

Tutatis

Regole



REGLES

A' Toutatis 2 équipes rivales s'affrontent dans un jeu dont le but est de marquer des points en envoyant une balle dans le but adverse ou au-dessus de celui-ci ! Dans le même temps les joueurs essaient de casser le plus d'os possible à leurs adversaires ! On joue à sept contre sept et on peut avoir jusqu'à cinq remplaçants par équipe. Une partie dure deux mi-temps de douze tours chacune (six par joueur) à la fin desquelles l'équipe qui a marqué le plus de points l'emporte.

Le terrain de Toutatis est un rectangle de onze cases de large sur seize de long divisé en trois bandes horizontales, trois verticales, et qui présente deux moitiés de terrain comme indiqué sur le schéma.

LES TERRAINS (OPTIONNELS)

Les terrains peuvent être de divers matériaux selon la région où se dispute la partie. Si des humains et des orques ont tendance à jouer sur des terrains en herbe et en terre, de fait des races comme les nains préfèrent les terrains en roche! Si vous décidez de jouer sur un terrain de nain, lorsqu'un joueur tombe soustrayez un à sa valeur de constitution au moment de déterminer s'il est blessé.

LES EQUIPES

Les équipes sont représentées sur le terrain par des figurines qui permettent d'en identifier la race et le rôle. Chaque joueur dispose d'une série de caractéristiques qui représentent son habileté sur le terrain et qui sont :

Le mouvement (Mo): le nombre de cases que le joueur peut parcourir pendant une action, verticalement, horizontalement ou en diagonale.



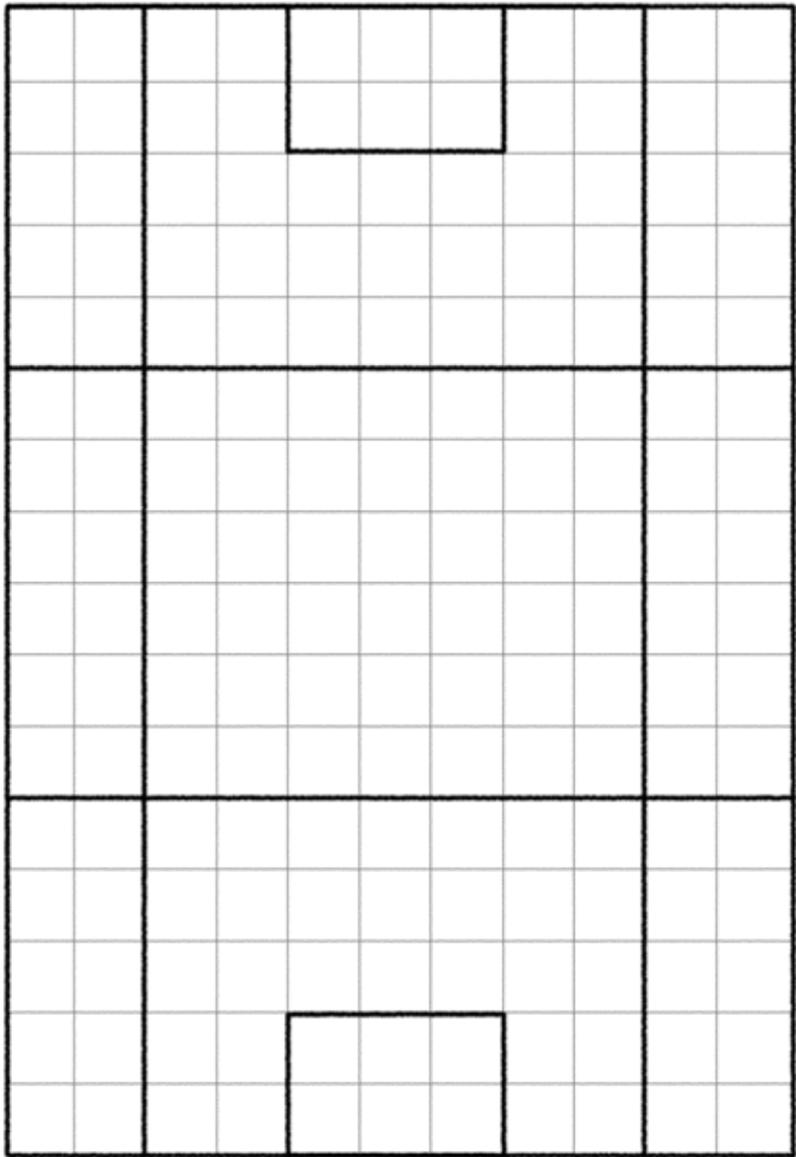


Fig. 1





La force (St): elle représente la prestance physique du joueur et est utilisée pour déterminer le résultat des fréquents contacts physiques

L'agilité (Ag): en dehors des contacts physiques, les joueurs seront souvent impliqués dans des actions où il leur faudra se démarquer ou tenter de prendre une balle au bond ou plaquer au sol un adversaire. Dans ces cas-là, une haute agilité fera toute la différence !

La constitution (Co): lorsque l'on tombe ou que l'on est plaqué au sol par un adversaire, c'est cette valeur qui indique à quel point on a mangé chaud.

Maniement du ballon (BP): : c'est l'essence de Tutatis ! Cette caractéristique indique l'habileté du joueur à lancer, recevoir et taper dans le ballon !

Chaque joueur peut aussi avoir des capacités spéciales, avec les règles afférentes.

Test

Chaque action qui réclame un texte de caractéristiques se résout en lançant deux des six et en les additionnant. Pour que l'action réussisse, ce résultat (auquel on ajoute éventuel bonus-malus) doit être égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique indiquée pour le test.

Exemple: *Le joueur veut à frapper la balle avec un orc qui a une valeur de maniement de balles de sept. Il lance deux dés six et obtient cinq. Le résultat est un succès parce qu'il est inférieur à la valeur de la caractéristique sur laquelle il a été effectué. En conséquence l'orc attrape la balle*

Modification au test ou « modiol », règle générale

Comme règle générale inhérente aux modifications sur quelques tests que cela soit, on utilise la règle suivante appelée « modiol » : un joueur adverse en contact sur place avec celui qui exécute le test et qui n'est pas marqué (donc en contact le socle à socle avec un allié) donne moins un à la caractéristique adverse avec laquelle se faisait le test. Cette règle ne s'applique pas aux capacités spéciales des joueurs et aux coûts directs à moins que cela ne soit spécifié.





MISE EN PLACE

En premier lieu, chaque coach place un pion à côté des numéros de tours. Ils jettent chacun 2D6 et le plus haut score choisit lequel se place en premier, puis chacun place une figurine l'un après l'autre en respectant ces règles :

- Les figurines ne peuvent être placées au-delà de la ligne horizontale délimitant le tiers de terrain de l'adversaire. (Fig 2).
- Il ne peut y avoir plus d'une figurine par équipe dans chaque aire sauvage (sector L. et Sector R.) (Fig 2).
- Au moins un joueur doit être placé dans l'aire du gardien de but.

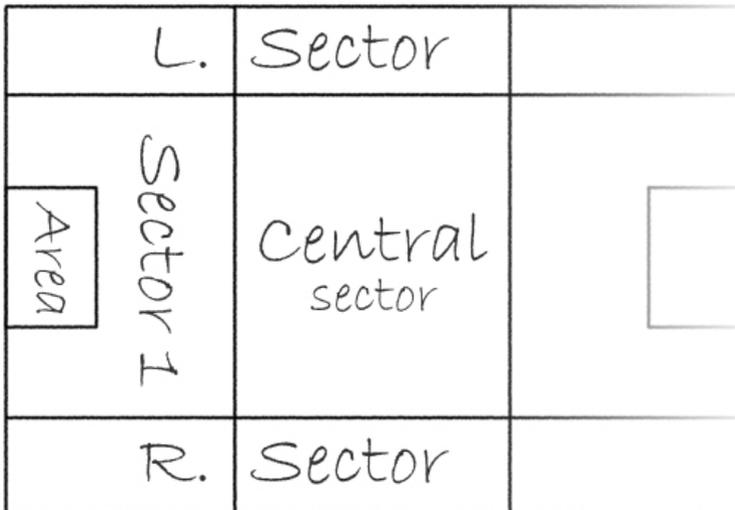


Fig. 2





METE0

Chaque joueur lance un dé six avant de positionner ces figurines. La somme des deux détermine les conditions atmosphériques de la partie.

Deux : Tempête Peut-être vaut-il mieux demeurer aux vestiaires ! Chaque jet basé sur la caractéristique maniement de balle subit une pénalité de deux

Trois : Pluie. Le terrain est glissant ! Les résultats « le joueur sprint » durant un placage deviennent « joueur au sol »

4-10: C'est le temps idéal pour un match de Toutatis !

11: Coup de chaud. La transpiration empêche les joueurs de se remettre normalement de leurs blessures. Ceux qui sont blessés retournent sur le terrain uniquement sur un résultat de 6 au dé.

12: Chaleur torride. La température est insupportable. A chaque coup d'envoi on jette 1D6 pour chaque joueur qui était présent sur le terrain juste avant. Sur un résultat de 1 il ne pourra pas reprendre le jeu et devra cirer le banc jusqu'au prochain coup d'envoi.

COUP D'ENVOI

A ce moment l'arbitre lance la balle au milieu du terrain (secteur central) et celle-ci peut atterrir dans l'une des cases comprises entre les deux lignes horizontales.

Jetez 1D6 pour choisir la direction et 1D3 pour déterminer de combien de cases la balle bouge. Si la balle finit

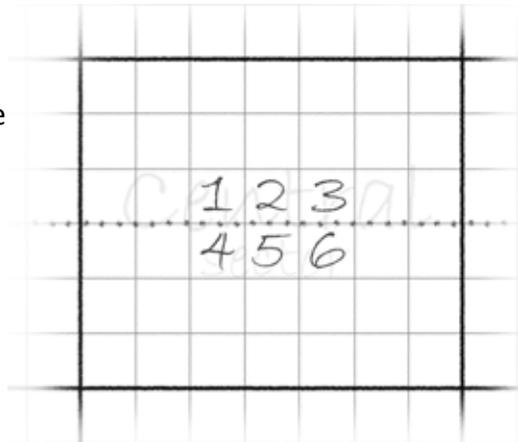


Fig. 3





dans les mains d'un joueur, celui-ci peut tenter de la maîtriser (voir les règles sur la balle) et s'il y parvient son équipe sera celle qui commencera à jouer. Si personne ne capte la balle on jette 2D6 et le joueur qui réalise le score le plus élevé commence et son équipe sera considérée comme l'équipe attaquante jusqu'au prochain coup d'envoi. En cas d'égalité celui qui saisit les dés en hurlant le premier l'emporte.

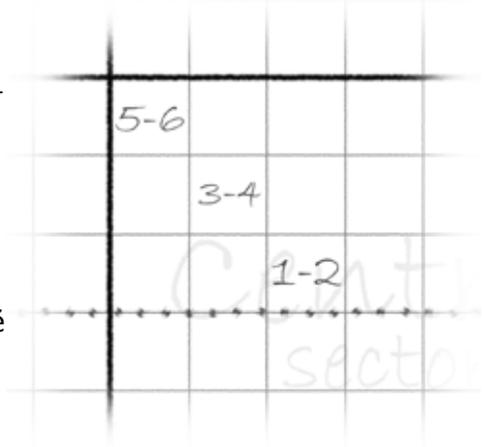


Fig. 4

« Oh hisse, encul... »

Si pour quelque raison que ce soit la balle sort du terrain, le jeu commence avec la balle dans les gants du gardien de l'équipe qui s'est déployée la première.

SEQUENCE DE JEU

Une rencontre de Tutatis se compose de deux temps de jeu de douze tours chacun (six par joueur) qui se succèdent de la façon suivante :

- Tour de l'attaquant
- Tour du défenseur

Au début de son tour le joueur doit déplacer le marqueur de tour dans la case appropriée sur le compteur de son banc de touche. Après quoi il peut effectuer une action (et une seule) avec chacun de ses joueurs, comme décrit ici :

Mouvement :: le joueur peut se déplacer d'autant de cases que sa valeur de mouvement (Mo)





Placage : le joueur tente de placer au sol un autre joueur qui lui est adjacent.

Placage en passant : le joueur peut se déplacer d'autant de case que sa valeur de mouvement et durant ce déplacement effectuer un placage sur un joueur qui, à quelque moment que ce soit de ce déplacement, lui est adjacent. Cette action ne peut être exécutée que par un seul joueur de l'équipe par tour

Passer la balle : un joueur en possession de la balle peut passer la passer. Souvent cela pour lui plus facile que de passer son bac. Chaque joueur ne peut passer la balle qu'une fois lors du tour, et ceux qui la reçoivent peut à son tour la passer s'il ne l'a pas encore fait. (S'il y a par exemple 7 joueurs sur le terrain la balle peut être passée 7 fois par les 7 joueurs différents).

Tirer au but : un joueur en possession de la balle et qui a dépassé la ligne horizontale de la moitié de terrain adverse peut tirer au but ! Cette action peut être exécutée par un seul joueur de l'équipe par tour.

Fauuuuute ! : Tabasser un joueur au sol c'est toujours sympa ! Le joueur peut se déplacer, terminant son action en contact avec un joueur au sol et le châtier comme il se doit.

FIN DU TOUR

Le tour du joueur se termine lorsque :

- Un joueur tente d'attraper la balle au sol ou reçoit une passe et se rate.
- Une passe est interceptée par un joueur adverse
- Une tentative de tirer au but pour faire évoluer la marque échoue
- Un joueur de l'équipe active finit au sol après un placage ou une tentative de se démarquer
- Un joueur est expulsé
- Après un tir vers le but adverse





ACTIONS

Mouvement

Un joueur peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa valeur de mouvement (Mo), dans n'importe quelle direction ou combinaisons de directions (en avant, en arrière, à droite, à gauche, en diagonale), mais il ne peut pas entrer sur une case occupée par un autre joueur (partenaire ou adversaire). Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les points de mouvement d'un joueur pendant une action. Un joueur à terre peut se relever pour initier un mouvement au prix de deux points de mouvement.

Aucun joueur ne peut rentrer dans la surface de réparation (les six cases délimitées par un rectangle devant le but), à moins qu'il ne s'agisse du joueur qui y a été posté avant le coup d'envoi. Si un joueur qui n'est pas le gardien de but désigné se trouve dans la surface de réparation, la première chose qu'il doit faire quand il est activé c'est utiliser une action pour en sortir. Avant la fin du tour de son coach, même dans le cas où ce tour s'interrompt, le joueur doit être activé pour en sortir.

Soloing

Un joueur qui se déplace avec la balle en sa possession doit effectuer un test de "soloing" toutes les 4 cases parcourues depuis le précédent test de raid réussi. Le test peut être effectué dans n'importe quelle case avant la quatrième. Il faut réussir un test de BP (+X BP pour ce test, en fonction de la race) avec -1BP pour les aires de menace à moins qu'elles ne soient marquées par un joueur allié. Si le test échoue on suit les règles sur le rebond de la balle au sol.

(pág. 20).

Se démarquer

Si un joueur a dans une case adjacente à la sienne un adversaire (ou plus d'un) et qu'il essaye de se déplacer vers une autre case, il risque de se faire arrêter au péage. Un test d'agilité (Ag) pure sera donc nécessaire de la part





du joueur qui veut se déplacer, avec -1 pour chaque joueur adverse présent autour de lui qui n'est pas marqué par un allié, au début de l'action pour se démarquer. Si le jet réussi le joueur continue son mouvement, sinon il est allongé dans la case vers laquelle il voulait se déplacer et on consulte le chapitre « joueur au sol » pour déterminer la gravité de sa chute, suite à quoi le tour de son équipe se termine.

Mouvement vers la balle au sol

Si durant le mouvement d'un joueur, celui-ci entre dans la case où se trouve la balle, il doit tenter de la prendre. Dans ce cas le joueur doit effectuer un test de maniement de balle avec -1 pour chaque joueur adverse autour de la balle qui n'est pas marqué par un partenaire. Si la balle est loin de tout joueur adverse alors le texte bénéficie d'un bonus de +2. Si le test réussit, on pose la balle sur le socle du joueur et celui-ci peut terminer son action. Si le jet échoue la balle tombe dans une case adjacente au joueur comme décrit dans le chapitre « autres règles concernant la balle », et le tour du looser se termine.

Mouvement avec la balle en main

Si un joueur commence son tour avec la balle en sa possession, il ne peut pas simplement se déplacer. Les seules choses qu'il peut faire sont :

- Rester immobile
- Passer la balle ou tirer au but pour faire évoluer la marque sans se déplacer
- Se déplacer, se déplacer et tirer ou se déplacer et passer la balle après un test de raid solitaire réussi
- Effectuer normalement un placage, mais seulement envers un adversaire en contact socle à socle

Placage et placage à la volée

Si un joueur commence un tour en contact avec un adversaire, il peut déclarer un placage. Pendant cette action le joueur ne se déplace pas mais essaye de plaquer (et si possible de châtier) l'adversaire. Le placage doit





être effectué contre un joueur debout (pas sur un joueur déjà au sol). Le placage se résout en jetant 2d6 pour chaque adversaire qui chacun ajoute sa force (Fo) et un bonus de 1 pour chaque autre joueur adjacent à l'adversaire qui ne serait pas lui-même adjacent à d'autres adversaires. On vérifie le résultat du placage sur la table prévue à cet effet. Après l'atterrissage, si un joueur se relève au prix de 2 points de mouvement et qu'il est en contact socle à socle avec un adversaire et qu'il veut effectuer un placage alors on considère ce mouvement comme un placage à la volée

Le plaquage à la volée est effectué pendant un mouvement, donc si on effectue un plaquage à la volée en dépensant des points de mouvements, il est possible de continuer à se déplacer après le plaquage. Si le joueur tombe pendant un plaquage le tour de son équipe se termine.

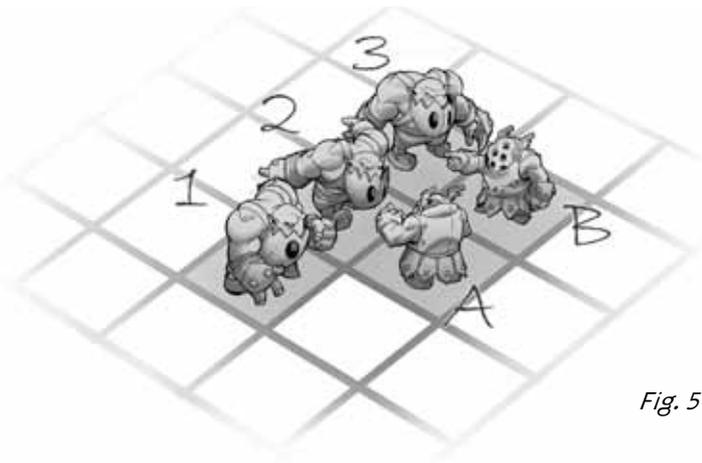


Fig. 5

Exemple : L'orc deux effectue un placage sur le nain A. Il jette 2d6 et obtient huit. Il y ajoute ses divers modificateurs, soit +7 (force de l'orc) et +1 coupe grâce à l'aide de l'orc 1. Il n'ajoute pas +1 pour l'orc 3 parce que ce dernier étant contact sur place avec le nain B. Donc au total l'orc 2 coupe obtient 16. Le nain A jette 2D6 et obtient 8. On y ajoute son modificateur de force (7) et on obtient 15. Le résultat est un écart de un en faveur de l'orc 2, et en consultant la table nous constatons qu'avec cet écart le nain A est poussé par l'orc. Si l'orc 3 n'avait pas été là, le nain A aurait ajouté le +1 du nain B et cela aurait donné une égalité, et donc les deux auraient été poussés.



Passé la balle et l'intercepter

Un joueur en possession de la balle E déclaré une passe. Avec cette action le joueur en possession de la balle va passer un autre. Dans le même tour, avant d'effectuer une passe, il peut aussi se déplacer s'il le désire.

Le ballon peut-être passer un importe quel joueur de l'équipe qui se trouve au maximum à quatre cases du lanceur. Dans ces quatre cas ai compris celle dans laquelle se trouve le receveur. Pour effectuer la passe on doit faire un test de maniement de balles pour le joueur qui lance et un pour le joueur qui reçoit. Les tests sont modifiées avec -1 pour chaque joueur adverse (non maqué) adjacent au joueur qui effectue le test est pour chaque case parcourue par le ballon. Si le test de lancer est réussi, le rece-

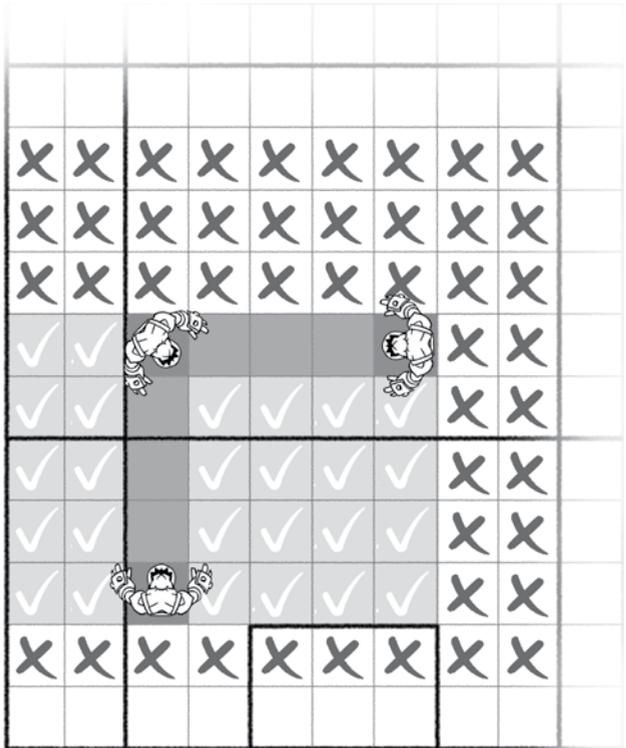


Fig. A

veur à un bonus de +2 pour effectuer son testes de réception (fig. A).

Si le test de lancer de réception échoue, la balle rebondi autour du receveur comme décrit dans le paragraphe concerné. Si le texte de lancer donne un double six, la balle rebondi autour du lanceur



depuis la première case de la trajectoire du lancer. Silence aurait le receveur sont adjacentes, il suffit de faire testes de réception sans bonus. Le lancer peut être effectuée uniquement ouvert des joueurs sur la même ligne de plus en retrait par rapport aux lanceurs sauf si le lanceur et un gardien dans sa surface de réparation. Le joueur qui s'est déplacé avec la balle en mains peut toujours la passer dans son propre tour même s'il l'a terminé, un joueur qui a n'importe quel moment se trouvant où se déplace pas coutume est pas devant.

Pour juger de la trajectoire on trace une ligne droite du centre de la case de départ au centre de la carte de destination. Une case traversée ne serait –ce que partiellement est dans la trajectoire.

Intercepté La balle : un joueur adverse, et un seul, qui se trouve dans l'une des cas à sur le trajet de la balle après le lancer peut l'intercepter, avec un testes de maniement de balles, avec un manège de trois plus un de malus pour chaque adversaire adjacent démarqué. Un double pas est toujours une réussite.

Tirer au but

Si un joueur est dans le tiers de terrain adverse, il peut tirer au but. Pour se faire jetez 2D6 auquel vous additionnez St+Bp et soustrayez 1 pour chaque espace qui le sépare de l'en-but. Le gardien de but jette 2D6+Ag+Bp. (appliquez les éventuels malus de -1 pour des joueurs adverses adjacents).

Si le tireur obtient un résultat supérieur au gardien de but, il marque 3 points, si les résultats est égal, le gardien repousse la balle au-dessus de la transversale et le tireur marque alors 1 point. Quand une équipe marque 1 ou 3 points on procède à un nouvel engagement. Si le score est inférieur le gardien attrape la balle et peu tenter un dégagement au tour de son équipe. A noter que le gardien peut tenter un arrêt quel que soit son emplacement dans la zone d'en-but.



Un joueur dans le tiers de terrain adverse peut aussi tenter de marquer directement entre les poteaux au-dessus de l'en-but. Pour se faire il doit obtenir un score égal ou inférieur à sa Bp en jetant 2D6 moins la St + la distance et le malus de joueurs adverses adjacents. S'il réussit, il marque 1 point et on procède à un nouvel engagement. S'il échoue la balle est donnée au gardien adverse.

Tirer quand le gardien n'est pas dans l'en-but :

S'il n'est pas dans l'en-but, le gardien ne peut pas tenter d'arrêter un tir. Pour voir si le tir réussit, il faut que vous obteniez un résultat inférieur ou égal à la Bp du tireur en jetant 2D6 moins la St + 1 par espaces de distance avec l'en-but et +1 par adversaire sur le trajet de la balle. Si vous réussissez, vous marquez 3 points, en cas d'échec la balle est donnée au gardien adverse. Aucun joueur ne peut tenter d'intercepter un tir, la balle va bien trop vite

Gardien, parade et buts « casquette »

Le gardien ne peut tenter une parade s'il se trouve dans sa surface de but, indépendamment de la trajectoire de la balle. Si le gardien ne se trouve pas dans sa surface ne peut pas tenter une parade, à moins qu'il ne se trouve sur la ligne de tir. Il peut seulement infliger une pénalité de moins en retire comme le ferait n'importe quel autre figurines sur la ligne de tir. Nul ne peut même pas tenter d'intercepter la balle de cette façon pas plus que ne pourrait le faire n'importe quel autre joueur, parce que intercepter la balle est possible seulement pour une passe, alors qu'un tir est beaucoup trop puissant !

Si pour quelque raison que ce soit la balle rebondi juste derrière la ligne de but, on considère cela comme un but qui marque trois points pour l'équipe adverse. Le gardien de tenter de parer la balle qui rebondit pour quelque raison que cela soit vers son but. Pour ce



faire il doit réussir un texte normal de BPsur 2d6-Ag e Modiol. S'ils avalent rebondi dans sa zone pour quelque raison que ce soit le gardien doit essayer de l'attraper avant la fin du tour de son équipe.

Même si on peut en avoir jusqu'à deux par équipes, sur le terrain ne peut y avoir qu'un seul gardien à la fois, l'autre doit rester sur le banc à faire des mots croisés.

Si pour quelque motif que cela soit le tour du joueur actif se termina avant que le gardien des fêtes la passe, le gardien est obligé d'effectuer une passe ont un dégagement comme actions supplémentaires en dehors du tour avant le début du tour adverse. Si le gardien carhaisien tir vert sombre et ne peut pas simplement la garder mais il doit avant la fin de son tour la passer ou effectuer un dégagement. N'est pas obligé de les dégager immédiatement, mais il peut attendre que les autres joueurs se soient déplacés et ensuite faire la passe. Pendant son propre tour, si le gardien à la balle en main et est activé, il est alors obligé d'utiliser son activation pour lancer la balle ou se déplacer élaner la balle.

Dégagement : le gardien de toujours être activés lorsqu'il a la balle en mains, et il est donc obligés de tenter une passe avant la fin de son propre tour. Il peut donc tenter de la passer en avant un partenaire ou bien effectué un dégagement. Le gardien lance alors la balle vers une case vide situé au maximum à quatre cases de distance en effectuant un texte normal de maniement de balles. S'il réussit la balade atterri dans la case choisie et on lance 1D3 pour déterminer le rebond. S'il échoue la balle arrive dans la case choisie et on lance 1D3 pour déterminer de nouvelles rebondi en la déplaçant de trois cases dans cette direction. Il ne peut pas choisir comme destination une case situer dans sa surface de réparation.

Capacité spéciales

Utiliser une capacité spéciale d'un personnage contre comme une action qui met fin au tour de ce joueur spécifique, à moins que le la règles de la capacité spéciale ne stipule autre chose.

AUTRES REGLES CONCERNANT LA BALLE

Prendre la balle au bond

Une balle qui après un rebond ou plus termine sa course dans la case occupée par un joueur peut être prise au bond par celui-ci, avec un test de maniement de balle et un malus de 1. Si le test échoue la balle rebondit normalement.

Lâché de balle

Quand la balle tombe au sol, ou qu'un joueur qui a la balle en main est jeté au sol, la balle rebondit. Pour déterminer la case sur laquelle elle – ci arrivera après le rebond il faut d'abord vérifier d'où elle vient et sa position actuelle. Si les deux coïncident – comme dans le cas d'un joueur jeté au sol sur place – on considère comme direction de provenance de la balle celle dont provient le plaqueur. (fig. 8-9)

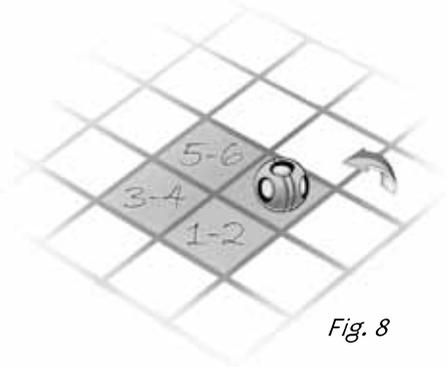


Fig. 8

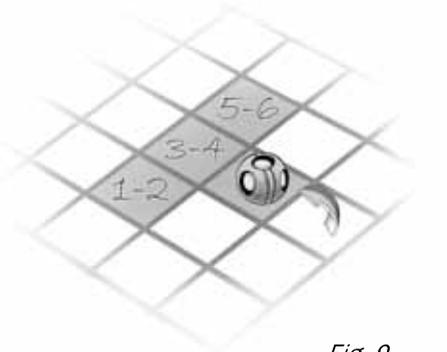


Fig. 9



Si la balle sore hors des limites du terrain

Si la balle sore du terrain, le tour du joueur actif se termine. Ou la balle est ramassé par l'arbitre de la balle est sorti et on jette 1D3 pour déterminer sur quelques cas elle rentre, en considérant la case depuis laquelle elle est sortie comme le résultat « 2 » du D3. S'il y a des joueurs adverses sur l'une de ses trois cases potentielles, celle – ci a atterri directement dans les mains du joueur adverse chanceux (il peut se déplacer avec la balle normalement, pour ce tour).

CHUTES, BLESSURES, PLAQUAGES ET POUSETTES

Un joueur qui chute ou qui est plaqué risquent de se blesser et de devoir quitter le terrain. Si un joueur tombe, on jette 2D6. Si le résultat est supérieur à sa constitution il peut être blessé. On jette encore 2D6 et on consulte la table des blessures.

Faute

Un joueur bougeant normalement et terminant celui-ci à côté d'un adversaire à terre peut essayer de le frapper : L'attaquant jette 2D6 + St, le joueur à terre 2D6+Co, si l'attaquant a un score plus élevé, le coach du joueur à terre doit faire un jet sur le tableau des blessures.

Après que la faute ait été résolu, le joueur attaquant jette un D6, sur un 6 il est exclu définitivement du match !

Frappe directe

Dans certains cas vous trouverez le terme « il inflige un hit à StX ». Cela signifie que pour résoudre le jet de dés, vous devez jeter 2D6+St contre 2D6+Co de la cible. En cas de réussite, la cible effectue un jet sur le tableau des blessures.



Poussette

Un joueur poussé suite à un placage peut être déplacé par celui qui l'a poussé sur une des trois cases derrière lui en fonction de la direction depuis laquelle vient la poussée (voir figure 6-7)

Un joueur peut être poussé uniquement sur une case vide (une case avec la balle est considérée comme libre. Si un joueur est poussé sur une case contenant la balle, celle-ci suit les règles du rebond). S'il n'y a pas de case libre il peut être poussé sur une case occupée par un autre joueur, qui sera à son tour poussé selon les mêmes règles. Si un joueur est poussé hors des limites du terrain, il peut y rentrer au tour suivant depuis la case où il est sorti ou depuis la case libre la plus proche sur le bord du terrain, en choisissant éventuellement celle qui l'arrange le plus comme un vil coquin. Un joueur ne peut en tout cas pas être poussé hors du terrain s'il existe des cases libres où il pourrait être poussé. Si un joueur poussé est en possession de la balle il doit réussir un test de maniement de balle éventuellement modifié pour ne pas la perdre. Aucun joueur ne peut suivre un adversaire poussé, à moins qu'il ne possède une capacité qui le lui permette.

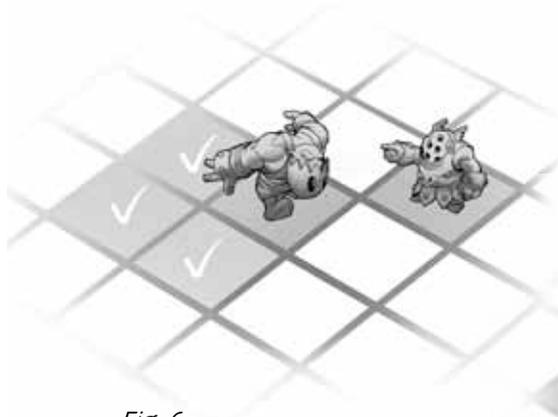


Fig. 6

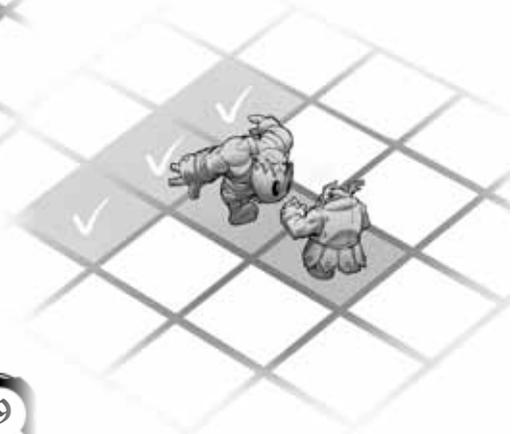


Fig. 7



Table des placages

Le joueur ayant le plus haut résultat choisit l'effet à appliquer à partir de la table suivante.

- **Le joueur effectuant le tacle a un résultat supérieur de 5 ou plus:**
Le défenseur est poussé et mis K.O ou mis K.O sur sa case ou simplement poussé.
- **Le joueur effectuant le tacle a un résultat supérieur de 3 ou 4:**
Defensor Empujado
- **Le joueur effectuant le tacle a un résultat supérieur de 1 ou 2:** Le défenseur est poussé.
- **Egalité :** Les deux joueurs sont poussés.
- **Le joueur effectuant le tacle a un résultat inférieur de 1:** Les deux joueurs restent debout dans leur espace.
- **Le joueur effectuant le tacle a un résultat inférieur de 2 à 4:**
L'attaquant est K.O dans son espace ou les deux joueurs restent dans leur espace.
- **Le joueur effectuant le tacle a un résultat inférieur de 5 ou plus:**
L'attaquant est poussé et K.O ou K.O dans le même espace ou les deux joueurs restent dans leur espace

Si le coach actif a un joueur mis K.O, son tour est terminé.

Table des blessures

2-7 Sonné: Le joueur est mis face contre terre, à son prochain tour, la seule action que pourra effectuer le joueur sera de se retourner.

8-9 Inconscient: Placez le joueur sur le banc, il pourra revenir en jeu au prochain engagement

10-12 Gravement blessé: Le joueur est placé dans la zone des blessés, à chaque engagement jetez 1D6, sur 5 ou 6 il pourra revenir en jeu, sinon laissez-le dans la zone des blessés





LES ROLES DANS L'EQUIPE

Toutes les équipes ne sont pas égales, et en conséquence toutes ne comportent pas les mêmes types de rôles sur le terrain, qui pourront porter des noms différents ou même dans certains cas il peut n'y avoir aucun rôle précis pour les joueurs. Tout cela sert à définir l'équipe et à établir des schémas de jeu. Cela signifie que certaines races n'auront pas de sprinter ou de gardien, un attaquant ou un défenseur, mais elles auront certainement d'autres particularités qui compenseront ces manques. Il vous appartiendra de les exploiter au mieux en composant votre stratégie de jeu ! Tous les joueurs sont automatiquement considérés comme étant de taille moyenne, à moins qu'autre chose soit indiqué. Chaque équipe aura un certain nombre de héros disponibles. Un seul pourra être déployé sur le terrain, mais on peut en avoir autant qu'on veut en réserve sur le banc. Surtout si on a les bons sponsors. Les héros sont des représentants de leur race particulièrement renommés capable de renverser le cours d'un match – il s'agit donc de les choisir avec attention. Ce sont aussi les seuls pour lesquels on distinguera le sexe, féminin ou masculin, ce qui est utile en plus de pouvoir faire des blagues grasses pour déterminer l'effet de certains talents qui ont des effets divers.

Mercenaires

Un mercenaire peut être loué par l'équipe et il ne comptera pas dans les joueurs présents sur le terrain ou dans la réserve. On peut embaucher au maximum un mercenaire par équipe.



Le Time Warp

Si vous n'êtes pas un fan absolu du Rocky Horror Picture Show sachez simplement que tous les entraîneurs souhaiteraient pouvoir rembobiner et rejouer une action pendant un match ! Les Time Warp (TW) sont là pour ça, mais à quoi servent-ils et comment les utilise-t-on ?

Nous vous suggérons tout simplement de choisir en début de partie si vous utilisez ou non les règles de Time Warp. Si vous décidez de le faire équipez-vous de marqueurs TW (nous conseillons un maximum de trois ou quatre par partie) et utilisez-les chaque fois que vous jugez qu'un jet de dés n'a pas atteint vos attentes ou, pour le dire simplement, relancez ce jet de dés en acceptant le deuxième tirage, même s'il est pis que le précédent, et écartez l'un de vos marqueurs TW. Cette règle fonctionne un peu comme un filet de sécurité pour des actions hasardeuses et procure une aide notable lors de l'utilisation sur le terrain de tactiques élaborées en laboratoire, en pouvant transformer un résultat catastrophique en quelque chose d'acceptable, et espérons-le, en mitigeant un peu l'influence de l'ennemie héréditaire des joueurs : la malchance.



DEVENIR SELECTIONNEUR

Voici venu le moment de composer ton équipe. Tu disposes de 600 Irr (la monnaie commune sur Triskearth), avec lesquels tu peux acheter des joueurs et des membres du staff. Si ton adversaire est d'accord vous pouvez augmenter ce chiffre pour vous confronter sur le terrain. Chaque équipe peut aussi sélectionner un personnage spécial dans sa liste.

AUTHORS AND COLLABORATORS

Authors

Fabio Bottoni

Lorenzo Giusti

Collaborators

Text

Giulio Guarducci, Lorenzo Giusti

Concepts & Illustrations

Massimiliano Gallo

Cover Colouring

Ylenia Di Napoli

Graphics

Patrizio Panichi

Tester, assistant, production

Alessio Giusti, GLA Gruppo Ludico Aglianese

Playing Pitch design

Carlo Esposito, Roberta Sacchi

Italian to English translation

Maxime Cargol, David Alpha



Suivez le développement de Tutatis sur notre site, participez activement à la création des nouvelles figurines et de leurs règles sur le forum. Chaque mois une nouvelle équipe sera disponible ainsi que de nouveaux héros, mercenaires et entraîneurs.

GREEBO



www.greebo.it

ISBN: 978-88-906517-0-0



9 788890 651700 >

