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**

**Расовая особенность**: Ты не пройдешь!

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

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

Позиция: **Нападающий**

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**ЦЕПКИЙ:** при ассистировании 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.

**ПАРОВАЯ ЯРОСТЬ:** Голем получает +2 Mo и +1 St на текущий ход, но получает -2 Mo и -3 St на два хода после этого (ход оппонента и свой ход).

**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 у **O - Гиганта**. Если игрок проваливает тест во время уклонения в клетку с гигантом, то он падает в клетке, откуда он начинал свой 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.

**НЕКРО**

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

Ведение: +3 ВР для тестов на Ведение.

Все игроки команды НЕКРО являются нежитью.

Позиция: Призрак

Стоимость: 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.

Позиция: Зомби

Стоимость: 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.

Позиция: Фантом

Стоимость: 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.

Позиция: Скелет

Стоимость: 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.

**КУЧА КОСТЕЙ**: Скелет может быть сбит автоматически, при этом он не совершает броски на травму, если он автоматически оказывается сбитым с ног, а так же против него в такой ситуации не действует фол. Когда скелет оказывается на земле, соперник должен пройти тест за уклонение от него, если происходит движение из клетки, находящейся рядом с кучей костей. Когда происходит попытка уклонения, соперник получает +3 к броску на уклонение. Когда происходит уклонение от нескольких куч с костями, игрок не добавляет каждый раз +3 за каждую кучу костей, он добавляет это всего один раз. Другие зоны контроля проходятся по обычным правилам. Может встать как обычный игрок.

Позиция: Реанимированная конструкция

Стоимость: 110 монет

Доступно: 0-2

Умения:

БЕЗ БОЛИ: Этот игрок игнорирует травмы

Позиция: Вервольф

Стоимость: 120 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**КОГТИ**: Если захочет, может рассматривать телосложение противника (Co), равным его силе (St), если только оно не будет ниже по умолчанию.

**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.

**ЛИКАНТРОПИЯ**: Любой игрок, который получает серьезную рану от рук оборотня, должен совершить бросок 2d6; при результате 11 - 12 игрок превращается оборотня и не может в последующем вернуться в игру.

Позиция: Вратарь

Стоимость: 40 монет

Доступно: 0-2

Умения:

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

**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.

Герои Некроманты

Позиция: Хульянов - красный вампир

Размер и пол: Средний - Мужчина

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**СТАТЬ ЛЕТУЧЕЙ МЫШЬЮ**: Один раз в ход, вместо перемещения, вампир может трансформироваться

в летучую мышь и переместиться в любую точку поля. Такое действие невозможно, если вампир держит в руках мяч. Пока вампир находится в виде Летучей мыши, Хульянов игнорирует вражеские зоны контроля.

“**Я ХОЧУ КРОВИ...** ”: Вампир добавляет +2 к броску на фол. Если игрок противника валяется на земле в соседней клетке, то Вампир в начале своего хода бросает 2d6. Если результат 8 +, тогда Вампир должен сфолить на игроке, Вампир добавляет +2 к броску на фол. Бросьте 1d6; при выпадении 5 или 6 Вампир выбывает до конца этого матча. Нельзя использовать на нежити и конструкциях.

Позиция: Календор – некромант.

Размер и пол: Средний - Мужчина

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**МАГИЯ**: Они вылезают из-под земли: Один раз за тайм (дважды за игру), Некромант может использовать магию. Руки вылезают из-под земли до конца действующего хода и блокируют передвижение игроков другой команды до конца их хода, если они не пройдут тест на ловкость (Ag); если они проходят этот тест, тогда они должны пройти еще тест на силу (St). Если оба теста пройдены успешно, то игрок может двигаться.

**ФАНТОМ СЛУГИ**: Один раз за тайм Некромант может вызвать слугу, и поместить его в любой клетку на поле в пределах 3 клеток от Некроманта. Фантом Слуги остается на поле в течении всего 4 ходов, включая и ходы соперника.

У Фантома Слуги те же самые способности, как и у Фантома.

**ЧЕРНЫЙ ИЛ КАЛЬМАРА**: Один раз за тайм для последующего хода, все игроки, которые не являются нежетью, в 3x3 клетках области от Календора в центре, не могут проводить схватку или пасовать мяч и имеют штраф: - 3 Mo и -4Ag (минимальное значение 1) и имеют навык владения мячом (BP) равный 0.

Позиция: Марек – предприниматель

Размер и пол: Средний - неизвестно

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ:** Предприниматель добавляет два дополнительных зомби команде, без

дополнительной стоимости. Они также не учитываются в общем количестве игроков. Перед началом ввода мяча в игру вы можете разместить одного из зомби на поле. Это значит, что вы можете выставить на поле до 8 игроков. В конце игры эти зомби уничтожаются.

**СОВОК** (может использоваться 4 раза за тайм): Для каждого успешного сбивания с ног Марека, он должен кинуть 2d6. На 8 + Совок сломан, и он не может использовать это умение до конца игры. Любые другие результаты игрока считаются, как отброшен, пока Совок не сломан.

**ЗАВЫВАНИЕ**: один раз за тайм может дать неудачу врагу: объявите, чтобы использовать это умение перед броском любого кубика, затем вычтите -2 или добавьте +2 (в зависимости от того, что хуже) к результату броска кубика соперника.

**ОРКИ**

Расовая особенность: Баррель Орков

Команда орков, один раз за тайм, может перебросить значение кубиков в схватке при нападении.

Ведение: +3 BP для теста Ведения

Позиция: **Нападающий**

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**Быстрое нападение**: Нападающие известны их сильными ударами, каждый раз при нанесении удара игрок может добавить +1 к его навыку владения мячем (BP).

Позиция: **Гоблины**

Стоимость: 35 монет

Доступно: 0-10

Умения:

**Маленький**: Может игнорировать все вражеские зоны контроля после того, как удачно пройдено уклонение из первой зоны контроля с учетом модификаторов.

Позиция: **Бросающий**

Стоимость: 70 монет

Доступно: 0-2

Умения:

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

Позиция: **Орк**

Стоимость: 50 монет

Доступно: 0-4

Умения: -

Позиция: **Вратарь**

Стоимость: 50 монет

Доступно: 0-2

Умения:

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

Позиция: **Тролль**

Размер и пол: Большой

Стоимость: 100 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**РЕГЕНЕРАЦИЯ**: Когда игрок с регенерацией выбыл из игры в результате травмы, бросьте 2d6, при выпадении 8+ Тролль перемещается на скамейку запасных и может вернуться на поле при следующем введении мяча в игру.

**ТУПИЦА**: Когда Тролль собирается совершить любое действие, необходимо бросить 2d6 и при выпадении дубля игрок не может совершать действие и на этом ход Тролля заканчивается.

**ЗВЕРИНОЕ НЕИСТОВСТВО**: Если в результате схватки соперник не сбит с ног, то совершается еще одно действие. Также игрок с неистовством может продвинуться за соперников, когда тот оказывается отброшенным в результате схватки. Добавляет силу +1St при схватке со средними или маленькими соперниками.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОКИ ОРКОВ**

Позиция: **Гоблинский тактик Напулон**

Размер и пол: Большой - Мужчина

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**“Гони!”**: Прежде, чем переместить игрока с этим правилом, бросьте d3 на каждый пункт **Mо** 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 чудища; 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 определения, 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

Позиция: **Врогар – шаман орков**

Размер и пол: Средний - Мужчина

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**МАГИЯ:** Этот игрок может колдовать каждый ход вместо совершения движения.

**«Кулак орков» -** 1 раз за тайм – игрок может ударить игрока соперника, который находится на дистанции не дальше 3-х клеток с силой St10.

**«Лужа с грязью»** **-** 1 раз за тайм – любые два соседних квадрата превращаются в грязь до конца игры. Любой игрок, который пытается двигаться через эти клетки использует 2 Мо, вместо обычных 1.

«**Божественный ветер**» **-** 4 раза за тайм – ударьте игрока на дистанции 4 клетки и отбросьте его назад на 1 клетку, так как будто он был автоматически отброшен в схватке, используя 1 попытку (из имеющихся 4).

**«Безудержный гнев» -** 1 раз за тайм – выберите любую модельку игроку на дистанции 4 клетки от Шамана. Они ослеплены гневом до конца хода, увеличив свою силу на +2 St. Они обязаны атаковать ближайшего игрока противника. Если у них нету соперника в базовом контакте, то они обязаны совершить движение с последующей схваткой.

Позиция: **Кронг – военачальник Арены**

Размер и пол: Средний - Мужчина

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**ГОРСТЬ**: Игрок с таким умением может проводить схватку с двумя игроками противника в процессе одной схватки; рассматривая каждую из них по отдельности при этом добавляя +2 St игрокам соперника.

**ГРУБАЯ СИЛА:** Когда Кронг участвует в схватке и соперник отброшен ,передвиньте игрока ,который отброшен на 2 клетки вместо 1. Если игрок отброшен в контакт с другим игроком, то игрок соперника получает еще удар от военачальника с модификатором -3 St.

**УДАР ГОЛОВОЙ**: Когда этот игрок сражается с игроком противника в схватке, вы можете использовать Удар головой, который автоматически оглушает соперника, если вы выиграли результат схватки. После этого бросьте 2d6; при результате 8 + Военачальник также падает. Дальше бросьте кубики на травму Военачальника с тестом силы St равной силе соперника или St7, если у противника сила меньше. Если вы выбросили меньше силы St (или St7), тогда тест на силу пройден.

Вы также можете использовать Удар головой для схватки после движения, в этом случае у вас будет бонус к силе +2 St с последующим тестом силы, чтобы видеть сбит или ранен Военачальник, как указано выше.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ПОФФИ**

Расовая особенность: Сила розового цвета.

Тренер может перебросить кубик один раз за тайм, но только если это бросок на мутацию Поффи.

Ведение: +3 BP для теста Ведения

Позиция: **Поффи**

Стоимость: 50 монет

Доступно: 0-17 – см. МУТАЦИЯ

Умения:

**МУТАЦИЯ**: Поффи начинают каждый тайм с тремя попытками мутации. Каждый раз, когда Поффи использует попытку мутации, оно может изменять свое тело в любую доступную мутацию (т.е. если такая мутация еще не активирована на поле другим Поффи). Поффи может использовать попытку мутировать до или после совершения движения и после совершения мутации игрок может совершать любые действия, которые доступны в обычной ситуации. Поффи может решить остаться в мутировавшем теле до конца хода, пока не начнется новый его ход. Поффи может мутировать из одного своего тела в другое, используя для этого всего 1 попытку мутации. Во время хода соперника Поффи может использовать мгновенную мутацию с прохождением теста на ловкость (Ag) без модификаторов испольуя 1 попытку мутации. Если тест успешно пройден, Поффи мутирует в любое доступное тело до конца хода соперника, в противном случае ничего не произойдет ,но при этом Поффи не потратит свою попытку мутации. Если Поффи мутирует во время владения мячом, то после мутации мяч все еще будет у Поффи.

**Маленький**: Может игнорировать все вражеские зоны контроля после того, как удачно пройдено уклонение из первой зоны контроля с учетом модификаторов.

Позиция: **Мутация-Фиффи**

Стоимость: 60 монет

Размер и пол: Большой

Доступно: 0-2

Умения:

**ГОРСТЬ:** может участвовать в схватке сразу с двумя соперниками, если они находятся в соседних с ним клетках, как и с одним оппонентом. Оба соперника получают увеличение силы +1 St. Эти две схватки происходят одновременно.

Позиция: **Мутация-Клаффи**

Стоимость: 30 монет

Размер и пол: Большой

Доступно: 0-1

Умения:

**МНОЖЕСТВО РУК:** получает +3 к тесту по парированию удара. При равных значениях результатом является парирование удара.

Позиция: **Мутация-Гррофи**

Стоимость: 40 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**ДИКАЯ АТАКА:** когда Гррофи проводит атаку после движения, он может участвовать в двух схватках с разными соперниками и получает к движению +2 Mo. Пока он двигается не дальше чем на 1 клетку для проведения второй схватки. Если Гррофи отброшен назад в первой схватке, он все еще может сразиться во второй схватке, если у него устаются для этого очки движения (МО).

Позиция: **Мутация-Ранфи**

Стоимость: 30 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**БЫСТРЫЕ НОГИ:** Ранфи может попытаться передвинуться на 2 клетки больше, чем его показатель движения (МО). Он должен пройти тест на ловкость (Ag) за каждую дополнительную клетку, которую он прошел. Если он провалил тест, то он падает (сбит с ног).

Позиция: **Мутация-Блоффи**

Стоимость: 20 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**ПОГЛОТИТЕ ШОК:** Блоффи проводит схватку используя свое телосложение (Со) вместо своей силы (St). Если он выигрывает схватку с разницей +5, то игрок соперника отброшен и сбит с ног; все остальные результаты ,как победа так и ничья для Блоффи являются результатом «соперник отброшен», игнорирую все обычные варианты результатов схватки.

**БОУЛИНГ**: Блоффи, если он находиться в базовом контакте с Фиффи, может быть использован как мяч для боулинга. Бросьте 2d6 с модиролом как навык владения мячом BP 7. Если тест пройден, передвиньте Блоффи на 4 клетки по прямой линии в направлении, которое вы выбрали и совершите схватку с каждым игроком, попавшимся вам на пути, используя навык «**ПОГЛОТИТЕ ШОК».** Если тест провален, бросьте 1d3 для определения, куда Блоффи будет брошен (используя для этого 3 клетки перед Фиффи), передвиньте Блоффи на 4 клетки в этом направлении по тем же правилам. Блоффи может зайти во вратарскую зону соперника, и он может закончить свое передвижение или в воротах или за полем. Если это произошло, он может вернуться на поле, используя обычные правила.

**ГЕРОИ**

Позиция: **Лайонпоф – король Мелонжа.**

Размер и пол: Большой - мужчина

Стоимость: 100 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**ТРОН ВЛАСТИ**: Король окружен нимбом энергии, которая излучается его троном. В начале его хода Лайонпоф может с помощью этой энергии увеличить любой свой навык на 2 значения или увеличить на 1 два своих любых навыка. Если он захочет, то сможет использовать данное умение для того, чтобы дать одну попытку трансформации любому своему игроку, находящемуся в пределах 4 клеток от Лайонпофа.

**РЕАКТОРЫ**: во время передвижения трон Лайонпофа выбрасывает сильную энергию, которая двигает его вперед. Любой, кто окажется на пути трона получает удар от этой энергии с силой St10 (не важно: своему или вражескому игроку). Король Лайонпоф может использовать этот навык, только если он до этого не совершал никакого передвижения. Результат столкновения решится сравнение силы удара энергии St10 против телосложения противника (Co). Лайонпоф может двигаться и через клетку занятую противником, пройдя для этого тест с его силой энергии St10 против силы игрока противника (St), отодвинув последнего при успешном прохождении теста, но потратив на это 2 МО: один на перемещение в занятую клетку и еще один на то чтобы освободить эту клетку от соперника. Если тест провален, тогда Лайонпоф тратит -2Mo, но все еще может проходит этот тест повторно, тратя свои МО.

**АНТИГРАВИТАЦИЯ**: Лайонпоф может быть сбит, только при результате 4, в отличии от таблицы результатов схватки, которые позволяют это совершить на 3-4.

Позиция: **Гасс – Поффинатор.**

Размер и пол: Средний - Х

Стоимость: 200 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**АРСЕНАЛ**: У этого разукрашенного генерала есть огромное количество инопланетных технологий

в его распоряжении. Айтек технологии всегда доступны, пока не будут уничтожены.

**1**-**Реактивный пакет**: во время передвижения может передвинуться на дистанцию равную его движению (МО), игнорируя занятые игроками клетки. Для перезарядки реактивного пакета надо потратить 1 ход Гасса (т.е. он не должен выполнять никаких действий во время такой перезарядки).

**2**-**Визор**: во время получение или паса мяча, Гасс получает +3 BP с помощью дисплея компьютера.

**3-Плазменное Орудие**: Гасс может сделать дополнительный удар, используя свое плазменное орудие во время или до своей обычной схватки. Удар наносится по игроку, который находиться рядом с Гассом и обе схватки назначаются с одним и тем же игроком! Плазменное орудие бьет с силой St 12. Для перезарядки орудия нужно потратить 1 ход Гасса (во время перезарядки он не должен совершать никаких действий).

**4-Камуфляжный костюм**: В начале своего хода Гасс становиться невидимым. Уберите игрока с поля, на следующий ход можете поместить его в любой точке поля в пределах его максимальной дистанции движения (МО) от его исходного месторасположения. Для подзарядки камуфляжного костюма требуется потратить полный ход Гасса. Гасс не может использовать этот навык, если он держит в руках мяч.

**5-Укротитель мяча**: Гасс может делать пас без каких-либо тестов (игрок, получающий мяч проходит тест на поимку, но с бонусом +2 to BP). Поффинатор может использовать этот навыквсего 1 раз за тайм.

**6-Ремонт**: Если этот Айтек девайс не сломан, то Гасс игнорирует результаты «сбит с ног», «отброшен, сбит с ног и травмирован». Использование этой способности повредит Айтек девайс автоматически.

Каждый раз, когда Гасс сбит или на нем совершен фол, бросьте 1d6 и удалите Айтек технологию, соответствующую выпавшему значению, она будет потеряна до конца игры. Если выпало значение технологии, которая была уже сломана ранее, тогда ничего не происходит. Гасс может использовать только один Айтек девайс за 1 ход, кроме Визора, который всегда активен.

Позиция: **Девиал - мультизадача.**

Размер и пол: Средний - Х

Стоимость: 130 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**ПОМЕШАННОСТЬ НА КРАСОТЕ**: В начале хода игрока Девиал может трансформироваться в любую форму мутации. Девиал сохраняет свой навык владения мячом (ВР) в любой форме мутации (если лучше). Для этого ему нужно пройти тест на ловкость (Ag).

**«ПОДОЖДИТЕ СЕКУНДОЧКУ»**: Дважды за матч он может остановить схватку соперника против него (в независимости от ее формы). Это не вызывает переход хода. Использование этой способности должны быть объявлено до каких-либо бросков кубиков.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ДЬЯВОЛЬСКИЕ ИГРУШКИ**

Расовая особенность: мягкость.

Приятные игрушки, как известно, так мягки и их так легко ударить! Один раз за тайм тренер может выбрать и изменить результат схватки, в результате которой его игрок был «сбит с ног» или «отброшен и сбит с ног» на просто «отброшен».

Ведение: +3 BP для теста Ведения.

РАСШИРЕНЫЕ УМЕНИЯ:

Приятная игрушка: если этот игрок сбит с ног, то это становится ошеломляющим и отталкивает его назад и сбитым с ног и разница в +4 становится разницей в +5. Игрок получает увеличение силы в +2, когда он защищается в схватке.

Позиция: **Неприятная Кошка**

Стоимость: 70 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**Структурированный**

**Приятная игрушка**

**ЦАРАПИНА**: Если схватка выиграна, Кошка может вцепиться в соперника своими когтями. Игрок соперника в его ход может попытаться освободиться от захвата Кошки, пройдя тест на силу (St). Если игрок соперника провалил свой тест, он автоматически получает удар от Кошки с силой St 10 и теряет свой ход. Во время своего хода Кошка может выбрать передвинуться от соперника, совершив движение с -2 МО. Когда она это делает, то получает свободное уклонение.

Позиция: **Безголовый Енот**

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**Структурированный**

**Приятная игрушка**

**ЯРОСТЬ:** Если во время схватки нет результата «сбит с ног», то Енот может сразу провести еще одну схватку. Енот может продвинуться за отброшенным соперником.

**БЕЗГОЛОВЫЙ**: игрок соперника, который был в схватке или хочет вступить в схватку с Енотом бросает 2d6: на 8 + соперник настолько напуган, что получает -2 St! Если Енот касается мяча, бросьте 1d6: на 4 + игрок путает мяч со своей головой и в конце действия оказывается сбитым с ног в клетке, которой он находится. Перед тем, как он будет сбит с ног, игрок может выполнить любые доступные действия.

Позиция: **Голодная Белка**

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**Структурированный**

**Приятная игрушка**

**ГОЛОДАНИЕ:** Белка всегда голодна! Когда этот игрок активирован и находится в базовом контакте с игроком соперника, бросьте 2d6: на 8 +Белка должна будет вступить в схватку или совершить фол с силой +1 St. Если Белка находиться в базовом контакте с несколькими игроками соперника, она может выбрать, кого атаковать. Если Белка получает мяч, то только во время получения мяча, бросьте 2d6: на 8 + Белка потратит остальную часть хода на жевание мяча, не делая ничего другого.

**НАВЯЗЧИВАЯ ИДЕЯ ОРЕХА**: Белка обожает все, что похоже на орех, включая мяч! Каждый раз, когда Белка пытается ловить, перехватывать, поднимать мяч это дает ей владение мячом PB 10; но каждый раз, когда Белка пытается отдать пас или нанести удар по воротам, ее владение мячом становится PB 5 (если только это не пас другой Белке, когда владение мячом равно PB 10).

Позиция: **Трусливый Кролик**

Стоимость: 60 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**Структурированный**

**Приятная игрушка**

**НОРА**: Кролик может, половину его движения с округлением вверх, передвигаться под землей с игнорированием любых зон контроля. Если Кролик хочет начать это действие и находится в зоне контроля соперника, то игрок должен сначала пройти тест на уклонение.

Позиция: **Мишка-Медбрат**

Стоимость: 80 монет

Доступно: 0-2

Умения:

**Структурированный**

**ШЕЙТЕ** (дважды за ход): Мишка может поднять любого игрока своей команды, находящегося в базовом контакте, потратив на это действие 1 МО. Мишка может совершать это действие в любой момент во время своего движения.

**НИТКА С ИГОЛКОЙ** (дважды за ход): Игрок может использовать 1 МО для обездвиживания сбитого или оглушенного игрока соперника в базовом контакте. Игрок соперника получает штраф -5 МО (минимум 1) и должен дать другим игрокам +2 Ag, которые делают от него уклонение принадлежащих тренеру управляющего Мишкой.

**НАСТРОЕНИЕ ПОМОЩИ**: Мишка заботится о своих друзьях! Он получает +1 St, +1 Ag and +1 Co за каждого сбитого с ног игрока его команды. Как только игрок поднимается на ноги, Мишка теряет этот бонус.

**МЯГКО И ПРИЯТНО**: Мишка при защите в схватке с соперником имеет силу равную St 10. Мишка может изменять результат схватки по таблице схваток на один пункт для более комфортного результата.

**ГЕРОИ**

Позиция: **Рекси – кукольный динозавр.**

Размер и пол: Большой - Х

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**Структурированный**

**СТАРАЯ ИГРУШКА:** Рекси – одна из наидревнейших игрушек в Трискхете. С ним плохо обращались из поколения в поколение многие расы, даже те, которые давно уже исчезли. Ничегоне может испугать Рекси, никто не может ранить Рекси. Чтобы сбить с ног Рекси игрок соперника нуждается как минимум в ассисте (помощи) дружественным игроком в схватке с ним или игрок соперника должен быть хотя бы большого размера; иначе проигнорируйте результат схватки.

**КРОШЕЧНАЯ, КРОШЕЧНАЯ НОГА**: Рекси вообще не может держать мяч, он всегда смещается после попадания в клетку с Рекси.

**ЧЕЛЮСТИ**: Рекси может взять игрока своей команды, если тот маленького или среднего размера, в пасть и нести его (даже если у того в руках находиться мяч)! Рекси никогда не может входить во вратарскую площадку, как и любой другой игрок, но он может максимально близко поднести к вратарской площадке игрока в пасти, для того, чтобы последний мог забить гол. Но вы никогда не сможете знать, что происходят с челюстями, поэтому каждый раз при транспортировании игрока в пасти для совершения любого действия бросьте 2d6: на 8 + игрок получает удар с силой St 8. Транспортируемый игрок может быть объектов для схватки, как и любой другой игрок, полагая, что он находиться в том же квадрате, что и Рекси. Если Рекси оказывается сбитым с ног, когда транспортировал игрока, то этот игрок размещается в любой незанятой близлежащей клетке и при этом получает удар с силой St 8.

Позиция: **Шако – кукловод.**

Размер и пол: Средний - Мужчина

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**МАРИОНЕТКИ**: Шако может использовать свой ход для того, чтобы взять под свой контроль игрока противника или потратив 2 своих хода взять под контроль Героя противника. В конце действия Шако берет под свой контроль этого игрока соперника, которым сможет распоряжаться на протяжении хода противника. Для осуществления движения, поднятия, выбрасывании мяча (в соседнюю клетку) или паса Шако должен пройти тест на 4 + на 2d6; уклонения и проведения схватки на 6+; удара над воротами для 1 очка на 7+; удара по воротам для получения 3-х очков на 8+; схватки с игроками той же команды на 9+. Провал любого из этих тестов не влечет за собой конец хода тренера. На конец хода соперника, тренер бросает 2d6; на 10+ игрок освобождается от Шако. Каждый ход тренер добавляет +1 к этому тесту. Во время контроля игрока соперника сам Шако не может двигаться и если он будет вынужден совершить действие, такое как поднятие мяча или защита в схватке, то он теряет контроль над игроком соперника.

Все модификаторы на подконтрольного игрока действуют, как и в обычной ситуации. Если Шако находится в базовом контакте с игроком соперника, то он должен пройти тест на ловкость (Ag) для того, чтобы применять этот навык. Игрок, который удачно освободился из-под контроля Шако, больше не может быть взят под контроль до конца матча.

**ЗАПУТАВШИЕСЯ НИТКИ**: во время схватки бросьте 2d6: на 6 + нападающий, защитник и любые другие игроки, которые дают поддержку в схватке, оказываются запутанными в Запутавшихся нитках. Чтобы освободится, каждый игрок должен потратить свой 1 ход, в котором они имеют показатель движения Мо 1. Пока игроки запутаны в нитках, они не могут совершать никаких действий, кроме как освободиться и они не могут быть отброшены.

Позиция: **Зингер – швейная машинка.**

Размер и пол: Большой - Х

Стоимость: 150 монет

Доступно: 0-1

Умения:

**Структурированный**

**ОТРЕЖ И СШЕЙ**: Зингер мастер своего дела и он никогда не останавливается! Даже когда Зингер играет, он использует свои навыки шитья. Когда Зингер нападающий в схватке, он может пользоваться своей таблицей результатом, отличающейся от обычной:

- результат равный: защитник отброшен назад;

- Зингер выбросил больше на 1 или 2: защитник сшит. Мо 0, 2 St and -2 Ag (минимум 1) до конца хода противника.

- Зингер выбросил больше на 3 или 4: защитник сшит и смещен. Мо 0, -3 St, -3 Ag and -2 Co (минимум 1) до конца хода противника, после модификации нужно удачно пройти тест на телосложение Co или будет травма. На игроке можно делать фол.

- Зингер выбросил больше защитника на 5 или больше: защитник сшит, смещен и порезан. Мо 0, -4 St, -5 Ag and -4 Co (минимум 1) до конца хода тренера противника игрок после модификации должен удачно пройти тест на телосложение Со иначе будет травмирован. На игроке можно делать фол

**ШЕЙТЕ** (дважды за ход): Зингер может поднять игрока своей команды, который находиться с ним в базовом контакте ,потратив на это действие 1 Мо. Зингер может использовать этот навык в любой момент во время своего движения.