**КРОГАЛЛС**

Расовая особенность: Ярость ящеров.

Крогаллские команды могут один раз за тайм перебросить результат кубика при схватке во время своей атаки..

Ведение: + 4 ВР для тестов на ведение.

Амплуа: **Крогалл**.

Цена найма: 80 монет

Доступно: 0-6

**Умения:**

**Хищник джунглей**: *Когда этот игрок поднимается после того, как был сбит с ног, может прыгнуть на 1 клетку в любом направлении, если в результате такого прыжка он оказывается в базовом контакте с игроком соперника. Затем необходимо провести обязательную атаку на игрока соперника. Запомните, что это действие не является схваткой при движении.*

**Хладнокровие**: *Каждый удар, который наносит хладнокровный, осуществляется с бонусом +1 к Силе (+1 St). Если игрок не совершает каких-либо действий в течении 1 хода, при этом стандартная не дождливая или снежная погода, то игрок получает +1 Ловкости (*+1 Ag*) и +1 Движения (*+1 Mo*). Этот бонус НЕ НАКАПЛИВАЕТСЯ.*



Амплуа: **Кроглинг**.

Цена найма: 40 монет

Доступно: 0-10

**Умения:**

***Крошечный:*** *Игрок с этим умением игнорирует зоны контроля соперников, делая попытку уклонения.*

***Хвост поддержки:*** *Когда вы защищаетесь во время атаки соперника в движении, игрок с этим умением может попытаться избежать схватки, пройдя тест на Ловкость (Ag), отступив при этом на одну клетку назад.*

Амплуа: **Крогатопос**

Размер и пол**: Большой**

Цена найма: 120 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

***Обвинение****: Когда Крогатопос совершает атаку в движении, он получает +2 Силы (St) и +2 Движения (Mo).*

Амплуа: **Рептилия**.

Цена найма: 70 монет

Доступно: 0-2

**Умения:**

***Смена направления:*** *Один раз в течение хода, игрок с этим умением может переместиться дважды в одну и ту же область с зоной контроля соперника, только по первому тесту на Ловкость (Ag).*



Амплуа: **Претон**.

Цена найма: 70 монет

Доступно: 0-2

**Умения:**

***Взлететь:*** *Претон может взлететь своей штрафной площадкой и сделать передачу мяча на 2 клетки дальше, чем это возможно. Если Претон использует это умение, то он должен пройти тест на Ловкость (Ag) или быть сбитым в клетке, где он находился.*

***Взмахнуть крыльями:*** *+1 Ведения (BP), когда Претон пытается парировать удар мячом по его воротам. Может попытаться парировать удар НАД ВОРОТАМИ (для получения соперником 1 очка) с броском 8 +*

*на 2d6.*

**ГЕРОИ (Крогалл)**

****Амплуа: **Кугоо, страж гробниц**

Размер и пол**: Большой - Х**

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

***Генерал:*** *Пока Кугоо находится на поле, команда Крогалл получает 4 переброса при атаке во время схваток в матче.*

***Отрезать и накромсать****: Когда Кугоо атакует во время схватки, он может свободно продвинуться на 1 клетку до базового контакта и уже потом вступить в схватку с соперником. Если Кугоо использует этот навык во время атаки в движении, после этого он может даже свободно отступить назад от противника.*

Амплуа: **Талон, быстрячок**

Размер и пол**: Большой - Х**

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

***Вспыхнуть:*** *Во время движения, после того, как пройдены первые три клетки, Талон не должен производить никаких тестов на уклонение пока не закончит свое движение. Талон просто слишком быстр для любого соперника!*

***Бег через головы****: Талон может перепрыгнуть через головы 4 вражеских игроков в течении одного хода, учитывая что каждая голова соперника составляет ½ вместо 1 Движения. Если Талон использует это умения до использования умения Вспыхнуть, он должен пройти тест на Ловкость (Ag)чтобы перепрыгнуть первую голову.. Талон не может закончить свое движение на занятой клетке.*

Амплуа: **Вертико, убийца-хамелион**

Размер и пол**: маленький - Х**

Цена найма: 150 монет

Доступно: 0-1

****Умения:**

***Крошечный:*** *Игрок с этим умением игнорирует зоны контроля соперника, во время совершения уклонения****.***

***Хвост поддержки:*** *Когда вы защищаетесь во время атаки соперника в движении, игрок с этим умением может попытаться избежать схватки, пройдя тест на Ловкость (Ag), отступив при этом на одну клетку назад.*

***Маскировка****: Вертико может потратить 3 пункта движения для маскировки до следующей своего хода. После этого он может переместиться на оставшееся количество пунктов Движения (Мо), имея при этом бесплатный переброс для каждой попытки уклонения.*

*В случае провала теста на одно их таких уклонений, бросьте 1d6: если выпало 4 + Вертико остается последней клетке движения, теряя все оставшиеся пункты Движения (Мо), если 3 и меньше - Вертико проваливает уклонение по обычным правилам.*

*Когда игрок соперника пытается сразиться с Вертико, перед проведением схватки бросьте 1d6: на 4 + игрок соперника теряет действие.*

*Когда Вертико нападает во время схватки, 3 раза за матч, вместо этого может нанести прямой удар по игроку противнику, тестирую Силу (*St*) против Телосложения (*Co)-4*: если удар точен, совершите бросок на ранение, после чего бросьте 1d6 на удаление Вертико. Если Вертико удален, совершите тест повторно: на 4+ Вертико НЕ удален, так как судья не видел достаточно хорошо этот эпизод.*