**КАТАК**

Расовая особенность:

Катакские команды один раз за тайм могут перебросить любой результат теста на Ведение (ВР)

Ведение: + 3 ВР для тестов на ведение.

Амплуа: К**атак**

Цена найма: 50 монет

Доступно: 0-5

**Умения:**

**Прыжок**: *один раз за ход Катак может использовать 2 очка Движения (Мо) для прыжка на дистанцию до 3-х клеток, игнорируя любые зоны контроля. Если Катак совершает прыжок из клетки, которая находится базовом контакте с оппонентом, он должен совершить обычный тест на Уклонение. Это специальное умение не прекращает движение Катака, только если не провален тест на Уклонение.*

**ВР+2** *при Ударе по воротам.*

Амплуа: **Тадпол**

Цена найма: 30 монет

Доступно: 0-6

****Размер: маленький

**Умения:**

**Маленький:** *Когда Тадпол совершает уклонение, он игнорирует все вражеские зоны контроля после прохождения теста на Уклонения.*

**Резкий:***Тадполы не сильны, но они быстры! Когда они делают попытку атаки или защищаются в схватке, бросьте кубик три раза, добавляя к первому результату Силу +1 (St +1), +2 и +3 ко второму и третьему результату броска и после этого выбирая наилучший вариант.*

Амплуа: **Катонг**

Размер и пол**:** Большой

Цена найма: 110 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

**Цепкий язык*:*** *Катонг может перехватить во время паса соперника мяч, который пролетает через клетку, соседнюю с той, где он находится, для чего необходимо пройти тест на Ведение (BP) 7 без применения обычного -3 при перехвате. Умение языка может также использоваться при перехвате паса соперника если отдающий пас или принимающий пас игрок соперника находится в соседней клетке, а также во время поднятия скачущего мяча или любого другого действия, связанного с мячом, если Катонг находится на соседней клетке, совершив тест на Ведение (BP) 7 без какого-либо штрафа.*

**Наездник Катонга:** *Тадпол, наездник Катонга может напасть на игрока противника, находящегося в базовом контакте, используя правила и характеристики обычного Тадпола, но он игнорирует любой провал передвижения при схватке, т.к. Тадпол находится на одной клетке с Катонгом.*

Амплуа: **Томатный Катак**.

Цена найма: 45 монет

Доступно: 0-2

Размер: маленький

**Умения:**

**Ослабляющий яд:***Прежде, чем совершить нападение или подвергнуться нападению в схватке с Томатным*

*Катаком игрок противника должен пройти тест на Телосложение (Со) с модификатором -2, если тест провален, тогда сила соперника уменьшается на -3 (до минимума Сила (St) равной 1) до конца тайма.*

**Маленький:** *Когда Тадпол совершает уклонение, он игнорирует все вражеские зоны контроля после прохождения теста на Уклонения.*

**Опустошительный: \_\_\_\_\_\_\_\_**

Амплуа: **Катак - Шершень**.

Цена найма: 45 монет

Доступно: 0-2

Размер: маленький

**Умения:**

**Смертельный яд:***Прежде, чем совершить нападение или подвергнуться нападению в схватке с*

*Катаком-Шершнем игрок противника должен пройти тест на Телосложение (Со) с модификатором -2, если тест провален, тогда Ловкость соперника уменьшается на -3 (до минимума Ловкость (Ag) равной 1) до конца тайма.*

**Маленький:** *Когда Тадпол совершает уклонение, он игнорирует все вражеские зоны контроля после прохождения теста на Уклонения.*

**Опустошительный: \_\_\_\_\_\_\_\_**

Амплуа: **Черничный Катак**.

Цена найма: 45 монет

Доступно: 0-2

Размер: маленький

**Умения:**

**Парализующий яд:***Прежде, чем совершить нападение или подвергнуться нападению в схватке с*

*Черничным Катаком игрок противника должен пройти тест на Телосложение (Со) с модификатором -2, если тест провален, тогда Движение соперника уменьшается на -3 (до минимума Дмижения (Мо) равной 1) до конца тайма.*

**Маленький:** *Когда Тадпол совершает уклонение, он игнорирует все вражеские зоны контроля после прохождения теста на Уклонения.*

**Опустошительный: \_\_\_\_\_\_\_\_**

******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 (Катак)**

****Амплуа: **Блонго, болотный жрец**

Размер и пол**: Большой - Х**

Цена найма: 170 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

**Быстрый прыжок*:*** *один раз в течении своего хода Блонго жрец болота может использовать 2 очка Движения (Мо) использовать для прыжка на дистанцию до 4 клеток, игнорируя любые препятствия. Если Блонго совершает прыжок из клетки, находясь при этом в базовом контакте с соперником, то он должен пройти обычный тест на ловкость. Это специальное умение не заканчивает движение Блонго, только если не провален тест на Уклонение. Когда Блонго подвергается атаке в схватке, то он использует свой показатель Ловкости (Ag) вместо Силы (St), для того, чтобы определить результат броска кубика. Соперник считает результат броска кубика: “Отброшен назад” как “Оба игрока стоят”, и "Сбит с ног" как " Отброшен назад " и “Сбит с ног и отброшен назад” как “ Сбит с ног ”.*

**Вызовите бассейн:***До начала вашего следующего хода квадрат размером 3x3 клетки с центром в клетке с Блонго считают наполненным застойной водой. Игроки, не являющиеся жителями Торнвелла (Thornwell) в этой воде получают уменьшение характеристик -3Дмижения (Mo) и-2 Ловкости (Ag) при условии, что показатель не будет меньше 1. Игроки из Тхорнвелла (Thornwell) в этой воде получают бонус +2Движения (Mo) и +2 Телосложения (Co). (один раз за тайм).*

**Цепкий язык*:*** *Блонго может перехватить во время паса соперника мяч, который пролетает через клетку, соседнюю с той, где он находится, для чего необходимо пройти тест на Ведение (BP) 7 без применения обычного -3 при перехвате. Умение языка может также использоваться при перехвате паса соперника если отдающий пас или принимающий пас игрок соперника находится в соседней клетке, а также во время поднятия скачущего мяча или любого другого действия, связанного с мячом, если Блонго находится на соседней клетке, совершив тест на Ведение (BP) 7 без какого-либо штрафа.*

**Тревога***: пока Blongo стоит, вся команда Катак может уклоняться от схваток, пройдя*

*Тест на Ловкость (Ag) без каких-либо штрафов, но теряя способность Прыжок пока не начнется следующих ход.*

****Амплуа: **К, колосальный Катонг**

Размер и пол**: Огромный - Х**

Цена найма: 200 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

***Длинный язык:*** *K, колоссальный Катонг может также атаковать игроков противника на расстоянии в 2*

*клетки, а не только на соседних с ним клетках. Результат схватки «Отброшен» позволяет K переместить противника в любой свободный квадрат, смежный с ним, из-за его огромного обхватывающего языка.*

**Широко расставленные ноги*:*** *все игроки могут передвигаться сквозь K. Игроки соперника могут избегать схватке при успешном прохождении теста на Ловкость (Ag). Только игрок большего размера, чем средний, а также герои, должны проводить тест на Уклонение при передвижении через K*

**Землетрясение***: K. может прыгнуть в выбранном направлении на 4 клетки, игнорируя любые препятствия. Когда он приземлится, то все игроки соперника, находящиеся на смежной клетках с К., должны проходить тест на Ловкость (Ag), а если тест провален, игроки соперника становятся сбитыми с ног. (до 3-х раз за игру).*

****

****Амплуа: **Таирхон, тадпол-боксер**

Размер и пол**: маленький - Х**

Цена найма: 110 монет

Доступно: 0-1

**Умения:**

**Маленький:** *Когда Тадпол совершает уклонение, он игнорирует все вражеские зоны контроля после прохождения теста на Уклонения.*

**Резкий:***Тадполы не сильны, но они быстры! Когда они делают попытку атаки или защищаются в схватке, бросьте кубик три раза, добавляя к первому результату Силу +1 (St +1), +2 и +3 ко второму и третьему результату броска и после этого выбирая наилучший вариант.*

**Тренер Тадполов***: пока Таирхон стоит, то все Тадполы, включая и самого Таирхона, могут бросать кубик 4 раза при использовании умения Резкий, все еще добавляя +3 Силы(St) и затем выбирая лучший результат.*