавляет +1 к броску, потому что Дварф Б нейтрализует его. Всего Орк 2 имеет результат $8+7+1=16$. Дварф бросил 2D6, и также получил 8. Затем мы добавляем St игрока, которая равняется 7. Дварф А не имеет дополнительных модификаторов, и имеет в общей сложности $8+7=15$. У Орка 2 результат на 1 выше, чем у Дварфа А. В таблице схваток мы видим, что Дварф А будет отброшен назад. Если бы Орка 3 не было там, то Дварф А добавил бы +1 к своему результату (Modirol за Дварфа Б). Получилась бы ничья и после просмотра таблицы мы видим, что оба игрока были бы отброшены назад.



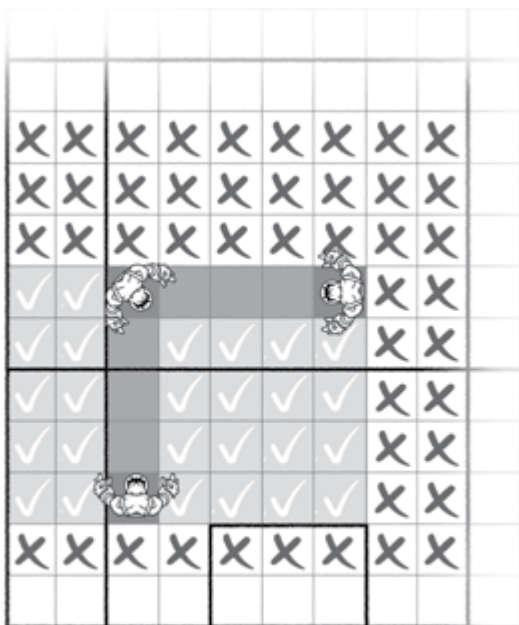
Ловля и перехват мяча

Игрок с мячом на любой стадии своего движения может объявить Пас. Как только действие Пас было объявлено, игрок может переместить и передать мяч игроку его собственной команды, но он не может двигаться после этого. (Рис. 8)

Мяч может быть передан любому игроку в своей команде, который расположен в пределах 4 квадратов от метателя (максимальная дистанция паса в 4 клетки уже включает в себя и клетку с получателем мяча).

Игрок не может бросать вперед, только вбок или назад любому игроку в 4 квадратах.

Для выполнения Паса метатель должен пройти тест равный или меньший его ВР. Примените Modifrol и -1BP за каждый квадрат полета мяча. Если тест успешен, игрок, который получил мяч получает +2BP для теста поимки мяча. (Точный пас всегда помогает!). Если Вы провалили Пас или поимку, то мяч отскакивает от клетки ловящего. Если вы бросили две 6 на пасе, то это считается критической ошибкой, мяч отскакивает от клетки бросающего. Двойная 1 (Глаза змеи) всегда успешен. Если ловящий находится в смежной клетке, то не нужно проходить теста для пасующего, а только для ловящего, но уже без +2BP.





Пас может быть сделан только игрокам на той же самой линии, или далее назад от метателя. Примечание: Вратарь из вратарской зоны может выполнять Пас вперёд.

Любой игрок, движущийся с мячом, все еще может его сбросить (даже если игрок закончил выполнение действия) на игрока, который находится в соседней с ним клетке (но не перед ним – вперед нельзя), совершив пас в руки, при этом игрок получивший пас проходит тест, а игрок передавший мяч - нет. Для определения траектории паса проведите линию от центра клетки с пасующим игроком, до центра клетки, в которой находится игрок, получающий пас. Если хотя бы частично квадрат пересекается этой линией, то данный квадрат находится на траектории движения мяча и он учитывается при подсчете дистанции в 4 клетки при пасае.

Перехват мяча

Тренер противника может попытаться перехватить мяч одним, и только одним игроком, если он находится в квадрате, через который проходит траектория паса. Для перехвата, игрок должен пройти тест **BP** с **Modirol** и с **-3BP**. Двойная 1 означает успешное действие.

Удар по воротам

Если игрок продвинулся в треть поля противника, то он может ударить по воротам. Для этого тренер бросает **2d6 +St +BP**, вычитает 1 из результата за каждый квадрат полета мяча и учитывает **Modirol**. Вратарь бросает **2d6 +Ag + BP** с **Modirol**.

Если атакующий игрок, получил результат выше, чем вратарь, тогда его команда получает 3 очка. Если результаты равны, тогда вратарь парировал удар, но команда получает 1 очко.

Когда команда получает 1 или 3 очка, начинается новая подача. Если атакующий игрок выбросил меньше, чем вратарь, то последний ловит мяч и может предпринять попытку начать контратаку.





Игрок, который продвинулся в треть противника с мячом может также попытаться выиграть всего один пункт, швыряя мяч между штанг ворот. Чтобы сделать это, игрок должен бросить результат равный, или меньший, своего ВР : об бросат $2d6 - St + \text{дальность}$ и Модирол. Если бросок успешен, команда выигрывает одно очко, и начинается новая подача.

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

Когда вратарь находится в своей вратарской, он может всегда пытаться спасти ворота, независимо от траектории полёта мяча.

Удар в пустые ворота

Если вратарь не находится во вратарской, он не может пытаться спасти ворота, даже если он находится на пути мяча.

Игрок, который находится в трети поля противника, может попытаться забить гол в открытые ворота. Нужно получить результат равный или меньший своего ВР, бросая $2d6 - St$, и затем +1 за каждый квадрат до цели, +1 за каждого игрока противника на пути мяча и Модирол. Если бросок успешен, то команда получает 3 очка, если же провален, то мяч уходит в сторону и отдаётся вратарю.

Никакой игрок не может попытаться перехватить удар; мяч летит-слишком быстро, в отличие от паса.



Вратарь, вбрасывание и ворота

Вратарь всегда может пытаться спасти ворота, если находится в своей собственной вратарской зоне, даже если он не находится на пути мяча. Вратарь может вбросить мяч в пустой квадрат на расстоянии до 4 клеток в любом направлении. Чтобы сделать это, нужно выбросить на 2d6 число равное или меньшее ВР игрок, считая также обычные модификаторы Паса. Бросьте d3, чтобы определить, в каком направлении мяч отскочит от конечной клетки. Если тест был удачен, то мяч отскочит на одну клетку в этом направлении, если тест был неудачен, то на 3 клетки.

Вы не можете бросить мяч в любую клетку вашей вратарской зоны. Направление отскока, определяемое d3, вы можете посмотреть на рис. 8 и 9.

Если вратарь поймал мяч при ударе по воротам, он не может оставить его в руках, а должен ввести мяч в игру до конца хода игрока. Он не обязан пытаться делать это немедленно, а может подождать, пока игроки его команды переместятся в более вгодное положение. Если по какой-либо причине ход игрока закончился, то вратарь обязан сделать Пасс или вбрасывание до хода противника. Если во время Вашего хода вратарь имеет мяч в руках и активен, он должен сделать Пас, или пройти и сделать Пас.

В команде можно иметь двух вратарей, но только один может быть на поле, другой должен быть в резерве.

Ворота

Если по какой-либо причине мяч пресёк заднюю линию поля во вратарской площадке, то команда противника получает 3 очка, а в игре выполняется новая подача. Вратарь может пытаться схватить мяч, который по любой причине, скачет во вратарской зоне. Чтобы сделать это, он должен пройти 2d6-**Ag** меньше или равно **ВР**. После этого он должен сделать Пас до конца хода.





Другие правила мяча

Ловля скачущего мяча

Если мяч, который отскочил на одну или несколько клеток, попал на клетку с игроком, последний может попытаться поймать его. Для этого, он должен бросить на 2d6 число, равное или меньшее его ВР, с -1 к результату броска. Если тест неудачен, то мяч скачет дальше, как обычно.

Скачущий мяч

Когда мяч падает на землю, например, в результате неудачного Ведения, Подбора или падения игрока с мячом, то мяч должен сместиться. Для определения местоположения, куда же в итоге сместится мяч, для начала необходимо определить, в каком направлении будет проходить смещение мяча. Направление, откуда двигался мяч или откуда происходил удар по игроку с мячом, который упал на землю, определяет направление смещения, как это показано на рисунках 8 и 9. Обычно мяч смещается на 1 клетку, если не сказано другого.

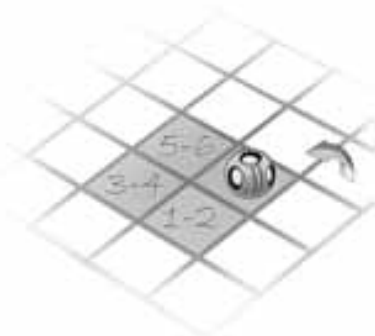


Рис. 8

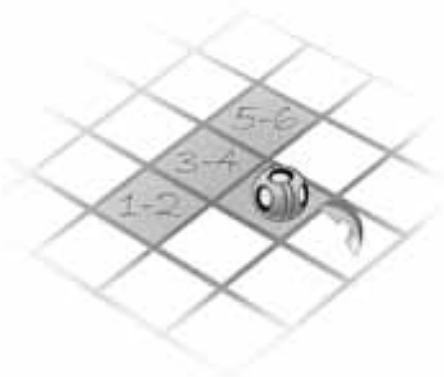


Рис. 9



Аут

Если мяч в любой момент игры уходит за край поля, ход активного тренера закончен. Рефери вводит мяч в игру максимально близко (или точно) к тому месту, где мяч вышел с поля. Дросьте $d3$, чтобы определить, в каком квадрате мяч упадёт. Если в каком-либо из трёх потенциальных квадратов находится игрок противоположной команды, то мяч автоматически оказывается у него в руках. (Он может двигаться в свой ход, как обычно, и затем дать Пас, если захочет это сделать).

Сбивания и падения

Игрок, который сбит с ног или упал сам, должен пройти тест, чтобы узнать, не ранен ли он! Сначала бросьте $2d6$. Если результат больше его **Со**, он получил ранение и должен бросить ещё раз $2d6$, чтобы определить его тяжесть по таблице ранений на странице 19. Если результат равен или менее его **Со**, то он невредим и лежит на поле лицом вверх.

Фолы

Если игрок нормально двигается и заканчивает своё движение на клетке рядом с лежащим игроком противника, то он может попытаться выполнить фол. Бросьте $2d6 + \mathbf{St}$ и сравните с броском оппонента $2d6 + \mathbf{Со}$. Если Ваш результат выше, то сделайте дополнительный бросок $2d6$ для определения травмы по таблице ранений на странице 19.

После фола бросьте $d6$. Если выпала 6, то судья заметил грязную игру и выгнал игрока с поля до конца игры.



Прямой удар

Иногда Вы можете объявить: “Он получает удар с силой X.” В этом случае, вы делаете броски, если не определено другое, $2d6 + St$ против $2d6 + Co$ у противника. Если результат превышает результат противника, тогда кидают кости для определения ран, если не указано иное. Если бросок неудачен, ничего не происходит. Это не схватка, и нет теста силы у противника.

Толкание

Игрок, которого толкнули в результате схватки, может быть подвинут назад в одном из этих 3 квадратов, определенных положением игроков, как показано на рис. 6 и рис. 7. Игрок не может быть подвинут в квадрат, занятый другим игроком. Но если все 3 квадрата позади него заняты, Вы можете выбрать, кого из этих 3 игроков подвинуть назад по тем же правилам. Если игрок вытолкнут за поле, он может вернуться на поле в свой ход в любой клетке на своей задней линии. Игрок не может быть вытолкнут за поле, если на поле есть свободные клетки, куда его можно подвинуть. Игрок с мячом проходит тест ВР или роняет мяч. Толкающий игрок не может следовать за оппонентом, если в навыках не сказано обратное.

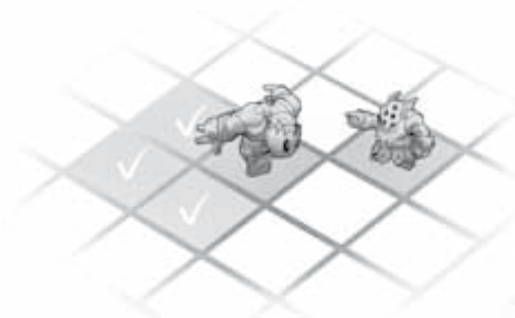


Рис. 6

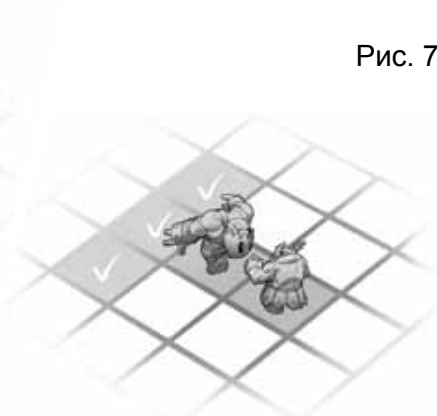


Рис. 7



Результаты схватки

Игрок, который получил более высокий результат, выбирает применяемый эффект согласно следующей таблице:

- Атакующий получил больше, чем защитник, на 5 или более, тогда защитник отброшен назад и сбит с ног, или сбит с ног в клетке, где стоял, или просто отброшен назад.
- Атакующий получил больше, чем защитник, на 3 или 4, тогда защитник сбит с ног в квадрате, где стоял, или отброшен назад.
- Атакующий получил больше, чем защитник, на 1 или 2, тогда защитник отброшен назад.
- Результаты равны: оба игрока отброшены назад.
- Атакующий получил меньше, чем защитник, на 1. Оба игрока остаются в квадратах, которые занимали.
- Атакующий получил меньше, чем защитник, на 2–4, атакующий сбит с ног в своей клетке, или оба остаются в своих клетках.
- Атакующий получил меньше, чем защитник, на 5 или больше. Атакующий отброшен назад и сбит с ног, или сбит с ног в своей клетке, или оба стоят в своих клетках.

Если игрок активного тренера падает, то его ход немедленно заканчивается.





Таблица ранений

2-7 Оглушен – положите игрока лицом вниз. На свой ход он может только перевернуться лицом вверх.

8-9 Потерял сознание – поместите игрока на скамью запасных. На следующей подаче он сможет выйти на поле.

10-12 Серьезно ранен – поместите игрока в лазарет и молитесь, чтобы доктор помог ему. После завершения подачи бросьте дб. на 5 и 6 игрок может вернуться на поле, иначе он остаётся в лазарете.

Роли в команде

Все команды разные и каждой присущ свой уникальный стиль игры.

Очень часто вы будете находить различных игроков с разными ролями в команде, а некоторые и вовсе не будут иметь определенной роли. Это добавляет характерности командам и сбалансированности самой игре.

Не у всех команд будут вратарь, нападающий или защитник, но у них будут другие характеристики, компенсирующие их слабость, что добавит вам работы в определении оптимальной игры, используя слабые стороны команды оппонента, и вам нужно будет постараться не дать ему воспользоваться вашими слабостями.

Все игроки в командах считаются среднего размера, если другого не указано. Всем командам будут доступны несколько Героев (Лидеров). Но на поле может присутствовать всего лишь 1 Герой, но вы сможете иметь в своем резерве, столько Героев, сколько вы сами захотите. Герои – лучшие игроки, которые можно найти для вашей команды, и они являются основополагающими для игры, так что обращайтесь внимание на то, что вы получите!

Они также единственные игроки, имеющие пол, мужской или женский, что важно для некоторых умений.



Наемник

Наемник может быть куплен для команды, при этом этот игрок не учитывается при расчете лимита игроков, как на поле так и на скамейке запасных.

У вас может быть всего лишь 1 наемник на поле, а на скамейке запасных количество наемников не ограничено, и у вас их может быть так много, сколько вы захотите купить.

Скачок времени

Некоторые из Вас, возможно, читали об Амсерине, секретном сыне «Темпо».

Те из Вас, кто этого не слышал, Вы просто должны знать, что каждый тренер хотел бы иметь некую «флягу Скачка Времени» у себя во время матча. Но почему они так популярны?

Это дополнительное правило, которое не обязательно использовать.

Если Вы примете решение использовать это правило, то у обоих тренеров будет некоторое количество «фляг Скачка Времени» (мы рекомендуем иметь 3–4 фляги).

Вы можете использовать каждую флягу один раз за матч, и это позволяет Вам перебросить кубик (или кубики) во время действия, используя второй результат, даже если он хуже, чем первый.

Это правило – очень важная помощь во время некоторых важных действий и очень сильное стратегическое оружие во время матча, поскольку это может изменить катастрофическую ситуацию в вашу пользу.



Станьте тренером

Теперь Вы готовы к тому, чтобы создать свою команду. У Вас есть 600 Irg (единая валюта Трискеарта) на то, чтобы купить игроков и штат.

Это рекомендуемое стартовое количество, но если оба тренера согласны, Вы можете увеличить начальную сумму до набора команды.

У каждой команды должно быть по крайней мере 7 игроков.





Дварфы

Амплуа: **Стайкер**

Цена найма: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

??: Даёт +1 бонус, когда ассистирует в схватке, даже если сам граничит с игроком противника.



Mo	St	Ag	Co	BP
5	8	7	9	6

Амплуа: **Берсеркер**

Цена найма: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

Безумство: Занимаясь игроком, если никакой игрок не свален тогда игрок безумства добирается, другие идут. Безумство игроки также могут развить когда их противник выдвинут.



Mo	St	Ag	Co	BP
5	8	6	9	6

\

Амплуа: **Вратарь**

Цена найма: 40 монет

Доступно: 0-2

Умения:

Парирование: +1 к попытке отразить удар по воротам..



Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	7	9	7



Амплуа: **Бегун**

Цена найма: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

??: Может перебрасывать любые проваленные попытки ловли и подбора мяча.



Mo	St	Ag	Co	BP
6	7	7	9	7

Амплуа: **Защитник**

Цена найма: 70 монет

Доступно: 0-10

Умения:

Недвижимый: Когда игрок с этим умением захвачен, и только когда захвачен, он может изменить результат по таблице захватов на один уровень так, чтобы это было более благоприятно. Например, ничья по таблице означает результат «оба отброшены назад», а это умение позволяет подвинуть на один уровень по таблице, что означает, что никто не отброшен.



Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	6	9	5



Амплуа: Паровой голем

Размер и пол: большой / нет

Цена найма: 130 монет

Доступно: 0-1

Умения:

Тяжёлая рука: Если мяч попал в контакт с Големом, и он неудачно пытался поймать его или подобрать, то в свой следующий ход голем не может ходить, а только пытается высвободить руки из земли. Мяч скачет, как обычно.

Паровая ярость: Голем получает +2 Мо и +1 St на текущий ход, но получает -2 Мо и -3 St на два хода после этого (ход оппонента и свой ход).



Mo	St	Ag	Co	BP
5	10	4	10	2

Герои dwarфов

Амплуа: Гигант О

Размер и пол: большой / мужик

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

Размер имеет значение!: О может захватывать игроков через клетку от себя. О должен проходить тест Уклонения только от большИХ противников и ещё большИХ.

Широкие Ноги: игроки меньшего размера могут двигаться под ногами гиганта. Игрок Вашей команды может свободно пройти через квадрат занятый гигантом, но нужно пройти тест $2d6 + Ag$ против $2d6 + Ag$ гиганта О. Если тест провален, то игрок падает в клетке, откута стартовал. Двигаясь между ног гигантов, Вы должны иметь целью свободную клетку.



Mo	St	Ag	Co	BP
5	10	3	10	5

Амплуа: Дарбек

Размер и пол: средний / мужик

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

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

Сила: Страйкеры и Бекрсеркеры 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: Форхе Уандер вызывает дым из своего котла как а материальная тень. Этот отвар позволяет Владельцам Микстуры делать два захвата в ход на одном игроке или двух разных игроках смежных с ВМ. Они также получают +2 ВР при попытках перехвата мяча.

Котел: занимает один ход и в течение одного раунда оппонент не вызывает воздействия (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 +2Мо на этот раунд.

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



Mo	St	Ag	Co	BP
3	7	5	8	7



Амплуа: **Хаммеркраш, Пудовые кулаки**

Размер и пол: средний / мужик

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

За Короля! Если Хаммеркраш захвачен и другой Дварф (кроме Голема или наемника), находится в базовом контакте с ним, тогда тот может перехватить захват на себя, получив -1 на бросок $2d6$.

Вращение Молотов: (3 раза за тайм) Это умение удваивает силу Хаммеркраша, но делает его перемещения по полю беспорядочными. Выберите направление и бросьте $d3$, как для скачущего мяча, и двигайтесь в следующую клетку. Если во время этого случайного движения он вступил в контакт с игроком, то схватка происходит по обычным правилам. Любой игрок, пораженный этим захватом, всегда отбрасывается назад. Это умение нельзя использовать с мячом.



Mo	St	Ag	Co	BP
5	8	7	9	6

Расовая особенность: Они не пройдут!

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

Ведение: +3 ВР для тестов Ведения.

Орки

Амплуа: **Стайкер**

Цена найма: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

Молниеносный: Страйкеры орков известны своими мощными бросками. Стайкер получает +1 ВР, когда выполняет удар по воротам.



Mo	St	Ag	Co	BP
6	8	7	8	6

Амплуа: **Гоблота**

Цена найма: 35 монет

Доступно: 0-10

Умения:

Мелкий: Когда игрок с этим навыком уворачивается, он игнорирует всех игроков оппонента, кроме первого, для расчёта модификаторов.



Mo	St	Ag	Co	BP
5	6	7	6	6

Расовая особенность: Качки!

Команда орков может перебросить один раз за тайм бросок в схватке, если атакуют.

Ведение: +3 ВР для тестов Ведения.

Амплуа: **Распасовщик**

Цена найма: 70 монет

Доступно: 0-2

Умения:

???: ??: *Может перебрасывать любые проваленные попытки ловли и подбора мяча*



Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	7	7	7

Амплуа: **Просто орк**

Цена найма: 50 монет

Доступно: 0-4

Умения:

Боги обделил их умениями



Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	7	8	6



Амплуа: Тролль

Размер и пол: большой / нет

Цена найма: 100 монет

Доступно: 0-1

Умения:

Регенерация: Когда ранен, можете бросить 2d6. Если выпало 8 и больше, он помещается на скамейку запасных и на следующей подаче может выйти на поле.

Тупой: Когда заявляют действие, бросьте 2d6. Если выпал дуль, то он ничего не делает, а его действие заканчивается.

Зверски бешеный: . +1 St против игроков меньшего размера.



Mo	St	Ag	Co	BP
5	9	4	9	4

Амплуа: Вратарь

Цена найма: 50 монет

Доступно: 0-2

Умения:

Парирование: +1 к попытке отразить удар по воротам..



Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	7	8	7



Амплуа: Гоблинский тактик Напулон

Размер и пол: большой / мужик

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

“Гони!”: Прежде, чем переместить игрока с этим правилом, бросьте d3 на каждый пункт **Mo** игрока. Полученная сумма и будет его **Mo** до конца хода.

Вечноголодный: Игрок может попытаться съесть игрока (не героев, больших парней и наемников) маленького или среднего размера. Проглоченный игрок удаляется из игры и должен проходить тест **St** каждый

ход, чтобы вырваться из пасти чудовища; как обычно, примените +1 за каждого союзного игрока, но игнорируйте -1 за любого смежного врага. Если съеденный игрок успешно выбрался, то может выбрать, в какой из 3 квадратов он выставлен. Если Вечноголодный игрок двигается в квадрат с мячом или мяч отскакивает на такого игрока, то мяч автоматически проглатывается! Когда мяч проглочен, тренеры расставляют игроков на новую подачу, выполняя обычную процедуру орпеделения, кто ходит первый. Вечноголодные игроки могут только съесть одного игрока за раз. Если Вечноголодный проглатывает игрока с мячом, то это вызывает новую подачу, а проглоченный игрок автоматически покидает его пасть.

Скок и чпок: Тактик Гоблинов может попытаться перехватить мяч с **BP9**. Если перехват успешен, то игрок отбивает мяч (**St9**), выберите направление и бросьте d3. Мяч летит на число клеток, равное Силе Напулона. Любой игрок, который пытается поймать этот мяч, получает -3 к **BP**. При неудаче он получит удар с Силой Напулона минус число клеток, которые пролетел мяч. Игрок вашей собственной команды может дать Пас Тактику, который автоматически перехватит мяч (без тестов **BP**), и отправит его в аут. Выбивание мяча таким образом не может быть больше, чем раз за тайм



Mo	St	Ag	Co	BP
3	8	3	5	0



Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	5	7	7



Mo	St	Ag	Co	BP
6	9	7	8	7



Некро

Расовая особенность: Боль – для живых!

Команда некро может перебросить один раз за тайм бросок на ранение, которое получил один из её игроков.

Все игоки команды Некро являются нежитью

Ведение: +3 ВР для тестов Ведения.



Mo	St	Ag	Co	BP
6	8	7	7	7



Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	3	8	3



Mo	St	Ag	Co	BP
7	7	7	7	7



Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	4	7	4



Mo	St	Ag	Co	BP
4	9	4	8	4



Mo	St	Ag	Co	BP
7	8	7	7	4



Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	7	7	7



Mo	St	Ag	Co	BP
6	8	8	8	7



Mo	St	Ag	Co	BP
4	6	5	6	7

Mo	St	Ag	Co	BP
7	7	7	7	7



Mo	St	Ag	Co	BP
6	7	6	9	7

