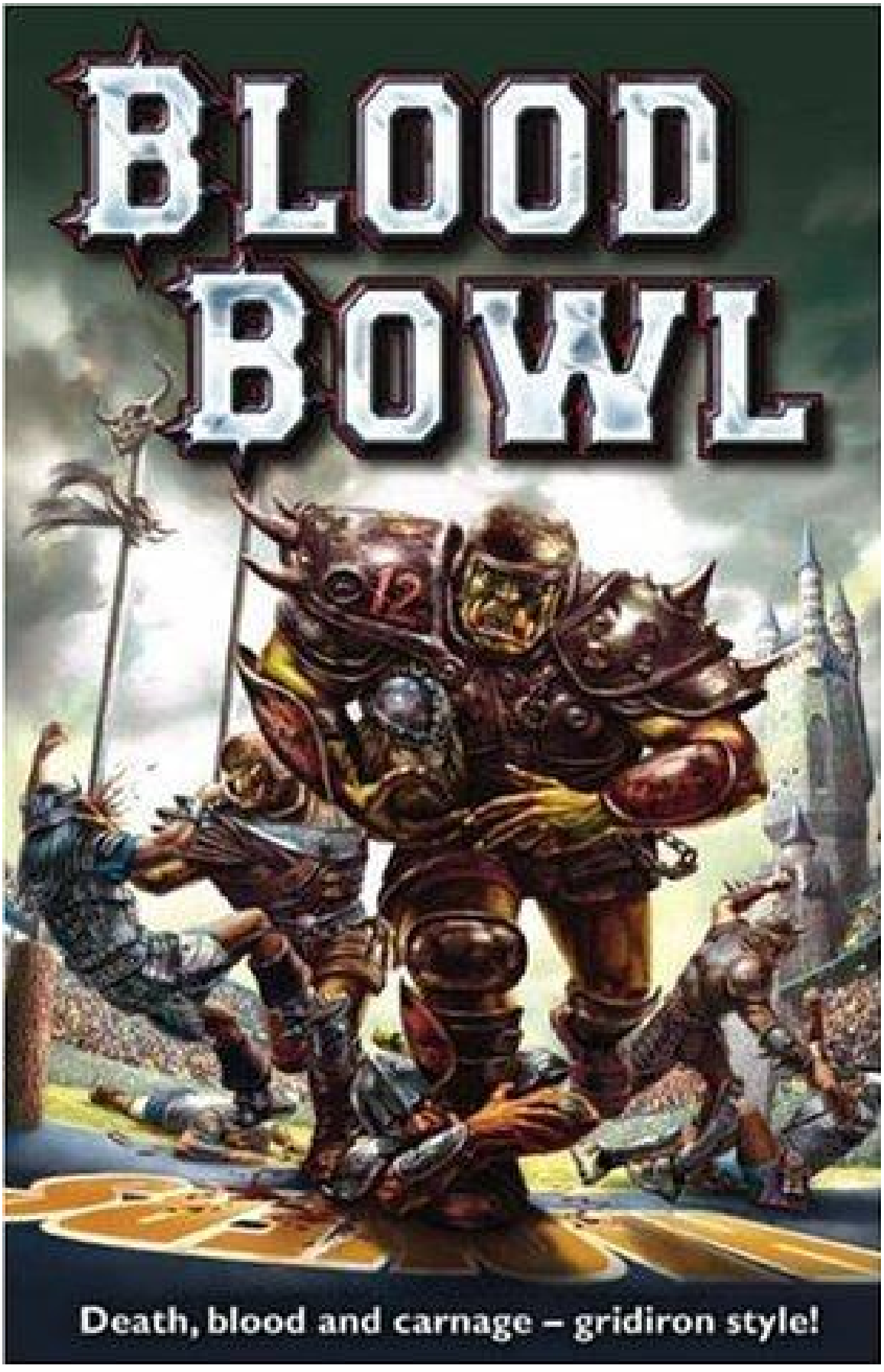

BLOOD
BOWL
Death, blood and carnage – gridiron style!

ELÖLJÁRÓBAN

Ez a szabálykönyv a LRB 4-es verzióján alapszik, és a saját ligánkhoz lett átalakítva. A sztárjátékosokat kihagytuk, mivel nem használjuk őket, a nagyfiúkat pedig beledolgoztuk a csapatlapokba. A saját szabályainkat kékkel emeltem ki. A ligánkban nem szereplő szabályokat pedig pirossal.

Rumcájsz & Riot

BEVEZETŐ

- Jó estét, jó szurkolást kívánok az egybegyűlt sportrajongóknak és üdvözlöm a ma esti vérfoci mérkőzés keretében egymásnak eső csapatokat is. A nézőtér máris megtelt az ismert világ minden fajának képviselőivel a mai meccsre várva, akik úgy sikítanak, mintha sakálokkal lenne tele a lelátó...

Nos, a kezdőrúgást körülbelül 3 perc múlva fogják elvégezni, úgyhogy csak arra van időnk, hogy egy kicsit felfrissítsük emlékezetet a szabályokkal kapcsolatban, mielőtt megkezdődik a csata. Ma este Jim Johnson fogja közvetíteni a mérkőzést. Jó estét Jim!

- Köszönöm Bob! Nos, jó estét srácok, remélem lelkesen figyelitek ezt a ma esti elsőrangú sporteseményt! Mindenek előtt azok kedvéért, akik még nem ismerik a szabályokat, íme egy rövid összefoglaló:

Mint tudjátok, a vérfoci hősi csatája két csapatnak, melyek keményen felfegyverzett és meglehetősen őrült harcosokból állnak. A játékosok passzokkal egymásnak dobják a labdát, vagy futnak vele, megpróbálva eljuttatni azt a játéktér túlsó végébe, a határzónába. Természetesen az ellenfél megpróbálja megakadályozni őket és megszerezni a labdát. Amennyiben valamelyik csapat az ellenfél határzónájába juttatja a labdát, akkor gólt ért el. Az a csapat nyer, amelyik a meccs ideje alatt a legtöbb gólt szerzi, és aznap ők a vérfoci bajnokai! S hogy mindezt hogyan csinálják? Hát így...

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A Blood Bowl dobozban az alábbi tartozékokat találod:

(Megjegyzés: Mivel ez a kézikönyv külön is beszerezhető, ezért az alábbi tartozékokhoz csak akkor juthatsz hozzá, ha a teljes játékot megrendeled.)

1 Kézikönyv
1 Festési útmutató
2 Összefoglaló tábla
1 Csapatnévsor tömb
1 Vérfoci pálya
2 Kispad
4 Sztárjátékos kártya
2 Csapatkártya
1 Távolságmérő
1 Bedobás sablon
1 Szóródás sablon
4 Műanyag labda
Dobókockák:
2D6, 1D8, 3 blokk kocka

Számlálók:
16 Újradobás számláló
2 Körszámláló
2 Gólszámláló
16 Véletlen szám kártya
1 Kezdőrúgás érme

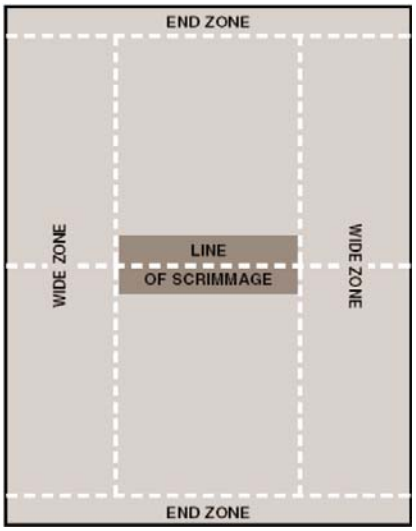
Re-roll counters

Turn counter Score counter

Műanyag játékosok:
12 Ember játékos: 6 mezőnyjátékos, 2 Rohamozó, 2 Dobó, 2 Elkapó.
12 Ork játékos: 6 mezőnyjátékos, 2 Fekete ork blokkoló, 2 Rohamozó, 2 Dobó.

A vezetőedzők: őket ne keresd a dobozban, mivel te és ellenfeled vagytok azok! A félreértsek elkerülése végett ezen játékosnak nevezni kizárólag a játékban szereplő figurákat fogjuk, míg téged és ellenfeledet edzőnek.

A pálya: ezen folyik a vér. Jelenleg nagy és zöld (kicsit olyan, mint egy ork), de ne aggódj – hamarosan vöröslő vértől fog tocsogni! Mezőkre van felosztva, hogy a mozgás és a harc szabályozva legyenek. Egy mezőn egyszerre csak egy játékos állhat. A pálya két végén jelölt területek a határzónák. Amennyiben valamelyik csapat az ellenfél határzónájába juttatja a labdát, gólt ér el. Nos, ebből nem árt minél többet szerezni, mivel az a csapat nyer, amelynek a játék végére több szerzett gólja van, s aztán jöhet az ünneplés! A pályát a középvonal osztja két egyenlő területre. Az erre merőleges két vonal és a szélek között találhatók a szélzónák. A középvonal két oldalán és a két szélzóna közötti mezőket (összesen 14 mező) együttesen csomóvonalnak hívjuk.



Kezdőrúgás érme: ezzel az érmével lehet fej vagy írás alapon eldönteni, hogy melyik csapat kezd. Az egyik oldalán az orkokat jelképező Gonosz Nap, a másikon pedig az embereket jelentő Birodalmi Sas található.

Bedobás sablon: amennyiben a labda elhagyja a játékteret, akkor azt a lelkes közönség juttatja vissza. A bedobás sablonnal azt határozhatjuk meg, hogy hova is lett visszadobva. A sablont úgy kell elhelyezni, hogy a rajta látható labda arra a mezőre kerüljön, amelyet a játéktér elhagyása előtt utoljára érintett, s a középső nyíl a szemközti oldalvonalra mutasson. Dobj egy hatoldalú kockával, ennek alapján az irány meghatározható. Ezután dobj 2 hatoldalú kockával! Ezek összege mutatja, hány mezőt tett meg a labda az imént meghatározott irányba (mindig labdával jelölt az első).

Szóródás sablon: ez akkor használatos, mikor a labdát elejtik, vagy egy passz nem jut el a célmezőbe. A sablont tartsd úgy a labda fölé, hogy a közepe azt a mezőt fedje, amelyen a labda van. Dobj egy nyolcoldalú kockával, és helyezd a labdát az eredmény által meghatározott mezőre. A nyolcoldalú kockára csak a szórás sablon használatakor van szükség. Úgy kell vele dobni, mint egy rendes kockával – az eredmény a felfelé mutató oldalról leolvasható.

Csapatnévsor tömb: Erre csak akkor lesz szükséged, ha magad akarod összehozni a saját csapatod. Az első néhány játék során úgysem fogod őket használni, úgyhogy egyelőre tedd félre a tömböt.

Összefoglaló táblák: Ezek tartalmazzák a legtöbbet használandó táblázatokat, így nem kell állandóan a szabálykönyvet lapozgatni.

Műanyag figurák: Ezek jelenítik meg a csapat játékosait, melyek közül egyszerre 11 tartózkodhat a pályán. Óvatosan válaszd le őket a műanyag vázról, majd illeszd rájuk a műanyag talpakat. A Vérfociban öt fajta játékos szerepel: rohamozók, blokkolók, fogadók, dobók és mezőnyjátékosok. Az egyes fajok más-más összetételben játszanak. Az ork csapatban például nincs fogadó, míg az emberekében nincs blokkoló.

Rohamozók: A legjobb és legsokoldalúbb játékosok. Elég gyorsak és ügyesek is, s közben megvan az erejük ahhoz, hogy utat törjenek az ellenfél soraiban, ha szükséges. Griff Oberwald, a Rablók sztárjátékosa tipikus rohamozó: gyors, erős és csak egy kicsit feltűnő!

Blokkolók: Nagyon erősek és komolyabb páncélzatot viselnek, hogy az megvédje őket a test-test elleni küzdelemben, melynek specialistái. Mindemellett viszont egyáltalán nem gyorsak és egy fürge ellenféllel szemben, akinek van helye lefordulni, majdnem mindig alulmaradnak.

Fogadók: A blokkolók ellentétei. Könnyűvért védi őket és nagyon mozgékonyak, ám nem nagyon bocsátkozhatnak közelharcba. A nyílt terepen azonban verhetetlenek és természetesen ők tudják legjobban elkapni a labdát. A fogadók általában a határzóna közelében tartózkodnak, hogy lecsapjanak egy-egy gólpasszra. A fogadókkal csak akkor van gond, ha őket kapják el!

Dobók: A legelbűvölőbb játékosok a pályán, milliméter pontosan dobják a leghosszabb passzt is – legalábbis ez az elmélet –, a pontos passzhoz igazi adottság kell!

Mezőnyjátékosok: A csapat átlagos játékosai, nem tűnnek ki semmiben, de bármikor be tudnak ugrani egy sérült specialista helyére, ha szükséges. Egyes csapatok – úgy tűnik, csak mezőnyjátékosokból állnak – emiatt tartózkodnak mindig a tabella végén!

Csapatkártya: Két csapatkártya van, egy az emberek csapatának, egy az orkokénak. A csapatkártyán található a csapatok újradobási lehetőségeinek száma, szurkolófaktoruk valamint leolvashatók róla a különböző játékos típusokhoz tartozó tulajdonságok és jártasságok.

Mozgás: Ez a szám határozza meg, hogy a játékos hány mezőt tud lépni egy körön belül.

Erő: A játékos ereje, testi felépítését jellemzi. Az ellenfél blokkolásakor fontos.

Ügyesség: Minél nagyobb ez a mutatószám, a játékos annál könnyebben tudja az ellenfél feltartóztatási próbálkozásait meghiúsítani, annál pontosabban dobja a labdát és annál könnyebben kapja el azt, ha neki passzolják.

Páncélzat: minél nagyobb ez a szám, a játékos annál komolyabb páncélt visel. A fogók például alig vagy egyáltalán nem viselnek páncélt, ez az értékük tehát alacsony.

Jártasságok és képességek: A játékosoknak tulajdonságaik mellett lehetnek jártasságaik és képességeik is, melyek valamilyen különleges tehetségre vagy ügyességre utalnak. A dobók például a passzolásban jártasak, ami jelzi különleges dobóképességüket.

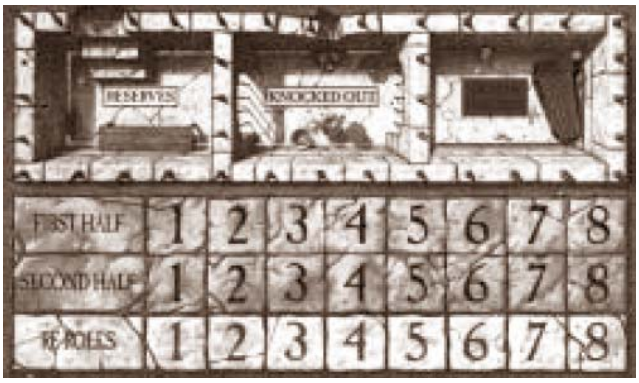
Minden játékos típus tulajdonságtáblázata alatt az adott típusra vonatkozó elkerülési, blokkoló, sebződési, dobási és labda el-, ill. felkapási szabályok vannak feltüntetve.

Műanyag távolságmérő: Ez akkor használatos, amikor valamelyik játékos eldobja a labdát. Amikor távolságot kell mérned, a sablonon található “O” jelet tartsd a dobó játékos feje fölé, a sablon közepén lévő piros vonal pedig haladjon el annak a mezőnek a közepe felett, amelyen az a játékos áll, akinek a labdát passzolják. Így leolvasható, milyen távolságtartományba esik a passz. Amennyiben a fogadójátékos mezője pont két tartomány határán áll, akkor mindig a távolabbi számít.

A labda: Ez a játék talán legfontosabb eleme! Négyet találhatsz a dobozban, de egyszerre csak egy használatos.

Blokk kockák és hatoldalú dobókockák: A blokk kockákkal akkor kell dobni, ha az egyik játékos megpróbálja a másikat feldönteni (azaz blokkolni a másikat). Hogy pontosan melyik ábra mit jelent rajta, arra még később kitérünk. A hatoldalú kockák teljesen szabványszerűek: 1-től 6-ig vannak számozva.

Fedezékek: A meccs előtt mindkét edző kap egy-egy fedezéket. Ezen tartják a cseréket, a sérülteket és a hullákat. Ezen jelölik továbbá a számláló segítségével az eltelt körök és félidők, valamint a lehetséges csapat-újradobások számát.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Mielőtt elkezdenél játszani, nem ártana legalább egyszer elolvasni a szabályokat, hogy legyen némi fogalmad arról, mit is teszel valójában. Ha ez megvolt, terítsd ki a pályát és rakd össze a játékosokat. Az egyik vezetőedzőé az ork csapat, a másiké az emberek csapata. A játék tulajdonosa dönti el, melyik csapattal akar játszani. Mindkét vezetőedzőnek szüksége lesz továbbá egy-egy fedezékre, a megfelelő csapatkártyára és számlálókártyákra. A vezetőedzők a határzónájuk mögé helyezik el fedezékeiket. Így eldől, melyik térfélen melyik csapat játszik. Akkor érsz el gólt, ha az ellenfél határzónájába juttatod a labdát.

A vezetőedzők a körszámlálót helyezzék az első félidő feliratú téglalapra, a gólszámlálót pedig a határzónájukhoz közelebb eső skála elejére. Végül pedig a vezetőedzők a csapatkártyán feltüntetett csapat újradobási lehetőségének megfelelő számú számlálót helyeznek a fedezék megfelelő kockáira.

Dobd fel a kezdőrúgás érmét, vagy dobj D6-tal, hogy eldőljön, ki rakja fel először a csapatát. Ezen vezetőedzőé lesz a **rúgócsapat**, amely majd játékba fogja hozni a labdát.

A másik csapat lesz a **fogadó**, mert ők fogadják a kezdőrúgást. Mindkét vezetőedzőnek 11-11 játékost kell a pályára állítania, illetve akinek kevesebb, mint 11 játékosa van, annak az összest. A játékosokat a felezővonal és a saját határzóna közötti területre kell felállítani az alábbi megszorításokkal:

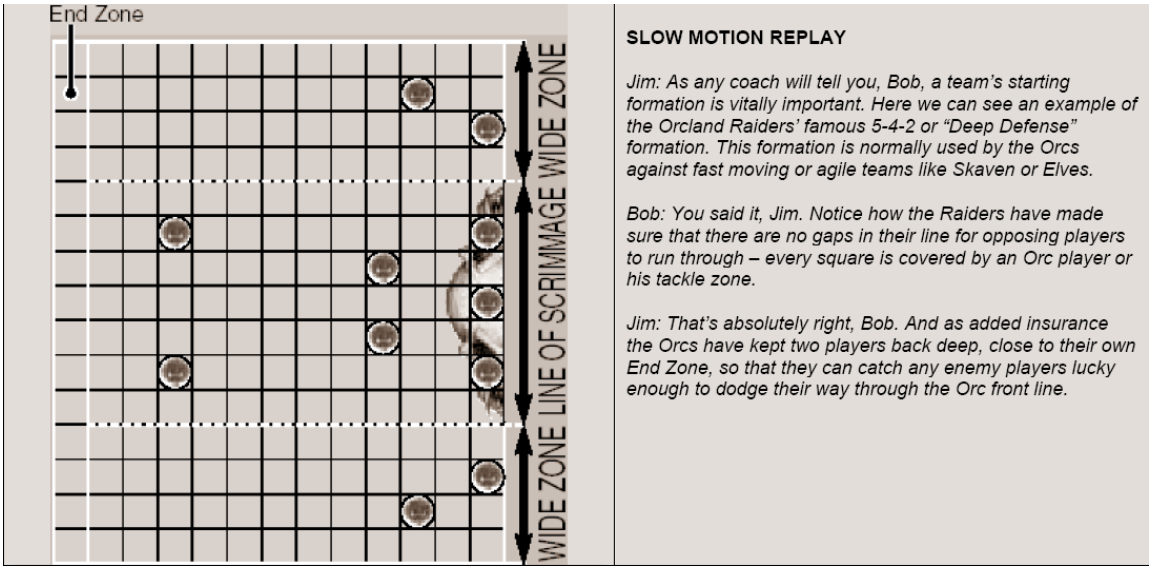
1. Mindig a rúgócsapatot állítják fel először.
2. Egy szélzónába maximum 2 játékos kerülhet (tehát kezdetben, a szélzónákban maximum 4 játékos tartózkodhat, 2-2 mindkét oldalon).
3. Legalább 3 játékost kell a csomóvonalra állítani

KEZDŐRÚGÁS

Miután mindkét csapat felállt, a rúgócsapat vezetőedzője az ellenfél térfelének bármely mezőjére (ideértve a határzónát is) lerakja a labdát. A szóródás sablon segítségével állapítsd meg, milyen irányba szóródik a labda, majd dobj egy 6 oldalú kockával, hogy megállapítsd hány mezőnyit.

FONTOS MEGJEGYZÉS: A kezdőrúgás az egyedüli alkalom, amikor 6 oldalú kockával meghatározhatod, hány mezőnyit halad a labda. Ez azért van, mert a kirúgások rendszerint pontatlanok. Amikor egy elrontott passz vagy a labda pattogása miatt használod a szóródás sablont, akkor a labda dobásonként csak egy mezőnyit halad.

A kezdőrúgásnak az ellenfél térfelén kell landolnia. Amennyiben a labda elhagyja a játékteret, vagy a rúgócsapat térfelére kerül, a fogadócsapat vezetőedzője elkobozhatja azt, és csapata bármelyik játékosának odaadhatja. Ha a labda a fogadócsapat térfelén landolt, akkor vagy üres mezőre esik, vagy olyanra, ahol játékos áll. Ez utóbbi esetben a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát (lásd: a labda elkapása). Ha a labda üres mezőre esik, akkor még egy mezőnyit pattan (lásd: pattogó labdák). A kezdőrúgás elvégzése után indul az első kör.



A JÁTÉK MENETE

A játék két félidőre, félidőnként 16 körre (azaz játékosonként 8-ra) van felosztva. A második félidő végeztével a legtöbb gólt szerzett csapat nyert.

A játék menete egyszerű, de szigorúan betartandó:
A. Először a fogadó csapat jön,
B. Aztán a rúgócsapat.

A körök így mennek felváltva egészen addig, míg valaki gólt nem szerez vagy a félidő véget nem ér. Egy körön belül a csapat minden játékosa jogosult tenni valamit. A vezetőedzőnek négy perce van, hogy befejezze a kört. A másik csapat nem tehet semmit, amíg az ellenfél köre tart.

A körök számlálása

Mindkét vezetőedző felelős azért, hogy nyilvántartsa, csapata hány kört teljesített, s minden kör kezdetekor egy mezőnyit odébb tolja a körszámlálót a fedezéken található sablonon. Amennyiben erről valaki megfeledkezik, és bármilyen akcióba kezd, mielőtt tolta volna a körszámlálót, ellenfele azonnal óvhat, amint észrevette. Akciónak számít, ha egy játékossal lépsz, vagy dobsz valamelyik kockával.

Ha egy edző ellen óvnak, akkor vagy azonnal abbahagyja a körét, vagy ha még nem használt újradobást ebben a körben, akkor feláldozhat egyet (és ebben a körben nem használhat többet). Ha az edző nem akarja abbahagyni a körét, és már újradobása sincs, akkor az ellenfél kap egy újradobást. Amennyiben valamelyik edző elfelejti a Körszámlálót odébb tolni, ám hibáját kijavítja, mielőtt ellenfele jelezné mulasztását, nem lehet ellene óvást benyújtani. Ha valaki hibásan óv, akkor a hibásan óvó edző azonnal veszít egy csapat-újradobást. Ha nincs csapat-újradobása, akkor az ellenfele kap egyet. Az így szerzett újradobások nem vihetőek át a következő

félidőbe, ezért az utolsó körös óvásoknál csak akkor folytatható a kör, ha a soron lévő játékosnak még van újradobása.

A JÁTÉKOSOK AKCIÓI

Adott körben a vezetőedző az alábbi akciók közül választhatja ki, mit csináljon adott játékosa. Mikor minden játékosa elvégezte feladatát, a körnek vége, s az ellenfélen a sor.

Köteles vagy eldönteni melyik akciót fogod végrehajtani, mielőtt megkezdenéd azt. Például azt mondod, hogy "ez a játékos blokkolni fog."

Mozgás: A játékos mozgásértékének megfelelő számú mezőt léphet. A hátán fekvő játékos 3 mozgáspontért állhat fel, majd a maradék mozgáspontjának megfelelő számú mezőt léphet. A játékosok kizárólag valamely Akciójuk elején állhatnak fel a földről 3 mozgáspont elhasználásával. Ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 mozgáspontja van, 4+ kell dobnia D6-tal, hogy fel tudjon állni – ha a felállás sikeres, a játékos már nem mozoghat tovább, hacsak nem **Mindent Belé**zik. Nem ér véget a csapat köre, ha a játékosnak nem sikerül felállnia.

Blokkolás: A játékos blokkolhatja a vele szomszédos mezőn álló ellenfelet, de egy körön belül csak egyet. Fekvő játékos nem blokkolhat.

Rohamozás: A játékos mozgásértékének megfelelő számú mezőt léphet. Ha a kör kezdetekor a hátán feküdt, felálláskor 3 mozgáspontot veszít. Mozgás közben egyszer blokkolhat. A blokkolás bármikor elvégezhető, és egy mozgáspontba kerül.

FONTOS: Erre a feladatra az edző egy körön belül csak egy játékost jelölhet ki, viszont bármelyik játékos rohamozhat, nem kell kifejezetten rohamozónak lennie (a rohamozók egyszerűen csak jobbak ebben a többieknél).

Passzolás: A játékos mozgásértékének megfelelő számú mezőt léphet. Ha előzőleg fellökték, felálláskor 3 mozgáspontot veszít. A lépés végén a játékos passzolhat.

FONTOS: Erre a feladatra az edző, egy körön belül csak egy játékost jelölhet ki.

A játékosok egyszerre csak egy valamit tehetnek. Más szóval a vezetőedző minden játékosnak csak egy feladatot adhat. Nota bene: adott játékosnak be kell fejeznie az akcióját, mielőtt a következő jönne. A játékosok körönként csak egy akciót teljesíthetnek. Passzolni és rohamozni körönként csak egy-egy játékos jogosult. A kézről kézre adás és a taposás is akció, de ezekről majd később.

A KÖR VÉGE

Általában a kör akkor ér véget, amikor minden játékos befejezte az akcióját. Bizonyos események azonban a körnek idő előtt véget vethetnek:

1. A mozgásban lévő csapat egy játékosát fellökik vagy elesik.
2. A mozgásban lévő csapat egy játékosa megpróbálja felkapni a labdát, de nem sikerül.
3. Gól esetén.
4. A vezetőedző kifut a négyperces időből.
5. Elügyetlenkedett passz esetén (passzra egyes dobás), még akkor is, ha az elügyetlenkedett labdát végül a soron lévő csapat valamelyik játékosa megfogja.

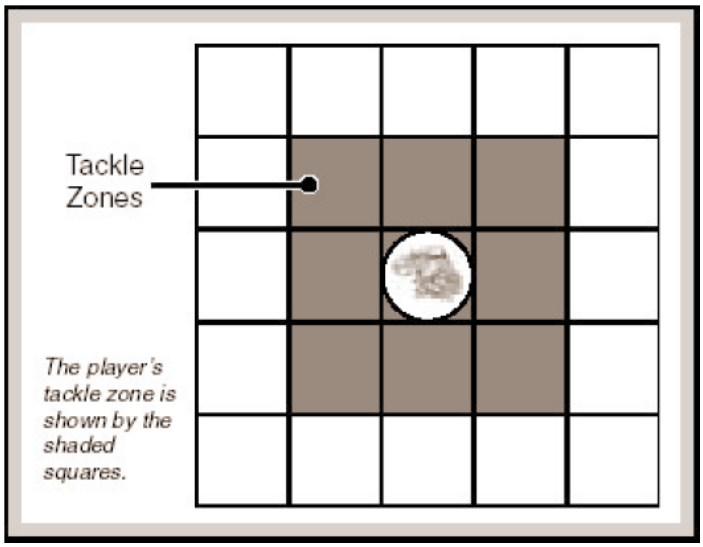
Ha a kör idő előtt véget ér, a vezetőedzőnek feladatteljesítés közben is le kell állítania játékosát. Az egyetlen kivétel ez alól a páncélzatdobás és sérülés megállapítás elvégzése a már fellökött játékoson illetve játékosokon, valamint az előző körben elkábult (hason fekvő) játékosok hátukra fordítása.

MOZGÁS

Adott játékos mozgásértékének megfelelő számú mezőt léphet. A játékosok bármely irányba és útvonalon léphetnek, átlósan is, csak olyan mezőre nem, ahol már áll más játékos is. A játékosnak nem kötelező lépnie, s ha elindult, nem kell kihasználnia teljes mozgásértékét. Hogy lép-e és mennyit, azt az edző dönti el. Viszont, ha egy játékos megállt és még maradt mozgáspontja, de már egy másik játékos cselekszik, az előzőhöz nem nyúlhatunk újra!

A SZERELÉSI ZÓNA

Minden álló játékos szerelési zónája az őt körülvevő 8 mezőre terjed ki, ahogyan azt az alábbi ábra szemlélteti. A fekvő illetve elkábult játékosnak nincsen szerelési zónája.



Ahhoz, hogy egy játékos **elhagyjon** egy olyan mezőt, mely egy vagy több szerelési zónához tartozik, ki kell onnan cseleznie magát. A játékosnak csak egyszer kell cseleznie, függetlenül a mezőt fedő szerelési zónák számától. Jól vésd a fejedbe, hogy mindig kell cselezned, ha el akarsz hagyni egy szerelési zónát, még akkor is, ha a célmezőt nem fedi egy sem.

A fenti ügyességi táblázat alapján megállapíthatod, mennyit kell dobni a sikeres cselezéshez. Például, ha egy játékosnak az ügyessége 3, akkor D6-tal minimum 4-est kell dobnia, hogy cselezése sikeres legyen. Ha 1-est dobsz, a csel nem sikerült, ha 6-ost, akkor pedig biztosan sikerült a módosító értékektől függetlenül. Dobj D6-tal, majd módosítsd a dobás eredményét a megfelelő módosítókkal, majd nézd meg, sikeres volt-e a dobás.

Ha a módosított érték nagyobb, vagy egyenlő, mint az előírt éték, akkor a játékos tovább mozoghat (és megint cselezhet, ha kell), amíg ki nem használta az összes mozgáspontját. Amennyiben az eredmény kevesebb az előírtnál, akkor a játékos a célmezőn elesik, és újabb dobás szükséges ahhoz, hogy megállapítsuk, megsérült-e (lásd elesések és sérülések.) Ez utóbbi esetben a szabályok szerint a csapat körének automatikusan vége szakad.

ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

Játékos Ü	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Cselezési módosítók

Automatikusan	+1
A célmezőt fedő ellenséges zónánként	-1

A LABDA FELKAPÁSA

Ha a játékos arra a mezőre lép, amelyen a labda van, meg kell próbálnia felkapni azt, és – ha akar és tud – továbbmehet.

Ha a játékos más módon került arra mezőre, ahol a labda van (például odalökték, vagy odadobta egy másik játékos Csapattárs Dobásával, stb.), akkor nem próbálhatja meg felvenni a labdát, és az elpattan egy mezőnyit. Ez a pattogás nem jelenti a kör idő előtti végét.

Dobj egy hatoldalú kockával, s az ügyességi táblázat figyelembevételével módosítsd a dobás eredményét! Ha 1-est dobsz, a felkapás semmiképp sem, ha 6-ost, akkor pedig biztosan sikerült a módosító értékektől függetlenül.

Ha a dobás eredménye nagyobb, vagy egyenlő, mint az előírt érték, a játékos sikeresen felkapta a labdát. Helyezd azt a játékos talapzatára, jelezvén, hogy felkapta és birtokában van. Ha a dobás eredménye a módosítókkal együtt kevesebb a szükséges értéknél, a játékos kezéből kicsúszik a labda és valamelyik szomszédos mezőn landol (hogy pontosan hol, azt a szóródás sablon segítségével kell megállapítani). Ez utóbbi esetben a szabályok értelmében a csapat körének automatikusan vége szakad.

ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

Játékos Ü	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Felkapási módosítók

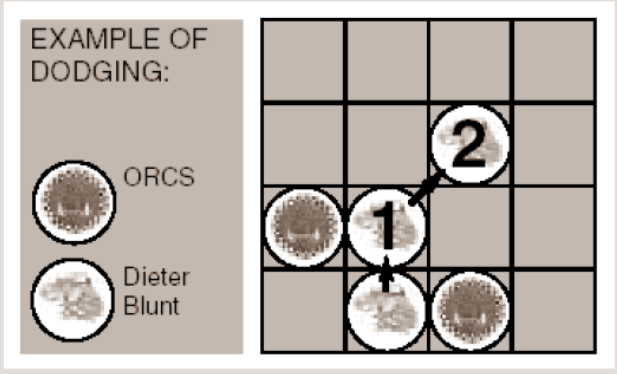
Labdafelkapás megpróbálása	+1
A játékos mezőjét fedő ellenséges zónánként	-1

FONTOS: Az ügyességi táblázat bizonyos tevékenységek, így a cselezés, a labda felkapása, eldobása és elkapása során használatos. Minden tevékenységnek megvannak a maga módosítói, és csak ezeket a módosítókat lehet alkalmazni (azaz nem lehet használni a cselezési módosítókat, ha a játékos a labdát akarja felkapni).

SLOW MOTION REPLAY

Jim: There goes Dieter Blunt, of the Reikland Reavers and it looks to me, Bob, like he's going to try to move through the tackle zones of two Orcland Raiders players! First he tries to move to square 1. Dieter has an Agility of 3, which means that he needs to roll a basic 4 or more to dodge successfully out of the square. He gets a +1 to the roll for making a dodge, but has to subtract -2 because there are two Orc tackle zones on the square he is moving to, for a final modifier of -1. Dieter makes the move – the crowd holds its breath – and the D6 roll is a 5, which means that Dieter successfully dodges into the square!

Bob: Too right! Dieter moves to square 1 and decides to keep on going to square 2. Dieter must still make a Dodge roll, though there aren't any tackle zones on square 2, because he is leaving the tackle zones on square 1. There are no tackle zones on square 2, which means that Dieter gets a +1 modifier to his D6 roll. OH NO! Dieter rolls a 1 and comes crashing down. Now he's lying prone in square 2, and what's more that counts as a Reavers turnover, so it's the Orcland Raiders to move next!!



AGILITY	1	2	3	4	5	6+
DODGING ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+
DODGING MODIFIERS						
Making a dodge roll						+1
Per enemy tackle zone on the square that the player is dodging to						-1

BLOKKOLÁS

Mozgás helyett a játékos feladata az is lehet, hogy blokkolja a vele szomszédos mezőn álló ellenfelet. Csak álló játékost blokkolhat – aki a földön fekszik, azt nem szabad bántani. A blokkolás a védekezés nagyon durva formája, amelyet arra találtak ki, hogy valóban megállítsa az ellenfél játékosát! A blokkolás sikerességét a dobozban található blokk-kockák segítségével lehet meghatározni.

ROHAMOZÁS

Körönként egyszer a csapat egyik játékosa **rohamozhat**, ami feljogosítja arra, hogy lépés közben blokkoljon. A blokkolás a lépés folyamán bármikor elvégezhető, de 1 mozgáspontba kerül. A játékos blokkolás után továbbmehet, amennyiben erre lehetősége van.

ERŐVISZONYOK

A dobott blokk-kockák száma a szemben álló két játékos erejétől függ. Magától értetődően, ha az egyik játékos erősebb a másiknál, nagyobb esélye van blokkoláskor fellökni azt. Ez a játékban is kifejeződik a szemben álló két játékos összehasonlított erejétől függően eldobott blokk kockák számában. Mindamellett, az eldobott kockák számától függetlenül, csak egy kocka határozza meg a blokkolás eredményét. Az erősebb játékos vezetőedzője választhatja ki, melyik legyen az.

·Ha két játékos ereje EGYFORMA, akkor 1 kockával kell dobni.
·Ha az egyik játékos ERŐSEBB, akkor 2 kockával kell dobni, és az erősebb vezetőedzője mondja meg, melyik számít.
·Ha az egyik játékos ereje TÖBB, MINT KÉTSZERESE a másikénak, akkor 3 kockával kell dobni, és az erősebb vezetőedzője határozza meg, melyik számít.

Jegyezd meg, hogy mindig a blokkoló játékos vezetőedzője dob, de mindig az erősebbé választ!

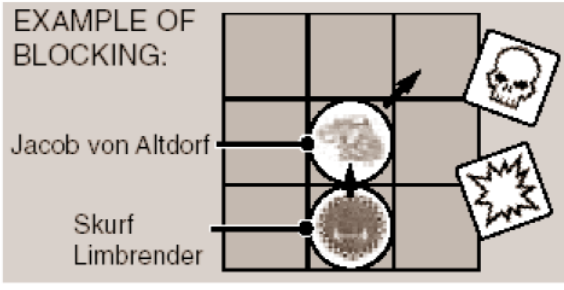
Az eredmény

Dobj megfelelő számú kockával, majd nézd meg az eredményt az alábbi táblázatban, melyben a blokkoló játékost *támadónak*, a célpontot *védőnek* nevezzük.

Szimbólum	Eredmény
	TÁMADÓ ELESIK: A támadó játékos elesik.
	KETTŐS ESÉS: Mindkét játékos elesik, kivéve, ha valamelyiküknek vagy mindkettejüknek van *blokkolás* jártassága. Ekkor, az ezen jártassággal rendelkező játékos illetve játékosok talpon maradnak.
	HÁTRATOLÁS: A védőt a támadó egy mezőnyit hátrataszította. A támadó követheti a védőt.
	VÉDŐHIBA: A védő egy mezőnyit hátratántorodik és elesik. Ha van *cselezés* jártassága, akkor csak hátratántorodik. A támadó követheti a védőt.
	VÉDŐ ELESIK: A védő egy mezőnyit hátratántorodik és elesik. A támadó követheti a védőt.

SLOW MOTION REPLAY

Jim: And there goes Skurf Limbrender, the Orcland Raider's star Black Orc Blocker. He's just blitzed down the field and now he's going to throw a block at Jacob von Altdorf, the Reavers' Thrower. Skurf's got a Strength of 4, compared to Jacob's 3, which means that Skurf can roll two Block dice and choose which one he will use. He rolls a (Attacker Down) and a (Defender Down), and uses the 'Defender Down' result to smash Jacob back a square and knock him flat on his back in the mud – KERRUNCH!



PLAYERS' STRENGTHS	ROLL:
Both players equal strength	One Block Dice
One player stronger	Two Block Dice*
One player more than twice as strong	Three Block Dice*

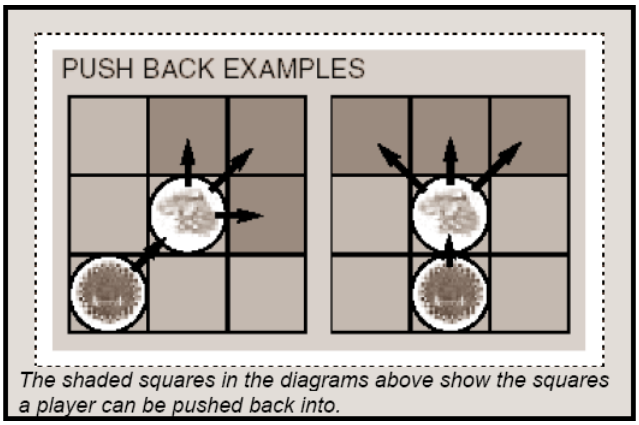
*The coach of the stronger player picks which block dice is used.

Hátratántorodások: A hátratántorodó játékost, egy mezőnyit el kell távolítani a blokkoló játékostól, amint azt a jobb oldali hasábban látható ábrák mutatják.

A blokkoló játékos vezetőedzője dönt a felől, hogy a hátratántorodó játékos melyik mezőn kössön ki. A hátratántorodó játékost lehetőleg üres mezőre kell helyezni. Amennyiben ez nem lehetséges, úgy olyan mezőn köt ki, amelyiken már áll egy másik játékos és lendületével hátralöki azt. Ezt a másodlagos hátratántorodást úgy kell kezelni, mintha az első játékos blokkolta volna a másodikat és HÁTRATOLÁS jött volna ki eredményül. A soron lévő csapat edzője határozza meg a másodlagos hátratántorodások irányát, hacsak a tántorodó játékosnak nincs olyan képessége, amely felülírná ezt (lásd később).

A játékos kitántorodhat a pályáról, ha azon nincs megfelelő üres mező. Ilyenkor ezt a játékost a publikum jól elveri, és sérülést kell dobnia (lásd elesések és sérülések). Ezt a dobást semmilyen módosító nem befolyásolja.

Jegyezd meg jól, hogy a pályáról kilökött játékosnak nincs páncélzat dobása, hanem automatikusan megsérül. Ha a sérülés táblázat alapján elkábult jön ki, akkor a játékost a fedezék tartalékok mezőjére kell helyezni és nem hozható játékba a legközelebbi gólig, illetve a félidő végéig. Ha a pályáról kilökött játékosnál volt a labda, akkor tömeg a játékost megveri, a labdát pedig visszadobják. A bedobás sablonon lévő labda szimbólumot a fölé a mező fölé kell helyezni, amelyikről a játékost kilökték.



The shaded squares in the diagrams above show the squares a player can be pushed back into.

Elesések: Azok a játékosok, akik elesnek, a hátukra esnek. A játékos megsérülhet (lásd elesések és sérülések). Ha az elesett játékos az akcióban levő csapat tagja, akkor a csapat körének azonnal vége szakad!

Követő lépés: A blokkoló játékosnak joga van rendkívüli követő lépés tenni, és elfoglalni a hátratántorodó játékos által üresen hagyott mezőt. A vezetőedzőnek a követő lépés megtételéről döntenie kell mielőtt bármilyen további kockadobás történne. Ez a lépés ingyenes, és a játékos figyelmen kívül hagyhatja az ellenfelek szerelési zónáit (azaz nem kell cseleznie, hogy a mezőre jusson). A rohamozó játékosnak sem kerül ez a lépés mozgáspontba (azzal, hogy leadott egy pontot a blokkolásért, egyben fizetett is ezért a lépésért).

ELESÉSEK ÉS SÉRÜLÉSEK

Ha egy játékost fellöknek, vagy bármely más okból elesik, arccal felfelé kell fektetni arra a mezőre, ahol elesett. Fekvő helyzetben a játékos nem tehet semmit, csak felkelhet, ami 3 mozgáspontjába kerül, amikor legközelebb bevetik.

Fordítói megjegyzés: Ha a játékos olyan mezőn kel fel, amelyet egy ellenfél szerelési zónája fed, nem kell cselező-dobást végeznie. Jegyezd meg, hogy a felálló játékos nem blokkolhat, mivel blokkoláskor nem lehet lépni, jogosult viszont mozogni, rohamozni vagy passzolni.

Az eleső játékos automatikusan elejti a labdát, ha nála volt, s az véletlenszerű irányba pattan el (lásd pattogó labdák.)

SÉRÜLÉSEK

Bármely fellökött játékos megsérülhet. Az ellenfél vezetőedzője dob két hatoldalú kockával, összeadja az értékeket, abban a reményben, hogy az eredmény nagyobb a fellökött játékos páncélzatértékénél. Ha a dobás sikeres, akkor újra dobhat a két kockával és az alábbi sérüléstáblázat alapján, megállapíthatja a sérülés mértékét.

FELÁLLÁS

Minden esetben, amikor egy játékos fel akar állni, az 3 mozgáspontjába kerül. Ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 mozgáspontja van, 4+ kell dobnia D6-tal, hogy fel tudjon állni! Ebben az esetben, ha a felállás sikeres, a játékos már nem képes több mezőt mozogni, hacsak nem mindent belézik (lásd később.) Nem ér véget a csapat köre, ha a játékosnak nem sikerül felkelnie.

CSERÉK

Meccs közben nem cserélhetsz. A tartalékokat csak akkor vetheted be, ha gól esett vagy vége a félidőnek.

SÉRÜLÉS TÁBLÁZAT

2D6	Sérülés
2-7	**Elkábult** – Hagyd a játékost a pályán, de fordítsd arccal a föld felé. A következő körben csak a hátára fordulhat. Minden arccal lefelé földre került játékost a hátára lehet fordítani a következő köre végén, akkor is, ha a csapat köre idő előtt véget ért, és addig nem fordították meg őket. Fontos, hogy ha a csapat saját körében került a földre arccal lefelé egy játékos, akkor a kör végén még nem lehet visszafordítani, csak a következő körben. Ezután minden az arra vonatkozó szabályok szerint történik.
8-9	**Eszméletlen** – A játékost helyezd a fedezék kiütött játékosok mezőjére. A következő kezdőrúgásnál, kiütött játékosonként dobj D6-tal. Ha az eredmény 1-3, akkor a játékos eszméletlen marad, és majd csak a következő kezdőrúgásnál dobhatsz rá újra. Ha 4-6, akkor a játékost átrakhatod a tartalékok mezőre, és a szabályok szerint felhasználhatod őket.
10	**Komoly sérülés** – A játékost a fedezék koporsóval jelölt halott és sérült játékosok mezőjére kell helyezni. A meccs további részében nem hozható játékba.
11	**Súlyos sérülés** – Helyezd a játékost a halott és sérült játékosok mezőjére. Dobj D66-tal a **Sebesülés táblázat**on! (31. old)
12	**Halál** – Dobj D6-tal a **Halál táblázat** szerint!

Halál táblázat

1-5	**Súlyos sérülés** –A játékosodat sikerült újraéleszteni! Helyezd a játékost a halott és sérült játékosok mezőjére! Dobj D66-tal a **Sebesülés táblázat**on!
6	**Halál!** – Helyezd a játékost a halott és sérült játékosok mezőjére. Ez a játékos soha többé nem vérfocizhat, hacsak nem az élőholtak csapatában.

A LABDA ELDOBÁSA

Csapatonként és körönként egy játékosnak joga van passzolni. Ez a játékos passzolás előtt a szabályok szerint léphet. A játékosnak, mielőtt elindul, nem kell szükségszerűen birtokolnia a labdát. Megteheti, hogy lépés közben felkapja a labdát, és azután passzol.

A DOBÁS

Mindenekelőtt a vezetőedzőnek ki kell jelentenie, hogy a játékosa passzolni fog. A játékos megpróbálhat csapattársának (de ha nagyon akarja, akkor az ellenfélnek is) passzolni, vagy egyszerűen csak egy üres mezőbe dobni a labdát (ekkor a labda, ha a passz pontos, akkor az üres célmezőről egyet pattan). Ezen lehetőségek közül a legelső tűnik a leghasznosabbnak, már csak azért is, mert így a csapattársai nem fogják meglincselni! Körönként csak egyszer lehet passzolni.

Ezután a vezetőedző leméri a távolságot a távolságmérő sablonnal. Mielőtt kijelölnéd, hogy hová fog menni a passz, nyugodtan végezhetsz előzetes méréseket a dobó játékos mozgása közben bármikor. Ha a labdát eldobta a dobó játékos, akkor már nem léphet tovább ebben a körben akkor sem, ha maradtak mozgáspontjai. Dobj D6-tal, és az ügyességi táblázat figyelembevételével módosítsd a dobás értékét! Ha 1-est dobsz, a passz semmiképpen sem, ha 6-ost, akkor pedig biztosan sikerül a módosító értékektől függetlenül.

Ha dobás eredménye egyenlő vagy nagyobb a módosítások után a szükséges értéknél, a passz sikerült és a labda a megfelelő mezőn kötött ki. Ellenkező esetben a passz pontatlan, és a labda valószínűleg nem a célmezőre érkezik. Dobj a szórássablon segítségével, egymás után háromszor, hogy kiderüljön, hova is kerül a labda. Jegyezd meg: a labda visszakerülhet az eldobási mezőre is, de kiköthet a célmezőn is – csak ebben az esetben nehezebb elkapni. A labdát csak azon a mezőn lehet elkapni, ahová a harmadik dobás után érkezik, mert az első 2 dobásnál a labda "nincs ott" - a labda nem hármat pattan a célmezőről, hanem a célmező helyett a 3 dobással meghatározott mezőre érkezik – oda szóródik.

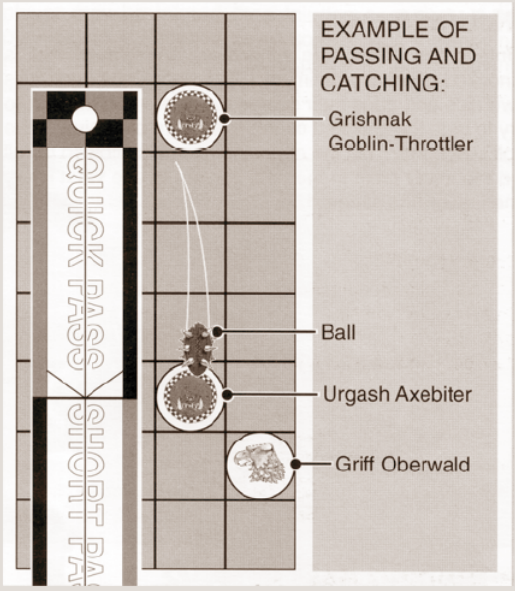
SLOW-MOTION REPLAY

Bob: And there's Grishnak Goblin-Throttler for the Orcland Raiders, who has an Agility of 3 and is attempting to throw the ball four squares to Urgash Axebiter. The range ruler shows that this falls just on the boundary between a Quick and a Short Pass, so the longer of the two ranges must be used.

Jim: That's right, Bob. Grishnak's Agility of 3 means that he must roll a 4 or more to be on target. No modifiers apply to the D6 roll because Grishnak is not in any tackle zones, and the modifier for a Short Pass is +0. Grishnak's arm goes back and he throws a 6. Look at that ball go, bam!, right on target!! Now all Axebiter has to do is catch it...

Bob: You said it, Jim. It's an accurate pass so Urgash gets a +1 to his D6 roll, but there's Griff Oberwald next to him, so his chances of catching suffers a -1 modifier, which means that Urgash needs a 4+ to catch the ball. The crowd goes quiet as the dice are rolled. A 3 – he's dropped it, and the ball bounces away one square.

Jim: And if I can just butt in here, Bob, that missed pass causes a turnover, which ends the Orcland Raiders' turn...



AGILITY	1	2	3	4	5	6+
PASSING ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+

PASSING MODIFIERS	
Throwing a Quick Pass	+1
Throwing a Short Pass	+0
Throwing a Long Pass	-1
Throwing a Long Bomb	-2
Per enemy tackle zone on the player throwing the ball	-1

AGILITY	1	2	3	4	5	6+
CATCHING ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+

CATCHING MODIFIERS	
Catching an accurate pass	+1
Catching a scattered pass, bouncing ball or throw-in	+0
Per enemy tackle zone on the player catching the ball	-1

ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

Játékos Ü	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Passzolási módosítók	
Gyors passz	+1
Rövid passz	+0
Hosszú passz	-1
Nagy bomba	-2
A dobó játékos mezőjét fedő ellenséges zónánként	-1

A LABDA ELKAPÁSA

Ha a labda olyan mezőn landol, ahol játékos áll, játékos áll, a játékosnak meg kell próbálnia elkapni. Fekvő játékosok ezt nem tehetik meg. Bármelyik csapathoz tartozó játékos megpróbálhatja elkapni a labdát (ha a játékos nem az akcióban lévő csapatból való, akkor bekiálthatja, hogy "elfogás!", és 30 másodperc önvállveregetés megengedett).

Dobj D6-tal, s az ügyességi táblázat figyelembevételével módosítsd a dobott értéket! Ha 1-est dobsz, semmiképp sem, ha 6-ost, akkor pedig biztosan sikerült a módosító értékektől függetlenül elkapni a labdát.

Ha a dobás eredménye egyenlő vagy nagyobb a módosítások után szükséges dobás értéknél, a játékos sikeresen elkapta a labdát. Helyezd azt a játékos talpazatára, jelezvén, hogy elkapta és birtokolja. Ha ebben a körben az elkapó játékosra még nem került sor, akkor ugyanúgy teljesítheti feladatát, mint ha azt a labda nélkül tette volna. Ha dobás eredménye kisebb a módosítások után szükséges dobásértéknél, a játékos kezéből kicsúszik a labda és pattogni kezd (lásd pattogó labdák).

ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

Játékos Ü	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Elkapási módosítók	
Sikeres passz elkapása	+1
Sikertelen passz, pattogó labda vagy bedobás elkapása	+0
A fogadó játékos mezőjét fedő ellenséges zónánként	-1

PATTOGÓ LABDÁK

Ha a labdát nem sikerült elkapni, vagy az a mező, ahol földet ér, üres (vagy az azon található játékos fekszik), akkor elkezd pattogni. Ez technikai kifejezés annak illusztrálására, hogy a játékosok össze-vissza botladoznak, hogy elkapják az ide-oda pattogó labdát. Határozd meg a szórássablon segítségével, hová pattant a labda. Ha olyan mezőre pattant, ahol játékos áll, akkor a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát. Ha ez nem sikerül, akkor a labda tovább pattog egészen addig, amíg el nem kapják, vagy üres mezőre nem pattan, vagy el nem hagyja a játékteret.

BEDOBÁSOK

Amikor a labda elhagyja a játékteret, a lelkes nézők azonnal visszadobják. A labda csak akkor hagyja el a játékteret, ha a harmadik szóródás dobás után is a játéktéren kívül van (hiszen az első kettőnél ténylegesen nem érinti a földet), az esetleges bedobást pedig onnan kell elvégezni, ahol a labda végül megállt. A Bedobás sablon segítségével kell meghatározni, hogy hova kerül vissza a labda. A kiindulási mező az, ahová a labda kiment a pályáról, a nézők 2D6 mezőnyit dobják vissza a labdát. Ha a labda olyan mezőre esik, ahol játékos áll, akkor a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát. Ha üres mezőre esik, vagy amin Fekvő vagy Elkábult játékos van, akkor pattogni kezd. Ha a bedobás eredményeként a labda ismét elhagyja a pályát, akkor újból bedobás következik arról a mezőről, amelyről a labda kiment. A bedobásokba nem lehet közbenyúlni.

A KÖR IDŐ ELŐTTI VÉGE

Ha a fogadójátékos nem tudja elkapni a passzolt labdát, akkor csapata körének vége szakad.

FONTOS: A körnek azonban addig nincs vége, amíg a labda meg nem állapodik valahol. Ez azt jelenti, hogy ha passzoló csapat fogadója nem kapja el a labdát, de az pont egy saját csapatbéli játékoshoz pattan, aki viszont elkapja, akkor a kör nem szakad meg. A labda el is hagyhatja a játékteret, ekkor a közönség visszadobja és amennyiben azt az épp soron lévő csapatban lévő játékos kapja el, a körvége szintén elkerülhető.

ÚJRADOBÁSOK

Az újradobások szerepe nagyon fontos a vérfociban, amint erre gyorsan rá fogsz jönni. Kétféle újradobás létezik: csapat-újradobás és játékos-újradobás. Mindkét esetben az újradobás a legutóbbi művelet összes kockájával történő újradobást jelenti. Így például, lehet cselezést újra dobni, ekkor egy kockával lehet megint dobni, vagy lehet 3 kockás blokkolást újradobni, ekkor a 3 blokk-kockával lehet megint dobni.

NAGYON FONTOS: Akármilyen újradobásról van is szó, egy elrontott dobást csak egyszer lehet újradobni!

CSAPAT-ÚJRADOBÁS

A csapat-újradobások azt mutatják, milyen felkészült a csapat. A vezetőedző a körben történő dobások bármelyikére kérhet újradobást, amennyiben azt valamelyik játékosa csinálta. Csapat-újradobást sosem használhatsz páncélzat vagy sérülés, illetve sebesülés újradobására. Az újradobás eredményét el kell fogadni akkor is, ha az rosszabb az eredetinél. A vezetőedzőnek körönként egy újradobása van, és az ellenfél nem kényszeríthető újradobásra.

Az edzőnek a fedezéken található skálán kell nyilvántartani újradobásait. Ahányszor újradobott, el kell távolítania egy újradobás számlálót a skáláról. Ha a számlálók már elfogytak, a félidőben további újradobásra nincs lehetősége. Az első félidő végén a vezetőedzők visszahelyezik addig elhasznált újradobás számlálóikat.

JÁTÉKOS-ÚJRADOBÁS

Egyes játékosok jártasságai lehetővé teszik, hogy bizonyos esetekben egyénileg is újradobhassanak. Például egy passzolási jártassággal rendelkező játékos újradobhatja az elrontott passzt. Adott körön belül a vezetőedző bármennyi játékos-újradobást használhat, egy játékos pedig többször is használhatja a jártasságát egy meccs folyamán. Mindemellett, mint az a fentiekben le van írva, ugyanarra a dobásra nem lehet kétszer újradobni!

JÁRTASSÁGOK

Néhány játékos leírásában szerepel egy vagy több jártasság. Ezek speciális adottságok, melyek módosítják a játékos teljesítményét. Bizonyos jártasságok újradobást engedélyeznek, mint ahogy azt feljebb leírtuk, míg mások képessé tesznek egy játékost bizonyos speciális akciók elvégzésére. A jártasságok teljes listája és leírása később kerül terítékre!

Biztos kéz: A biztos kezű játékos újradobhat, ha nem sikerül felkapnia a labdát. Ha a kiegészítő szabályokat is figyelembe veszed, akkor az a játékos, akinek *labdakiütés* jártassága van, nem használhatja a jártasságát egy biztos kezű játékos ellen.

Blokkolás: A blokkolás jártasság hatásait már a blokkolás fejezetben tárgyaltuk.

Cselezés: A cselezésben jártas játékos újradobhat, ha nem tud kitörni egy ellenséges szerelési zónából. A játékos azonban körönként csak egyszer használhatja jártasságát, tehát, ha az újradobás sikeres volt, de egy további kitörés már sikertelen, akkor nem vetheti be ezt a jártasságát még egyszer. A cselezés jártasság befolyásolhatja továbbá a blokkolási dobásokat is (lásd a blokkolás fejezetben).

Elkapás: Az a játékos, akinek elkapás jártassága van, újradobhat, ha nem sikerül elkapnia egy labdát. Ha használod a kiegészítő szabályokat is, akkor újradobhat akkor is, ha elejt egy kézből kézbe adást vagy nem sikerül elfogást végrehajtania.

Passz: A passzolásban járatos játékos újradobhat, ha elront egy passzt.

Néhány játékos eleve rendelkezik jártasságokkal, mint amilyen a passz vagy az elkapás stb. Ha csak egy jártasság leírása mást nem mond, sohasem kötelező használnod egy jártasságot, csak mert a játékosod rendelkezik vele. Választhatsz, hogy használod a jártasságot egy dobásérték befolyásolására, miután dobtál rá. Például, megmondhatod kívánod-e használni az elkapás képességét egy játékosnak az elkapás dobás előtt vagy után.

Néhány jártasság az ellenfél körében alkalmazható. Ebben az esetben, választhatsz, hogy használod a jártasságot, miután egy ellenséges játékos végrehajt egy cselekedetet vagy mozog egy mezőt. Ha mindkét vezetőedző használni kíván egy jártasságot, ami befolyással van ugyanarra a cselekvésre vagy a mozgásra, akkor az a vezetőedző cselekedhet először, akinek a soros köre folyik!

FONTOS: Nem mehetsz "vissza" az időben, hogy használj egy jártasságot egy korábbi cselekvés befolyásolására! Például ha egy játékos rohamozott, és nem tudta ellenfelét blokkolni, majd továbblépve pár mezőt felkiált, hogy: "Hoppá, azt hiszem használom a profi jártasságot, hogy újradobjam a blokkolást." – nem teheti meg, mivel a jártasságot csak az esemény előtt vagy után használhatod, máskor már nem.

A MECCS MEGNYERÉSE

A vérfoci két félidőre, azokon belül 16 körre oszlik (nyolc kör vezetőedzőnként és félidőnként). Minden vezetőedző felelős azért, hogy a fedezékén található skálán jelölje, hány kör ment már le – a körszámlálót a kör megkezdésekor kell a skálán eggyel tovább tolni. A játék megszakad, mikor mindkét vezetőedző teljesített nyolc kört, lehetővé téve a játékosoknak az igencsak kívánatos pihenést, valamint a vezetőedzőknek, hogy visszatehessék az újradobás-számlálókat az azoknak megfelelő skálára. A játék a második félidővel folytatódik, melynek első mozzanata a kezdőrúgás.

A második félidő végén az a csapat nyert, amelyik a legtöbb gólt szerezte. Ha a meccs döntetlenre áll, akkor "hirtelen halál" jellegű hosszabbítás következik. Dobd fel a kezdőrúgás érmét, hogy eldőljön, ki kezdjen, ezután indulhat egy, csapatonként 8 körös újabb félidő. Ha valamelyik csapat gólt ér el, akkor győzött. A hosszabbítás alkalmával egyik csapat sem nyeri vissza újradobási lehetőségeit, mivel a játékosok ebben a szakaszban már nagyon fáradtak (csak azokkal rendelkezik, amelyek esetlegesen megmaradtak, s azokat nem használta fel az előző félidő során). Ha a hosszabbítás során nem esik gól, akkor büntetők következnek.

Büntetőrúgások: 5-5 kirúgás, ha a határzónában áll meg a labda, akkor 1 pont, ha nem, akkor 0, az nyer, akinek 5 kör után több pontja lesz. Ha egyenlő, akkor egy körönként folytatják, addig amíg valamelyik kör végén valakinek több pontja nem lesz.

Gólszerzés

Adott csapat akkor szerez gólt, ha valamelyik játékosa az ellenfél határzónájába kerül és birtokolja a labdát, bármely játékos akciója végén. Mikor ez bekövetkezik, a játék megszakad, a nézők éljeneznek és fütyülnek, a pompon lányok pedig pomponjaikat lengetve táncolnak. A gólszerző csapat edzője megkapja az engedélyt arra, hogy éljenezve felpattanjon, miközben az eredmény-számlálót a követező mezőre tolja a skálán.

Bármelyik játékos bármikor beléphet mindkét határzónába akkor is, ha nincs nála a labda. Ha az ellenfél határzónájában állva neki dobják a labdát és ott el tudja kapni, vagy az ott lévő labdát fel tudja venni, akkor gólt ér el. Figyelembe kell azonban venni, hogy gólról csak akkor beszélünk, ha a játékos állva fejezte be a feladatát. Ha tehát, valaki a labdával együtt, egy sikertelen cselezés során esik be az ellenfél határzónájába, akkor nincs gól.

A MECCS FOLYTATÁSA

Miután valamelyik csapat gólt szerzett, illetve a második félidő kezdetekor a játékosok újra felállnak a kezdőrúgáshoz, és a meccs folytatódik. Mindenesetre, a kezdőrúgás megtétele előtt mindkét vezetőedzőnek dobnia kell a hatoldalú kockával, eszméletlen játékosonként egyszer. Ha az eredmény 4, 5 vagy 6, akkor a játékos magához tért és a tartalékok közé helyezheted. Ha 1, 2 vagy 3, akkor maradnia kell a fedezék kiütöttek (K.O.) mezőjén.

Mindkét vezetőedző kiegészítheti játékba hozható (csere) játékosokkal a pályán lévőket. Gól utáni újrakezdéskor mindig a gólszerző csapat végzi a kezdőrúgást. A második félidő kezdetekor az a csapat kezd, amelyik az első félidő elején fogadott.
Abban a ritka esetben, amikor egy edző egyetlen játékost sem tud pályára állítani miután dobott az Eszméletlen játékosokra, akkor mindkét csapat körszámlálóját előre kell tolni kettővel, és ha az egyik csapat legalább egy játékost a pályára tud állítani, akkor az a csapat automatikusan szerzett egy gólt (senki nem kap érte TP-t). Ha

így mindkét csapat körszámlálója eléri vagy túlhalad a 8. körön, akkor a félidőnek vége. Ha még maradt hátra kör, akkor új kirúgás következik (azaz vedd le az összes játékost a pályáról és dobj az Eszméletlen játékosokra).

GÓL AZ ELLENFÉL KÖRE ALATT

Bizonyos ritka esetekben adott csapat az ellenfél köre alatt szerez gólt. Például a labdát birtokló játékost "beblokkolhatják" a határzónába. Amennyiben ilyesfajta gól esik, a gólszerző csapat vezetőedzőjének a gólskála módosításán túlmenően a körskálán is eggyel tovább kell tolnia a körszámlálót, mert a játékosok ezt a különleges gólszerzési módot kicsit sokáig ünneplik.

A MECCS FELADÁSA

Dönthetsz úgy, hogy feladod a meccset. Ezt csak a saját köröd kezdetén teheted meg, még mielőtt a körjelzőt tovább toltad volna!

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Az itt következő szabályok nem kötelezőek. Ez azt jelenti, hogy a vezetőedzőknek meg kell egyezniük abban a meccs kezdete előtt, hogy mely kiegészítő szabályokat fogják figyelembe venni (ha egyáltalán figyelembe veszik őket). Mindezek ellenére e szabályokat melegen ajánljuk, mivel használatuk még izgalmasabbá, érdekfeszítőbbé teszik a játékot anélkül, hogy lelassítanák az öldöklés és verekedés menetét! Próbáld ki őket!

VÉRFOCI CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Azon csapatokon kívül, melyekkel megismerkedtél vagy meg fogsz ismerkedni a kézikönyv lapjain, még sok másik is létezik szerte az ismert világban. Van például jó pár másik ork és ember csapat is, melyekkel Te is játszhatsz a dobozban található figurákat felhasználva.

Mindegyik vérfocit játszó fajjal – akárcsak a különleges csapatokkal és a sztárjátékosokkal – részletesen foglalkozunk a könyv későbbi részében. Mindenesetre, hogy el tudd kezdeni felépíteni saját vérfoci csapatodat, az alább következő alapszabályok, melyek a vérfocit játszó legismertebb csapatokat mutatják be, remélhetőleg segíteni fognak ebben. Továbbra is használhatod a dobozban található műanyag figurákat, de másokat is vásárolhatsz a lakhelyedhez legközelebb eső Games Workshop termékeket árusító üzletben vagy megrendelheted a Games Workshop Mail Order oldalain, illetve telefonon.

A CSAPATNÉVSOR LAP

A csapatnévsor lapokra jegyezhetők fel a csapat és tagjainak jellemzői. A vérfoci vásárlóinak engedélyezett, hogy személyes használatra fénymásolatokat készítsenek a csapatnévsor lapról. A csapatnévsor lapon számos olyan rubrikát találhatsz, amelyekről eddig még nem esett szó, de ne aggódjál, mert a hátrébb található ligaszabályoknál mindent elmagyarázunk.

JÁTÉKOSOK VÁSÁRLÁSA

A csapatod felállításához 1.000.000 aranypénzzel rendelkezel. Ez az az összeg, melyet összehoztál a szponzoroktól, vagy egyéb sötétebb egyénektől, hogy meg tudd venni csapatod játékosait.

A csapat szervezésének első lépése, hogy tanulmányozni kell a kézikönyv végén található csapatlistákat, és el kell dönteni, melyik fajjal játszol. Csapatod minden játékosa ugyanarról a csapatlistáról kell, hogy származzon. Tehát például a nemes elf csapatban nem játszhatnak ember játékosok, mivel ez utóbbiak másik listán vannak.

Miután döntöttél, melyik csapatlistát fogod használni, meg kell venned a játékosokat csapatod számára. Minden egyes játékosod a listán feltüntetett pénzösszegbe kerül. A csapatlistából kiderül az is, hogy pozíciónként maximum hány játékosod lehet. Például egy ember csapatban nem lehet több két dobónál. Ezen felül csapatod létszáma minimum 11, de maximum 16 lehet. Ezen megszorítások figyelembe vételével akárhány és bármilyen játékosod lehet, ha futja a pénzedből.

CSAPAT-ÚJRADOBÁSOK ÉS SZURKOLÓFAKTOR

Ha csapatot építesz, egyetlen csapat-újradobást vagy szurkolófaktort sem kapsz ingyen – meg kell vásárolni azokat. Az újradobás árát leolvashatod a csapatlistáról. Ha már játszottál néhányszor az alapszabályok alapján, akkor tudod, milyen fontosak az újradobások, tehát jó ötletnek tűnik, ha legalább egyet vásárolj csapatodnak.

A csapatod szurkolófaktora azt mutatja, mennyire vagytok népszerűek, s ennek nagy jelentősége van, mikor a középkezdés-táblázat alapján dobsz. Minden faktor 10.000 aranypénzbe kerül, a 3-as faktorra tehát 30.000-et kell költeni. Csapatodnak legalább 1-es, de legfeljebb 9-es szurkolófaktora lehet induláskor.

AZ EDZŐGÁRDA

A csapat edzőgárdája életbevágóan fontos hátteret biztosít a játékosoknak. Az edzők a pályára soha sem mehetnek be, mindig az oldalvonalak mellett, de a pályán kívül kell elhelyezkedniük. Bármely csapat edzőgárdájában szerepelhetnek az alábbi edzők, feltéve, ha meg tudod őket jeleníteni valamilyen kifestett Warhammer figurával. Például, ha van otthon Warhammer játékod, akkor az ork hadvezér a vérfociban kitűnő ork vezetőedző lehet.

A vezetőedző (avagy "menedzser" vagy "góré")

Nos, érte nem kell pénzt kiadni, hiszen rólad van szó. A meccs idején nincs más dolgod, csak buzdítani csapatodat és, ami még fontosabb, leüvölteni a bírót, ha csapatod ellen fúj. Hogy ezt a játék nyelvére lefordítsuk, minden alkalommal, mikor a bíró leküldi a pályáról egy vagy több játékosodat, óvást ítél meg el lened vagy megtiltja egy titkos fegyver használatát, jogod van megvitatni vele döntését. Dobj D6-tal! Ha 1-est dobsz, akkor ki vagy tiltva a pálya környékéről is, így a meccs folyamán többször nem vitatkozhatsz. Ha az eredmény 2 - 5, akkor a bírónak van igaza. Ha 6-ost dobsz, akkor elfogadja érvelésedet és megváltoztatja döntését.

A segédedzők

A segédedzők csapatába tartoznak a támadás és védekezés koordinátorai, a különleges csapatedzők, a sztárjátékosok személyes edzői és sokan mások. Ahogy egyre sikeresebb a csapat, a segédedzők száma nőttön nő. Minél több segédedzője van csapatodnak, annál előnyösebb, ha a kezdőrúgás táblázat alapján *kitűnő edzőmunkát* dobsz (részletesebben lásd később).

Minden egyes segédedző 10.000 aranyba kerül, és egy kifestett figurával kell megjeleníteni. Minden segédedzőnek külön-külön meg kell határozni a munkakörét, két egyforma nem lehet. A segédedzők listáját a csapatnévsor hátoldalán lehet feltüntetni.

A pompon-lányok

A legtöbb vérfoci csapat szurkolótáborának legalább két vagy több pompon-lánya van, akik buzdítják a játékosokat és szurkolókat egyaránt. A pompon-lányok feladata, hogy a szurkolókat lázba hozzák és megadják a hangot a különféle énekeknek és rigmusoknak, hogy a közönség üvöltése és ordítása ne torkolljon fülsüketítő hangzavarba. Minél több pompon-lány tartozik egy csapathoz, annál jobban fogsz örülni, ha a kezdőrúgás táblázat alapján *éljenző szurkolókat* dobsz. Minden pompon-lány 10.000 aranypénzbe kerül, és egy megfelelően kifestett figurával kell megjeleníteni a pálya szélén.

A SZTÁRJÁTÉKOSOK

A csapatlistákon feltüntetetteken kívül csapatodba szerződtethetsz sztárjátékosokat is. A sztárjátékosok a vérfoci arénák hősei, a csapat legtehetségesebb és legleleményesebb játékosai. Minden sztárjátékosnak megvannak a maga különleges jártasságai és mindegyikük egyéniség, aki ezek által csapata fölé emelkedik. Minden csapat arra törekszik, hogy legalább egy-két ilyen értékes játékosra szert tegyen: a híres csapatoknak, mint a Reiklandi Fosztogatók vagy a Kivájt Szem, több sztárjátékosuk is van, s így folyamatos fölényük és sikereik biztosítva vannak a bajnokságban.

A sztárjátékosok csak bizonyos csapatokban játszanak – Griff Oberwald például csak ember csapathoz. Csak akkor vásárolhatsz sztárjátékost, ha olyan csapatod van, amelyben az hajlandó játszani. Természetesen elegendő pénzednek is kell lennie ahhoz, hogy ki tudd fizetni azt a szinte uzsoraárat, amibe a játékos kerül. A sztárjátékosok szabadúszóként kezelendőek ligarendszerben (lásd később, a szabadúszók szabályainál). A félszerzetek és goblinok a normál ár duplájáért szerződtethetnek sztárjátékost, mert azok nem szeretnek az apránépekkel játszani. Ez alól kivételt képez a faemberek a félszerzekenél, valamint a trollok és a goblin titkos fegyverek a goblinoknál.

Minden sztárjátékost egyszer lehet leszerződtetni csapatonként. Így aztán előfordulhat, hogy mindkét csapat ugyanazt a sztárjátékost béreli fel. Ha ez a szituáció állna elő, akkor bizony egyik oldalon sem játszik, de a bérét bezsebeli mindkét féltől. A vámpír csapatok azonban Luthor von Drakenborg grófot szerződtetni tudják akkor is, ha az ellenfél is éppen őt szerződtette. Ekkor a másik vámpír tulajdonképpen nem Luthor, hanem egy másik, nagyhatalmú vámpír.

A KEZDŐRÚGÁS TÁBLÁZAT

Egy vérfoci meccsen sok minden előfordulhat: az egyik vagy a másik csapatot jobban lelkesíthetik a szurkolók, akiknek a vérmesebbje az ellenfél egyik játékosát egy nehéz tárggyal (például szikladarabbal) megdobhatja, de valamelyik tábor el is áraszthatja a pályát!

A kezdőrúgás táblázat alapján meg lehet határozni ezeket az előre nem látható, ám gyakran előforduló eseményeket. Miután mindkét csapat felállt, az alábbiak szerint járj el: helyezd ki a labdát a pályára, dobj a kezdőrúgás táblázaton, szóródjon a labda, állapítsd meg a kezdőrúgás eredményét, pattanjon a labda.

Játékos véletlenszerű kiválasztása

A kezdőrúgás táblázatban szereplő események egy része megkívánja, hogy a vezetőedző véletlenszerűen válasszon ki egy vagy több játékost. Hogy ebben segítségedre legyünk, a játékhoz mellékeltünk egy készlet 1-16-ig számozott dobókockát.

KEZDŐRÚGÁS TÁBLÁZAT

2D6	Eredmény
2	**Óraátállítás**: A bíró megállítja a játékot, hogy a sérült játékosokat és egyéb hulladékot letakaríthassák a pályáról. Ha a fogadó csapat körjelzője a 4. körön, vagy annál korábban van, akkor a pályatisztítással elmegy egy kör. Mindkét csapatnak előre kell tolnia a körjelzőjét egy körrel. Ha a körjelző az 5. körön van, vagy az után, akkor a bíró visszaállítja az óráját, hogy maradjon idő befejezni a játékot. Mindkét csapatnak egy körrel vissza kell húznia a körjelzőjét.
3	**Kapd el a bírót!:** Mindkét vezetőedző 2D6-tal dob, és az eredményhez hozzáadja szurkolófaktora értékét. A nagyobb eredményt elért csapat szurkolói úgy döntenek, hogy a bíró le van fizetve, és ezt megtorolják, egyenlőség esetén mindkét csapat szurkolói megverik a bírót. A helyettes bíró annyira meg lesz szeppenve, hogy a félidő hátralevő részében még akkor sem fúj az ellen a csapat ellen, amelynek szurkolói elődjét elintézték, ha nyilvánvaló szabálytalanságról van szó.
4	**Tökéletes védekezés:** A rúgó csapat vezetőedzője újraszervezheti csapatát – más szavakkal ismét felállíthatja őket. A fogadócsapat játékosainak eredeti helyükön kell maradniuk.
5	**Éljenző szurkolók:** Mindkét vezetőedző dob D6-tal, és az eredményhez hozzáadják szurkolófaktoruk értékét és pompon-lányaik számát. Egyenlőség esetén újra kell dobni. A nagyobb értéket elért felet buzdítják a szurkolók: azonnal kap egy csapat-újradobást!
6	**Rossz kirúgás:** A labda nem a szokásos egy, hanem két kockadobás által meghatározott mezőnyit szóródik.
7	**Változó időjárás:** Dobj újra az időjárás táblázat alapján. Az időjárás-változást kísérő szellő a labdát egy mezővel (véletlenszerű irányba) arrébb sodorja.
8	**Jól rászedtek!:** A támadó csapat egy leheletnyivel előbb kezdhet bele a támadásba, minthogy a védekező csapat felállt volna. A fogadó csapat minden tagja léphet egy mezőnyit (a szerelési zónákat nem kell figyelembe venni, és át lehet menni az ellenfél térfelére is).
9	**Kitűnő edzőmunka:** Mindkét vezetőedző dob D6-tal, és az eredményhez hozzáadják a csapatukhoz tartozó segédedzők számát. Egyenlőség esetén újra kell dobni. A nagyobb értéket elért fél kap egy ráadás újradobást erre a félidőre a kitűnő edzőmunkának köszönhetően.
10	**Lerohanás:** A védekező (kirúgó) csapat gyorsabban kap észbe, mint a támadó (fogadó) csapat, és hamarabb kezdi a játékot. A rugó csapat egy jutalomkört kap, amelyben minden olyan játékos, aki nincs egyetlen ellenfél szerelési zónájában sem, mozoghat. Egyetlen játékos a mozgás helyett rohamozhat. Azok a játékosok, akik a jutalomkör elején valamelyik ellenfél szerelési zónájában voltak, nem tehetnek semmit. A jutalomkörben a kirúgó csapat használhat csapat-újradobást. A jutalomkörnek ugyanolyan feltételekkel lehet idő előtt vége, mint a normál köröknek.
11	**Kőbedobás:** Mindkét vezetőedző dob 2D6-tal, és az eredményhez hozzáadják szurkolófaktoruk értékét: a jobb eredményt elért csapat szurkolói fogják bedobni a követ. Egyenlőség esetén mindkét csapat szurkoló bedobnak egy-egy követ. Véletlenszerűen döntsd el, hogy az ellenfél melyik játékosát találták el (csak a pályán tartózkodó játékosok számítanak), és egyből dobj sérülést. Páncélzatdobás ez esetben nem szükséges.
12	**A pálya megrohanása:** Mindkét vezetőedző dob az ellenfele összes pályán lévő játékosára D6-tal. Ha valamelyik csapatnak nagyobb a szurkolófaktora, mint az ellenfelének, akkor a dobásra +1 módosítót kap. Ha a dobás, vagy a módosított érték 6, akkor a játékos elkábult.

AZ IDŐJÁRÁS

A vérfoci játékosok kemény fickók, nem meglepő tehát, hogy bármilyen időjárási viszonyok mellett képesek játszani. A legészakibb területek úszó jégtömbjeitől Lustria gőzölgő dzsungeléig az arénák megnyitják kapuikat a játéknap alkalmával és a harcoló felek teszik dolgukat figyelmen kívül hagyva az éghajlatot.

A játék kezdetén az egyik vezetőedzőnek 2 hatoldalú kockával kell dobnia, s az eredményt az időjárás táblázat alapján a meccs folyamán figyelembe kell venni.

IDŐJÁRÁS TÁBLÁZAT

2D6	Eredmény
2	**Tikkasztó hőség:** Olyan párás és meleg a levegő, hogy néhány játékost megüt a hőguta. Dobj minden gól után és a félidők végén minden pályán lévő játékosra D6-tal: ha az eredmény 1-es, akkor a játékos összeesik, és nem lehet rá számítani a középkezdésnél. -1-el módosítja a passzolási próbálkozásokat
3	**Túl napos:** Szép nap, de a vakító napfény -1-gyel módosítja a passzolási próbálkozásokat.
4-10	**Jó idő:** Ideális, vérfocinak való időjárás.
11	**Szakadó eső:** Mivel esik, a labda csúszós lesz, nehéz megtartani. Ez -1-es módosítót jelent minden labdaelkapási, elfogási és labdafelszedési kísérlet esetén.
12	**Hóvihar:** Hideg van és esik a hó! A pályát fedő jég miatt az extra mezőket lépni akaró játékos elcsúszik, ha hatoldalú kockával 1-est vagy 2-est dob, miközben a hó miatt csak gyors vagy rövid passzokkal lehet adogatni. Ez -1-es módosítót jelent minden labdaelkapási, elfogási és labdafelszedési kísérlet esetén.

A LABDA KÉZRŐL KÉZRE ADÁSA

A kézről kézre adás nagyon rövid passzt jelent, mikor a labdát egy szomszédos mezőn álló játékosnak adjuk. A labda kézről kézre adása egy akció, akárcsak a mozgás, rohamozás, passz, stb. Ezt a fajta passzt is körönként csak egyszer lehet alkalmazni. A kézből kézbe adást a játékos a mozgása után végezheti el, akárcsak a passzt, és nem végezhető el az ellenfél köre alatt. Ha a labdát kézről kézre adták és az végül nem a soron lévő csapat valamely tagjához jut, akkor a soron lévő csapat köre azonnal véget ér.

Az így elvégzett passz mindig sikerül, de a fogadójátékosnak dobnia kell, hogy kiderüljön, elkapta-e (lásd a labda elkapása fejezetet). A labda kézről kézre adása pontos passznak számít, tehát a fogadójátékos +1-es módosítót kap az elkapó dobásra. Ha az elkapó játékos ellenséges szerelési zónában van, akkor zónánként -1 módosító jár a dobására. Figyelem: lehet az ellenfélnek is kézről kézre adni a labdát.

MINDENT BELE!

Ha egy játékos bármilyen akciót csinál a blokkoláson kívül, megpróbálhat lépni a mozgásértéke által megengedetten felül egy vagy két további mezőt – ezt hívjuk mindent bele lépésnek.

Dobj egy hatoldalú kockával minden extra lépés után. Ha az eredmény 1, akkor a játékos elesik azon a mezőn, **ahová** lépett. Dobj a játékos páncéljára, hogy sérült-e. Bármely más érték esetén a játékos szerencsésen lépett. Ha a játékos elesett, csapata körének azonnal vége, és az ellenfél jön.

A rohamozó játékos az extra lépést blokkolásra is felhasználhatja. Dobj egy hatoldalú kockával, miután bejelentetted, hogy a játékosod blokkolni fog. Ha 1-est dobtál, a játékos megbotlik, és **saját** mezőjén elesik.

Dobj a játékos páncéljára, hogy sérült-e. Bármely más eredmény esetén a játékos a blokkolás szabályai szerint folytathatja tovább. Ha a játékos elesett, csapata körének azonnal vége, és az ellenfél jön.

SEGÉDKEZÉS A BLOKKOLÁSÁBAN

Miután a blokkolás be lett jelentve, a támadó és a védő számára egyaránt lehetőség nyílik, hogy más játékosokat is bevonjanak segítségképpen. Ez jelentheti, hogy két vagy több támadó lerohan egyetlen védőt, de azt, hogy két vagy több védő segíti társát a blokkolás védésében. Minden egyes segédkező játékos +1 erőpontot ad annak a játékosnak, akinek segítenek.

A blokkolásban való segédkezés nem számít külön lépésnek, és adott játékos egy körön belül akárhány blokkolásban segíthet. A segédkezés teljes mértékben ingyenes akció, a játékos megteheti mielőtt vagy miután teljesítette a körben a saját akcióját.

A támadók vezetőedzőjének kell először bejelentenie, hogy hány játékosa segédkezik, majd a védők vezetőedzője jelölheti ki csapatából a védelmi segéderőket.

Ahhoz, hogy segédkezzen, a játékosnak:

1. A blokkolásban résztvevő ellenséges játékos melletti mezőn kell állnia, és
2. nem lehet az ellenfél csapatának egyetlen más játékosának szerelési zónájában sem, valamint
3. állnia kell.

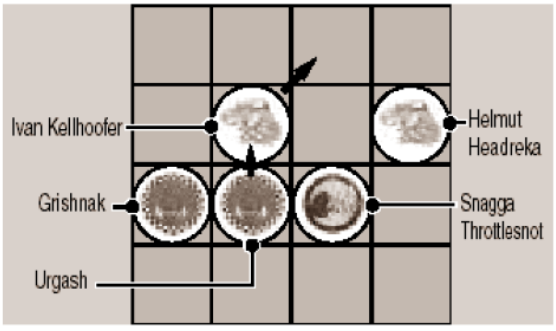
A blokkolás eredménye csak a blokkoló és blokkolt játékosra vonatkozik. Egyetlen segédkező játékos sincs érintve. Ugyanígy csak a közvetlenül részt vevő két játékos jártasságai használhatók az eredmény befolyásolására. A segédkező játékosok jártassága és képességei egyik oldalon sem módosíthatnak.

SLOW MOTION REPLAY

Bob: Urgash Axebiter prepares to smash Ivan Kellhoofer out of the way. Both Urgash and Ivan have a Strength of 3, which means that normally Urgash would only get to roll one Block dice and would have to take whatever result he rolled on the dice.

Jim: That's absolutely correct, Bob, but in this case Urgash is getting an assist from Grishnak Goblin-Throttler which adds +1 to his Strength. That means that Urgash counts as having a Strength of 4 to Ivan's 3, and so Urgash gets to roll two dice and choose which one he will use. He rolls a (Attacker down) and a (Push back), and so only manages to push Ivan back.

Bob: And if I could just jump in there, Jim, I think that we should point out to the fans that although Snagga Throttlesnot wanted to give Urgash an assist as well, he couldn't because he was in the tackle zone of Helmut Headreka.



PLAYERS' STRENGTHS	ROLL:
Both players equal strength	One Block Dice
One player stronger	Two Block Dice*
One player more than twice as strong	Three Block Dice*

*The coach of the stronger player picks which block Dice is used.

ELFOGÁSOK ÉS ÜGYETLENKEDÉSEK

Amikor a játékos eldobja a labdát, sok minden alakulhat rosszul. Általában a labda némileg elkerüli a célpontot vagy a fogadó elejti azt. Ezeket az eseményeket az eredeti dobás szabályok alapján kell kezelni. Néha azonban a dobó játékos teljesen elügyetlenkedheti a dobást a saját mezőjére dobva a labdát, vagy a passzba valaki belenyúlhat, mielőtt az elérné a célmezőt. Mindkét eseményt az alábbi szabályok alapján kell kezelni.

ELFOGÁSOK

Az ellenfél egy játékosa megpróbálhat belenyúlni a passzba. Hogy ezt megtegye, a játékosnak a dobó és a fogadó között kell állnia és a műanyag távolságmérőnek legalább részben fednie kell az elfogó játékos mezőjét. Fontos, hogy akárhány játékosnak is lenne joga rá, egy passz alkalmával csak egyikük kísérelheti meg az elfogást.

A vezetőedzőnek még az előtt be kell jelentenie, hogy valamelyik játékosa közbe fog nyúlni, mielőtt a dobó megállapítja, pontos volt-e a passz. Az ügyesség táblázatban nézd meg az elfogó játékos ügyessége alapján, hogy mennyit kell dobni a sikeres elfogáshoz. Dobj D6-tal és módosítsd a dobást a megfelelő módosítókkal. Ha egyest dobtál, a kísérlet semmiképp sem sikerült, ha 6-ost, akkor mindenképp. Ha a módosított érték kevesebb, akkor az elfogás sikertelen volt és a passzolási folyamat rendben folytatódik.

Ha a dobás eredménye egyenlő vagy nagyobb a szükségesnél, akkor a játékos sikeresen elvégezte az elfogást és elkapta a labdát. Ezt jelölendő, helyezd a labdát a játékos talapzatára. Ebben az esetben a soros csapat körének azonnal vége szakad.

ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

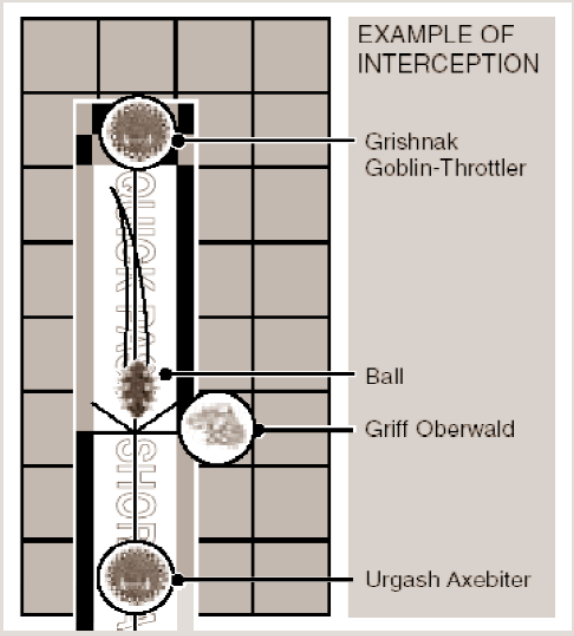
Játékos Ü	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+
Elfogási módosítók						
Elfogás kezdeményezése						-2
A játékos mezőjére eső ellenséges szerelési zónánként						-1

SLOW MOTION REPLAY

Jim: As we return to the match Grishnak Goblin- Throttler is about to attempt another pass. This time, however, Griff Oberwald is in a position to make an interception attempt.

Bob: The crowd holds its breath as Griff leaps for the Agility roll of 3 or more. However, a player making an interception attempt suffers a -2 modifier, which means that Griff will need a score of 5 or 6 to catch the ball. The dice is rolled and comes up with a 6! Griff picks off the ball – it's an interception!! And just listen to those Reavers fans, Jim, are they going wild!

AGILITY	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
INTERCEPTION ROLL	**6+**	**5+**	**4+**	**3+**	**2+**	**1+**
INTERCEPTION MODIFIERS						
Attempting an interception						**-2**
Per enemy tackle zone on the player intercepting the ball						**-1**



ÜGYETLENKEDÉS

Néha a dobó játékos annyira elrontja a passzt, hogy a labda a saját mezőjére esik. Akivel ez történik, szívesebben venné, ha az ellenfél kitörné a nyakát! Ezt ábrázolandó, ha a passz dobás eredménye módosítás **előtt vagy után** 1-es, akkor a játékos elügyetlenkedte a passzt és a saját lába elé dobta a labdát, amely azon nyomban el is pattan a játékos mezőjéről. Ilyen esetekben a soros csapat körének azonnal vége szakad.

CSAPATTÁRS ELDOBÁSA

Néhány szörnynek megengedett, hogy a labda helyett csapattársát dobja el. Hogy ezt megtehesse a szörnynek *csapattárs eldobásában* jártasnak kell lennie, az eldobandó játékosnak pedig *jó anyag* jártassággal kell rendelkeznie. A dobó játékosnak passzolnia kell, de előbb léphet is. Miután a szörny lépett, a dobás két résztvevőjének egymás melletti mezőkön kell állniuk. A szörny a labdát birtokló csapattársát is eldobhatja.

A dobást rendes passznak kell tekinteni, azzal a különbséggel, hogy a távolság nagyságrendje eggyel nagyobb (például: a lemért gyors passzt rövid passznak kell tekinteni), ami azt is jelenti, hogy csapattársat nagy bomba távolságba nem lehet dobni. Ezen felül, csapattársat csak üres mezőre lehet dobni, s az ellenfél egyik játékosa sem (még a legdrabálisabb állat sem) nyúlhat közbe.

A fent említett változtatásokon kívül dobni kell, hogy a passz pontos volt-e, ugyanúgy, mintha labdával történt volna. Ha szörnynek *passz* jártassága van, sikertelen dobás esetén újra dobhat. A *profi* jártasságát is

használhatja, de másikat nem. Ha a passz pontos, az eldobott játékos a célmezőn ér földet. Ha a passz sikertelen, akkor a csapattárs háromszor szóródik véletlen irányba – akárcsak pontatlan passz esetén a labda. Ha a dobást elügyetlenkedik, akkor a csapattárs a kiindulási mezőre esik vissza.

Ha az eldobott játékos üres mezőre esik, ki kell dobni, hogy a lábára érkezett-e (lásd lentebb). Ha a játéktéren kívül ért földet, akkor a tömeg ugyanúgy elveri, mint amikor más oknál fogva kerül az oldalvonalon kívül. Ha egy másik játékosra esik, akkor mindketten elesnek (páncél és sebzésdobás szükséges), de az eltalált játékos egy mezőt előbb hátratántorodik véletlenszerű irányba.

Földetérés

Számítsuk ki a szokásos módon az ügyességi táblázat alapján, figyelembe véve a szükséges módosítókat, hogy talpra érkezett-e az eldobott játékos. Ha 1-est dobtál, biztos, hogy nem, ha 6-ost, biztos, hogy igen.

Ha a módosított érték egyenlő vagy nagyobb, mint a szükséges érték, akkor a játékos a talpára esett és ha még nem csinált semmilyen akciót, akkor most cselekedhet. Ha dobás értéke kisebb a szükségesnél, akkor a földet éréskor az eldobott játékos elesik, és az ellenfél vezetőedzője páncélzatdobást végezhet az esetleges sérülés megállapítása érdekében. Az elrontott dobás, vagy rossz földetérés (beleértve az elügyetlenkedett dobást és a közönség közé érkezést is), nem jelenti a kör végét, kivéve, ha az eldobott játékosnál volt a labda és az elesett.

FONTOS: A határzónába dobott játékos a talpára kell, hogy érkezzen ahhoz, hogy gólt érjen el. Ha elesik, nincs gól!

ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

Játékos Ü	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Földetérési módosítók

passz pontos volt	+1
játékos landolási mezőjét fedő ellenséges szerelési zónánként	-1

SZABÁLYTALANKODÁS, AVAGY FEKVŐ JÁTÉKOS RUGDOSÁSA

Megtámadni a földön fekvő játékost természetesen teljesen szabályellenes. Annak ellenére, hogy számos lehetőség adódik a másik játékos szabályos meggyötrésére, sokan követik a földön fekvő játékos megrúgásának jó öreg hagyományát. A bíró azért van, hogy észrevegye és megbüntesse azokat a renitenseket, akik ilyen alattomos taktikához folyamodnak, ám amikor valami mocskos dolog történik a pályán, gyakran pont másfelé néz. Ne gondold egy percig sem, hogy a nézők minden kihágásra felhívják a bíró figyelmét!

A szabályok szerint fekvő játékost nem lehet támadni. Ám amennyiben figyelembe veszed ezt a kiegészítő szabályt, csapatonként és körönként egy játékos, egyszer szabálytalankodhat. Ez felhatalmazza arra, hogy annyit lépjen, amennyit mozgásértéke megenged, majd jól megrugdosson egy ellenséges játékost, aki valamelyik szomszédos mezőn fekszik. Az edző megnevezi az áldozatot, és páncélzatdobást hajt végre, hozzáadva +1-et az eredményhez. Az áldozattal szomszédos mezőkön álló játékosok segédkezhetnek a szabálytalankodásban, ami játékosonként további +1 plusz pontot jelent. A szenvedő játékos azon csapattársai, akik a szabálytalankodóval szomszédos mezőn állnak segédkezhetnek a védekezésben az új szabályok szerint. Ez alapján minden segédkező csapattárs után -1-et kell levonni a páncélzatdobásból. Olyan játékosok nem segédkezhetnek egyik oldalon sem, akik ellenséges szerelési zónában állnak és természetesen azok sem, akik fekszenek! Ha a végeredmény nagyobb az áldozat páncélzatértékénél, akkor újabb dobást kell végezni a sebződés mértékének megállapítása érdekében.

A BÍRÓ

A bírók egyszer-egyszer kiszúrnak egy szabálytalankodó játékost és leküldik a pályáról, ámbár ez meglehetősen ritka eseménynek számít (Elvégre, hogy mondanád meg egy öt láb széles fekete ork blokkolónak, hogy ki kell állnia a meccsről?!?!)

Hogy megállapíthassuk, a bíró észrevette-e a szabálytalanságot, az ellenfél edzője (akinek a játékosa ellen szabálytalankodnak) dob D6-al, amennyiben 6-os eredményt ér el, a bíró leküldi a szabálytalankodó játékost a pályáról, a segédkező játékosok pedig figyelmeztetésben részesülnek! Ha az eredmény 1-5, akkor a bíró épp nem oda figyelt, így nem történik semmi. Ne feledd, hogy a vezetőedző vitatkozhat a bíró döntésével (lásd az edzőgárdánál).

Ehhez a dobáshoz +2 módosító jár, ha a csapat a félidőben ismét szabálytalankodni akar. A bíró kiemelt figyelmét jeleníti meg ez a módosító, aki sasszemekkel fogja figyelni a csapatot, amelyik folyamatosan szabálytalankodni akar. A módosító a félidő végéig, illetve az ellenfél szabálytalankodásáig tart. Ha az ellenfél szabálytalankodik, akkor ez a módosító rájuk érvényes, a félidő végéig, illetve amíg te nem szabálytalankodsz, és így tovább.

A kiállított játékos a meccs hátralévő részében nem játszhat. E mellett a soros csapat körének azonnal vége. A vezetőedző nem helyettesítheti kiállított játékosát a következő gólig vagy a félidő végéig.

Tervezői megjegyzés: A vérfoci bíró modelleket használjuk a bíró figyelmének megjelenítésére. Helyezd a bírót a szélzóna mellé, amíg bármely csapat szabálytalanságot követ el, ezután tedd a szabálytalankodó csapat fedezékéhez. A bíró addig marad a fedezékben, amíg a félidőnek (hosszabbításnak) vége nem szakad (ebben az esetben visszamegy az oldalvonal mellé) vagy a másik csapat el nem követ egy szabálytalanságot (ekkor pedig az ő fedezékéhez megy). Ez nem feltétlenül szükséges, hiszen nem nehéz megjegyezni melyik csapatot figyeli a bíró sasszemmel, de jó lehetőség a játékvezetői figurák felhasználására!

NAGYFIÚK

Nagyfiúknak hívják a játékosoknak azon csoportját, akik, nos nagyok! Öregvilág otthont ad néhány rendkívül magas és erős fajnak is, és nem is olyan régen történt egy eset, amiben egy vállalkozó kedvű edző, név szerint Arnie Grumann elhatározta, hogy mindenképpen szerződtet egy ilyen kreatúrát csapatába, a bajnokság megnyerése végett. Meggyőzte a vezetőséget, hogy hadd játsszon csapatában Norg I'Mgung, az ogre zsoldos és bár Arnie csapata nem nyerte meg a bajnokságot, Norg népszerűsége a szurkolók körében és a rettegés, amit az ellenfél játékosaiban keltett nagyban hozzájárult, hogy a nagyfiúk hamarosan Öregvilág majd minden csapatának szerződéses alaptagjaivá váltak.

Emiatt, a nagyfiúk a játékban "normális" játékosoknak számítanak. Minden szabály, ami a rendes játékosokra érvényes, ugyanúgy érvényes a nagyfiúkra is, kivéve néhány speciális módosítást, amikről a későbbiekben olvashatsz. A nagyfiúk tulajdonságait, jártasságait, képességeit, a nagyfiúk listájában találod meg. Megjegyzés: ha akarjátok, használhatjátok sztárjátékosként is a nagyfiúkat a játékban. Ilyenkor azonban csak szabadúszóként lehet felvenni őket, mint bármely más sztárjátékost.

A többi vérfoci játékos szerencséjére, csak csekély számú nagyfiú léphet egy időben a pályára és a csapatok összeállításának csak igen kis részét teszik ki. Erre az a magyarázat, hogy egyrészt a legtöbb nagyfiút egyszerűen nem érdekli, hogy vérfocit játszhat, másrészt, mert többségük túl hülye ahhoz, hogy ténylegesen megértse és elsajátítsa a szabályokat.

Ennek reprezentálására, a legtöbb csapat szerződtethet egy nagyfiút a csapatába. A félszerzetek és goblinok ettől eltérően két nagyfiút vásárolhatnak. Nézd meg a nagyfiú listát, annak eldöntésére, hogy milyen nagyfiút akarsz szerződtetni, és hogy adott nagyfiú játszhat-e a csapatodban. Minden nagyfiú elfoglal egy helyet a 16-os csapatkeretből.

SZÖVETSÉGES CSAPATOK

A nagyfiúk csak bizonyos csapatokban hajlandóak játszani. A szövetséges csapatok sor mutatja meg, hogy egy adott nagyfiút mely csapatok szerződtethetnek! Ennek értelmében és figyelembevételével lehet csak szerződtetni a nagyfiúkat!

NAGYFIÚK ÉS SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK

A legtöbb nagyfiú csak erő jártasságok közül választhat. Ha egy nagyfiú fejlődési dobásnál duplát dob, akkor választhat erő képességet vagy általános, passzolási, erő vagy ügyesség jártasságot. A patkányogrék, a Minótauroszok, és a Nurgle bestiái vagy ugyanezekből, vagy a fizikai adottságok közül választhatnak, ha duplát dobnak fejlődésnél.

VARÁZSLÓK

Mint bárki más Öregvilágban, a varázslók is lelkes sportrajongók és többen fanatikusan lojális módon támogatják kedvenc csapatukat. Nem meglepő hát, hogy hamarosan a játék megszületése után, a mágusok gondosan megválogatott varázslatokkal segítik ki a gárdát, melynek szurkolnak. Hamarosan a játékot átszőtte a mágia, amint a rivális varázslók harcoltak csapatuk győzelméért. Ki is felejtené el a gyalázatos 2472-es Quagmire-i esetet, amikor töméntelen varázslás következtében a Ragyogó Keresztes vitézek stadionja a föld alá süllyedt.

A végén a Mágia Kollégiumának közbe kellett lépni, s csak azon csapatoknak engedélyezték a mágia használatát, amelyek előzetesen engedélyt vásároltak. Ezen felül, meccsenként összesen egy varázslatot engedélyeztek, s azt is csak kevés közül lehetett megválasztani, a varázsló pedig csakis a Mágia Kollégiumai által delegált személy lehetett. Bár a varázslók és szurkolók az elején morgolódtak, végül belátták, hogy tulajdonképpen meccset jöttek nézni, nem mágusbajnokságot, így az új szabályokat hamar elfogadták.

Varázslók felfogadása

Egészen mostanáig a varázslókat véglegesen le lehetett szerződtetni az edzőgárdába. Azonban a Mágia Kollégiumai aggódni kezdtek erőforrásaik jelentős megcsappanása miatt, s így aztán az edzők most már minden meccsre külön kénytelenek bérelni varázslót, mérkőzésenként 50.000 aranyért. Amennyiben ligát játszotok, úgy a varázslókat a szabadúszókkal együtt kezeljétek, mérkőzésenként újra és újra felbérelve. Egyszerre csak egyetlen varázslót bérelhetsz fel.

Tervezői megjegyzés: A varázslókat általában egy Warhammer varázsló figurával szoktuk jelölni. Ez nem az a szigorúan vett szabály, de sokkal jobban mutat, mint egy söröskupak vagy Kinder figura.

Varázslat elmondása

Játékonként egyszer a varázsló varázsolhat. A varázsló az alábbi varázslatok egyikét sütheti el: átváltoztatás, tűzgolyó vagy villámvarázs. A varázsló csak és kizárólag a saját csapatának körében varázsolhat, miután a körszámlálót már toltátok és mielőtt bármely játékos akcióba kezdene.

Átváltozás varázslat

Ez a varázslók kelléktárának talán leghatékonyabb varázslata, hiszen minden érintettet szánalmas békává változtat. Hátránya azonban, hogy nem teljesen megbízható, s gyakran nem a kijelölt célpontra hat. A varázslat célpontja bármelyik, a játéktéren elhelyezkedő játékos lehet, akire a vezetőedző egyszerűen csak rámutat, majd dob D6-tal. Ha az eredmény 4-6, akkor a kijelölt játékos átváltozott. Ha 1-3, akkor a varázslat a dobás mértékével egyforma számút szóródik (ha pl. 3-at dobtál, akkor 3-at szóródik). Ha olyan mezőn köt ki, ahol már áll vagy fekszik játékos, akkor arra a szerencsétlenre hat. Ha üres mezőre érkezik, akkor nincs hatása.

Ha valamelyik játékost átváltoztatták, akkor modelljét ki kell cserélni a béka jelzőre. Ha labda ezen játékosnál volt, akkor az elejti és a labda egy mezőt pattog (ez a kör idő előtti végének számít, ha a játékos a soros csapatban volt). A játékos béka marad a következő gólig vagy kezdőrúgásig, amelyik hamarabb bekövetkezik.

Ameddig a játékos béka formájában játszik, a lenti tulajdonságokkal rendelkezik. A béka soha nem kaphatja fel a labdát, s ha olyan mezőre lép, ahol a labda van, az automatikusan pattog egy mezőnyit. A béka nem tud segédkezni és nem is akadályozhatja az ellenfelet a segédkezésben.

A béka formájában elszenvedett sérülések visszaváltozás után is érvényesek, de ha eredetileg van regeneráció adottsága, akkor azt használhatja!

Beosztás	M	E	Ü	P	Jártasságok
Béka	3	1	4	4	Cselezés, Pöttöm, Ugrás

Tűzgolyó varázslat

Válassz egy célmezőt bárhol a pályán. Bármely játékost (legyen az akár saját), aki részben vagy egészben a sablon alá esik – használd a kezdőrúgás érmét sablonnak – eltalálja a tűzgolyó. Dobj minden álló játékosra D6-tal. Ha a dobott érték nagyobb a modell ügyességénél, akkor az elesett, ha kisebb vagy egyenlő, akkor sikerült elkerülnie a tűzlabda által gerjesztett lökéshullámot.

Minden elesett játékosra végezz páncélzatdobást, mintha egy *nagy ütéssel* rendelkező játékos lökte volna fel őket. Ha soros csapat labdát birtokló játékosa is földre került a tűzlabda lökéshulláma következtében, akkor ez a kör idő előtti végét jelenti, más soros játékos elesése viszont nem.

Villámvarázs

Helyezd el a varázslót bárhova a tábla széle mellé. A varázsló maga nem állhat a pályán, de a pálya szélét érintheti. A villámvarázs két mező szélesen és öt mező hosszan hatol be a pályára onnan ahol a varázsló áll.

Bármelyik modellt amelyik ezeken mezőkön található a villám eltalálhat. A varázslóhoz legközelebb esővel kezdve dobj minden modellnek 2D6-tal. Ha az eredmény nagyobb, mint az áldozat ügyessége, akkor azt megcsapta a villám, ha egyenlő vagy kevesebb, akkor a villám nem csapta meg és a tűzvonalban soron következő modellre kell dobni. Az első eltalált modellre a varázslat teljes energiájával hat, a többi játékost már nem érinti. Ha két modell azonos távolságra áll a varázslótól, akkor véletlenszerűen válaszd ki melyik lesz a közelebbi célpont (1-3-ra a bal, 4-6-ra a jobb oldali). Megjegyeznénk, hogy tekintettel a 2D6-ra, valószínűleg már az első modellt eltalálja a villám - nem könnyű előle kitérni!

A villám csapta modell elesik, és páncélzatdobást kell végezni oly módon, mintha egy *nagy ütés* jártassággal rendelkező játékos találta volna el. Ha a soros csapat labdát birtokló játékosát terítette le a villám, akkor ez a kör idő előtti végét jelenti, más soros játékos elesése viszont nem.

KÜLÖNLEGES VARÁZSLÓK

Egyes csapatok nem alkalmazhatnak közönséges varázslót, de azért van nekik saját különleges varázslójuk (vagy annak megfelelője), akit viszont szerződtethetnek. Ezek a gárdák a törpe csapatok, amelyekhez csak rúnakovács, a félszerzet csapatok, ahová csak konyhafőnök és az élőhalott csapatok, akikhez csak nekromanta szerződtethető. A khemri csapatoknak nem lehet varázslója. Alant következnek a rájuk alkalmazandó különleges szabályok.

Törpe rúnakovács

A törpe csapatok varázslók helyett rúnakovácsokat fogadhatnak fel 50.000 aranyért. A törpe rúnakovácsok hatalmas erejű rúnákat kovácsolnak valamelyik játékos páncéljába. Dobj D6-tal a meccs elején és nézd meg az alábbi táblázatban, hogy milyen rúnát kovácsolt a kovács. A rúnát egy tetszőleges játékosodnak adhatod, hatása egyetlen mérkőzésig tart.

1. Használhatatlan!
2. *Gyorsaság rúnája*. +1 mozgás és sprint.
3. *Erő rúnája*. +1 erő.
4. *Ügyesség rúnája*. +1 ügyesség.
5. *Kőrúna*. +1 páncélzat és mozdíthatatlan.
6. *Bátorság rúnája*. Rettenthetetlen és őrjöngés.

Félszerzet konyhafőnök

A félszerzet csapatok nem szerződtethetnek varázslót. Ehelyett a csapat vezetőedzője a félszerzet konyhafőnök lesz, aki a konyhaművészetek varázslója. A konyhafőnök a vezetőedző, és ingyenesen jár a félszerzet csapatoknak. A jól főző mesterszakács igen fontos ösztökélő tényezője ezen csapatoknak, hiszen köztudott, ha rosszul játszanak, a meccs után nem kapnak kaját.

Ezen extra ösztökélő tényező abban nyilvánul meg a konyhafőnökkel rendelkező csapatoknál, hogy plusz újradobásokat kapnak. Minden félidő kezdetekor dobjál D6-tal és felezd a kidobott értéket, a törteket kerekítsd lefelé. A csapatod ennyi csapat-újradobást kap. Ezen felül, a félszerzet csapatok fedezékéből kiszűrődő mennyei illatok lekötik az ellenfél játékosainak figyelmét. Ennek érzékeltetése érdekében az ellenfél annyi csapat-újradobást veszít, amennyit a félszerzetek nyertek. Természetesen az újradobások száma nem lehet végül kevesebb 0-nál.

Nekromanták

A nekromantika a halottak és élőholtak mágiája és a nekromanták olyan ördögi és természetellenes erőkkel rendelkeznek, hogy élővé tudják változtatni a holtakat. Minden élőholt csapat vezetőedzője nekromanta kell, hogy legyen, végül is elsősorban az ő varázslatai hozták létre a csapatot, amely nélküle nem létezhet. Az élőholt csapatoknak a nekromanta ingyen jár, nem kell érte fizetni.

Vezetőedzői képességein felül a nekromanta meccsenként egyszer alkalmazhatja a *Feltámasztás* varázslatot is. Ezt csak akkor vetheti be, ha az ellenfél legalább egy játékosa már meghalt. Ekkor lehetőség nyílik arra, hogy a feltámasztott játékos az élőholtak csapatában zombiként folytassa karrierjét.

A varázslatot csak emberi méretű (tehát pl. nem ogre, troll, félszerzet vagy goblin) játékosokra lehet alkalmazni. Az új játékosnak a zombi tulajdonságai jutnak, függetlenül előző értékeitől, s csak akkor vehető fel a csapatba, ha a játékosok létszáma kevesebb 16-nál. Ha az élőholtakkal játszónak van felesleges zombi modellje, akkor azt a tartalékok közé teheti, és azonnal bevetheti, a volt csapattársak legnagyobb megrökönyödésére.

A khemri csapatokban nem játszhat varázsló, mivel a vezetőedzőjük egy ***Liche Priest***. A nekromanta csapatoktól eltérően azonban a ***Liche Priest*** nem tudja használni a *Feltámasztás* varázslatot, ugyanis ő a varázserejét arra használja, hogy regenerálja a saját játékosait és képességeiket fenntartsa. A ***Liche Priest*** vitatkozhat a bíróval. Ha elküldik a pálya széléről, akkor is tudja használni a mágikus képességeit.

GYÓGYÍTÓK

A gyógyító konyít az orvostudományhoz és a mágiához is, s a vérfociban a csapat sebesült játékosaival foglalkozik – így kimerítő és folyamatos munkája van. A gyógyítók nem számítanak varázslónak, éppen ezért minden csapatnak lehet gyógyítója is és varázslója is egyszerre. Valamint az egyszer már leszerződtetett gyógyító véglegesen a csapat tagja lesz, része az edzőgárdának, és nem kell meccsről meccsre újra felbérelned. Érthető okokból kifolyólag az élőholt csapatok (khemri, nekromanta, nurgle és élőholt) nem szerződtethetnek, és nem is bérelhetnek gyógyítót. A vámpír csapatoknak lehet gyógyítója, de csak a rabszolgákra használhatják őket.

50.000 aranyért szerződtethetsz gyógyítót, melyet egy megfelelően kifestett Warhammer figurával jeleníthetsz meg. Erre a célra a legmegfelelőbbnek a fantasy harci varázslók bizonyulhatnak, illetve a 40K-s doktork modellek. Csapatonként egynél több gyógyító nem lehet. Ha a gyógyítót használni akarod, akkor azt azonnal meg kell tenned a sérülés bekövetkezése után. A közönség által okozott sérülést nem lehet gyógyítani.

Meccsenként egyszer a csapat gyógyítója az alábbi lehetőségek közül választhat:

1. A meccs folyamán bármikor a gyógyító megkísérelheti csapata egyik sérült játékosának rendbe hozását (még halottat is!). Dobj D6-tal! Ha az eredmény 1-es, akkor a gyógyítás hatástalan volt, más eredmény esetén a játékost sikerült meggyógyítani, akit arccal felfelé fordulva, fekve a pályán kell hagyni.
2. A másik lehetőség, hogy még a meccs elején meggyógyít egy visszatérő sérülésben szenvedő játékost (lásd később), aki így részt vehet a meccsen. Ekkor nem kell dobni, a gyógyítás automatikusan sikerül.

Az egyes szintű gyógyító a fenti lehetőségekből csak egyet végezhet el, a kettes szintű gyógyító akár mindkettőt.

TITKOS FEGYVEREK

Néhány sztárjátékos olyan felszerelési tárggyal rendelkezik, melyet “titkos fegyvernek” hívunk. Bár a vérfoci szabályai alapvetően tiltják a fegyverek használatát, a játék hosszú története folyamán a csapatok gyakran próbálkoztak különböző fegyverek vagy annak használható tárgyak pályára való becsempészésével. Különösen a törpe és goblin csapatok híresek arról, hogy titkos fegyvereket és gonosz találmányokat vesznek igénybe, hogy ez által is némi előnyre tegyenek szert. Mindazonáltal a titkos fegyverek használata nemcsak, hogy nem szabályos, de a bíróknak is megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy leküldik a pályáról azokat a játékosokat, akik ilyeneket bevetnek. Azért néha-néha szemet hunynak a titkos fegyverek használata felett, hiszen a sztárjátékosok igen népszerűek a szurkolók körében, és nem egy nagyérdemű bírót megfosztottak némely végtagjától, miután leküldött a pályáról egy sztárjátékost tiltott fegyverhasználat miatt.

Ha a sztárjátékosnak van titkos fegyvere, akkor az a kártyáján a különlegességek rovatban szerepel.

Például a goblin játékosnak, Forrófejű Scrappa-nak ugróbotja van, Feketeszemölcs Nobla-nak pedig teljesen szabályellenes láncfűrésze. Csak úgy lehet titkos fegyverre szert tenni, ha szerződtetsz olyan sztárjátékost, akinek van – külön nem juthatsz hozzá.

A titkos fegyvert használó játékost a bíró játék közben nem küldi le a pályáról (kivéve, ha fekvő játékos ellen használja, amikor is az ide vonatkozó szabályok érvényesek). A játékos addig maradhat a pályán, amíg gól nem esik vagy vége a félidőnek, amikor is az ellenfél vezetőedzőjének joga van büntetődobásra, ami eldönti, hogy a bíró kiállítja-e a játékost vagy sem.

A büntetődobást két hatoldalú kockával kell elvégezni. Ha a dobás eredménye egyenlő vagy több a fegyver büntetőértékénél, akkor a bíró kiállítja a játékost, akit a fedezék sérültek és halottak mezőjére kell tenni, jelezvén, hogy a mérkőzés hátralevő részében nem játszhat. A vezetőedző vitatkozhat a bíróval (lásd az edzőgárdánál).

Ha a dobás eredménye kisebb a fegyver büntetőértékénél, akkor a bíró semmit sem vett észre, és a játékos továbbra is részt vehet a játékban (egészen addig, míg ismét játékba nem hozzák, hiszen ez után újabb büntetődobásra kerül majd sor).

Fontos, hogy akkor is kell büntetődobást dobni, ha a játékos nem használta a titkos fegyvert, de tevékenyen részt vett valamelyik körben. Ráadásul a sztárjátékos nem hagyhatja fegyverét a fedezékben vagy otthon – kénytelen bevinnie a pályára.

BOMBA BÜNTETŐÉRTÉK: 8+

Sok pszichopata vérfoci játékos kedvenc fegyvere a jó öreg bomba. Az ilyen titkos fegyvert használó játékosokat bombázóknak hívják. Általában nagy zsák bombával settenkednek be a játéktérre, kijátszva a bíró figyelmét. Ezek a bombák meglehetősen primitív tákolmányok, melyek puskaporral megtömött gömbszerű testből és az abba becsatlakozó kanócból állnak.

Mikor a bombázó úgy dönt, hogy beveti fegyverét, előbb meggyújtja a kanócot, vár néhány másodpercet, hogy megbizonyosodjon afelől, hogy szépen szikrázik, majd eldobja az ellenfél egyik játékosa felé. Legalábbis ez a terv. Sajnos megeshet, hogy valami nagyon nem klappol. Lehet, hogy a kanóc túl rövid és a bombázó kezében robban fel, vagy az ellenfél játékosa elkapja és visszadobja, vagy nem sikerül a dobás és a bomba egy csapattárs mellett landol. Mint láthatod, a bombázók legalább olyan veszélyesek saját csapatukra nézve, mint az ellenfélre!

A bombázó vagy a bombát dobja vagy mást csinál, az edző döntésén múlik. Nem mozoghat, ha eldobja bombát, hiszen egy helyben kell állnia, hogy meggyújtsa a kanócot. Dobj D6-tal, hogy kiderüljön, szerencsésen meggyulladt-e a kanóc. Ha az eredmény 1, akkor a bomba a dobó mezőjén robban, a hatást lásd lentebb, ha 2-6, akkor jól gyújtotta meg és eldobhatja. Ha a meggyújtott bombát vivő játékos valamilyen oknál fogva elesik, akkor a bomba egy mezőnyit pattog és a lentiek alapján robban fel.

A bomba eldobásánál a labdaeldobási szabályok érvényesek. A dobást meg lehet próbálni elfogni, illetve a bombát el lehet kapni, amikor is az elkapó játékos, soron kívül, azonnal továbbdobhatja azt. Ez olyan különleges jutalomakció, amely nem számít bele a játék rendes menetébe.

A második (és az esetleges rákövetkező) dobás előtt meg kell állapítani, hogy a bomba felrobbant-e a dobó mezőjén. Ha D6-tal 1, 2 vagy 3-at dobsz, akkor ez bekövetkezik.

Ha bomba olyan mezőn landol, ahol nem áll játékos, vagy az ott álló nem akarja elkapni, akkor 1 mezőnyit pattog az elrontott passz szabályai szerint. Egy mezőnyi pattogás után felrobban akkor is, ha a célmezőn játékos áll.

Ha bomba végre felrobban, automatikusan leteríti az azon a mezőn álló játékost valamint a környező mezőkön lévőket is, ha D6-tal 4-6-ig dobsz, Végezz páncélzat és sérülésdobást minden feldöntött játékosra.

HALÁLROLLER BÜNTETŐÉRTÉK: 7+

Az egyik leglátványosabb, ha nem leghatékonyabb titkos fegyver a vérfoci csapatok arzenáljában a törpe halálroller. Először a Törpe Harcikalapácsok vetette be '64-ben, azóta a legtöbb törpe csapat arzenáljának megszokott eleme. A halálroller folyamatos népszerűségét kétségkívül az a tény indokolja, hogy a jól karbantartott, füves stadionok fűnyíróit igen könnyen át lehet alakítani e halálos szerkezetté. A bírók minden tőlük telhetőt megtettek, hogy távol tartsák a halálrollereket, s jó néhány közülük olyan laposan végezte, mint a palacsinta. Éppen ezért a bírók többsége megvárja az első gólt, mielőtt megpróbálja a halálrollert eltávolítani a pályáról. A pályán száguldozó gépezet elébe állni igencsak kockázatos mutatvány lenne!

Egészében a halálrollert sima, ámbár igen erős játékosként kell kezelni, amelynek adatait a Halálroller sztárjátékos kártyán találod meg. A gépezet különleges tulajdonságait érzékeltetendő, az alábbi szabályokat kell alkalmazni.

A halálroller túl erős és robusztus ahhoz, hogy megpróbálják szerelni, ezért mozgáskor figyelmen kívül hagyhatja a szerelési zónákat, nem kell cselező dobást végeznie, ha elhagy egyet. A halálrollerek megpróbálhatnak extra mezőket lépni, de ha elesnek, az azt jelenti, hogy felrobbant a kazánjuk (hatást lásd lentebb). A halálroller akkor a legpusztítóbb, ha a földön fekvő játékost támadjuk vele, hiszen az nem tud elmenekülni. Hogy ezt érzékeltessük, a földön fekvő játékos elleni támadás esetében +6-ot adjunk hozzá a páncélzat dobás eredményéhez.

Azon halálrollerek, melyeket sikeresen blokkoltak, vagy varázslat hatására estek el, illetve elrontott extra lépés miatt felrobbant a kazánjuk, vagy bármilyen más oknál fogva sérülést szenvedtek, a meccs hátralevő részében használhatatlanok. Ezt érzékeltetendő, vedd le a modellt a pályáról és helyezd a fedezékek halott és sérült játékosok mezőjébe. A rollert tehát ezen a meccsen már nem használhatod, de a következőre viszont sikeresen megjavítják.

KARÓK BÜNTETŐÉRTÉK: 10+

A játékos karókat visz magával a pályára, hogy a gyűlölt élőholtakat hatásosabban irthassa. A karók +3 módosítót ad a blokkolást követő páncéldobáshoz a khemri, nekromanta, élőholt és vámpír csapatok minden játékosa ellen, továbbá Luthor von Drakenborg gróf ellen. Ha más csapat játékosát blokkolja, akkor a karók nem ennyire hatásosak, ilyenkor csak +1 módosítót adnak a páncéldobáshoz. A karók illegális eszköznek számít, ezért a 10+-os büntetődobás szabályai vonatkoznak rájuk.

LÁNCFŰRÉSZ BÜNTETŐÉRTÉK: 8+

Arra már senki sem emlékszik, mikortól használnak láncfűrészeket a vérfociban. Egyesek tudni vélik, hogy Man-Mangler McStone-tól, a törpe mérnöktől – akit vérfagyasztó (és -fakasztó) találmányai tettek ismerté – származik ez a fegyver. Mások biztosak benne, hogy ő csak első áldozata volt e fegyvernek, melyet az ellenfél csapata vetett be, hogy megakadályozza őt a még nagyobb károkozásban. A legvalószínűbb az, hogy McStone mind a fegyver feltalálója, mind pedig az első áldozata is volt, amikor megbotlott és beleült saját mocskos találmányába. Ennek aztán szomorú vége lett. Bármi is legyen az igazság ez ügyben, annyi bizonyos, hogy a mindig is népszerű láncfűrész ma is bevetésre kész.

A játékos nem léphet pályára működő láncfűrésszel (még akkor is nagyon nehéz eltüntetni a bíró szeme elől, ha nem jár!), tehát mielőtt használja, be kell kapcsolnia. A láncfűrész beindítása egy kört vesz igénybe, a játékos más egyebet az adott körben nem tehet. Hogy megtudd sikerült-e beindítani a láncfűrészt, dobj ügyességpróbát, módosítók nélkül. Ha sikerül, akkor a játékos sikeresen felpörgette a láncfűrészt, és bármelyik következő körben támadhat vele. Ha játékosnak nem sikerült beindítania a szerszámot, akkor a következő körben újra próbálkozhat. A beindítás sikertelensége nem jelenti a kör idő előtti végét. A láncfűrészt ismét be kell indítani gól után vagy a második félidő megkezdését követően.

A járó láncfűrészt tartó játékosnál nem lehet labda, nem kaphatja el azt, s ha a beindítás pillanatában a foci nála volt, akkor le kell dobnia. Mindemellett rendesen mozoghat, és a blokkolás helyett támadhat a láncfűrésszel. A működő láncfűrész elég veszélyes eszköz, úgyhogy ha tulajdonosa bármilyen oknál fogva a földre kerül, az ellenfél vezetőedzője hozzáadhat +3 pontot, a sebződést eldöntő páncélzatdobás eredményéhez.

A láncfűrésszel rendelkező játékos blokkolás helyett támadhat vele más játékosokat. Ez esetben nem a blokk kockákkal kell dobni, hanem egyszerűen páncélzatdobást kell tenni, hozzáadva +3-at az eredményhez. Ha ez nagyobb az ellenfél páncélzatértékénél, akkor az megsérült – dobj a sérülés táblázat alapján. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő azzal, akkor a támadás sikertelen. A láncfűrészes játékos szabálytalankodhat fekvő játékossal szemben, ilyenkor +3-at kell adni a dobás eredményéhez a szokásos 1 helyett. A láncfűrészes játékos szabálytalankodásnál nem segédkezhet.

LÁNCOS GOLYÓ BÜNTETŐÉRTÉK: 8+

A goblin fanatikusok óriási láncos golyót hordanak, melyet rendes körülmények között el sem bírnának. A fanatikus erejét különös, de igen hatásos gombasör növeli meg, minek következtében a goblin körbe-körbe lóbálhatja a súlyos golyót. A fanatikust csapattársai vonszolják be a pályára és tartják szorosan lefogva a kezdősípszóig. Mikor végre elszabadul, a goblin őrült forgásba kezd szédítő halálköröket leírva a láncos golyójával. Bárki, aki az útjába akad, azonnal a földre kerül. Csapattársai lelkes buzdítása ellenére a fanatikusnak fogalma sincs, merre megy, s vígan keresztülverekszi magát saját csapatán is, ha annak játékosai az útjába kerülnek!

A goblin fanatikusoknak nincs szerelési zónájuk, és csak mozogni tudnak. Csapatuk körét mindig ők kezdik. Ha az edző más játékost mozgat először, ellenfele óvást nyújthat be.

A goblin fanatikusok semmilyen körülmények között nem kaphatják el vagy fel a labdát és nem segédkezhetnek a blokkolásban. A fanatikus körönként négy mezőt mozoghat, de edzőjének sajnos nem sok befolyása van abban, hogy melyik is lesz az a négy! Hogy kiderüljön, merre indul, helyezd fölé a bedobás sablont, mely mutathat a fedezékek vagy az oldalvonalak valamelyike felé. Ezáltal minimális mértékben meghatározhatod a goblin mozgási irányát. Dobj D6-tal és a sablon által megjelölt irányba lépj. Ezt a procedúrát a fanatikus minden lépése esetében el kell végezni. A sablon helyzetét a megengedett kereteken belül lépésenként változtathatod. Mivel nincs az a bolond játékos, aki a goblin fanatikust megpróbálná megállítani, annak nem kell cselező dobást végeznie, hogy elhagyja mezőjét.

S akkor most térjünk át a dolog viccesebb felére! Ha a fanatikus olyan mezőre, kell, hogy lépjen, amelyen már áll valaki, akkor automatikusan blokkolnia kell azt. A fanatikus ereje 6-osnak számít blokkoláskor, de tekintettel a pörgő láncos golyóra, egyik fél játékosai sem segédkezhetnek. Ha az áldozat hátratántorodik, a goblin automatikusan a helyére lép (kivéve, ha az ellenfelének mozdíthatatlan jártassága van, ami a goblin mozgásának végét jelenti). Ha a fanatikus a blokkolás során elesik, akkor automatikusan sebződik, mivel a lánc feltekeredik a nyakára. Dobj sérülést a megszokott szabályok szerint, ám az elkábult eredményeket kiütöttnek vedd!

A fanatikus tovább léphet, miután blokkolt, s amennyiben még maradt mozgáspontja, és további blokkolásokra is fel van hatalmazva, sőt, blokkolnia kell, ha olyan mezőre szándékozik lépni, ahol valaki már áll. Előfordulhat, hogy a fanatikusnak olyan mezőre kell lépnie, ahol fekvő játékos van. Ez esetben a fekvő játékos a goblin haladásának irányában egy mezőnyit kétségbeesetten arrébb gurul.

Miután a goblin befejezte mozgását, meg kell állapítani, kimerült-e. Ha az D6 dobás eredménye 2-6, a goblin játékban marad, ha viszont 1, akkor összeroskad és a halott és sérült játékosok közé kell helyezni. Dobj újra D6-tal, hogy kiderüljön, mi történt vele: 1-3= megállt a szíve - a fanatikus túlhajszoltság következtében meghal; 4-6= lecsoffadt - a fanatikus kifáradt, de a következő meccsre összeszedi magát. A kimerült láncos golyós goblint

a gyógyító nem tudja rendbe hozni. Ha a láncos golyós goblin összeroskad a kimerültségtől, akkor a csapata körének azonnal vége szakad.

Az ellenfél csapatában csak egyetlen játékos kísérelheti meg a fanatikus blokkolását: egy másik fanatikus. Amennyiben ez előfordul, mindkét játékos automatikusan elesik.

MÉRGEZETT TŐR — BÜNTETŐÉRTÉK: 10+

Igen kevés olyan vérfoci játékos akad, aki meg ne próbálna becsempészni valamilyen fegyvert a pályára, hogy ellensúlyozza az ellenfél esetleges erőfölényét. Az egyik leggyakrabban e célra kiválasztott fegyver a tőr, mivel az, egyszersmind könnyen elrejthető és gyakran lehet használni anélkül, hogy a bíró észrevenné. Néhány kifejezetten gonosz játékos gyorsan ható méreggel is bekeni a pengét, így valóban tönkretehetik az ellenfél napját.

A mérgezett tőrrel felfegyverkezett játékos letámadhatja ellenfelét blokkolás dobás nélkül (illetve az helyett). Végezz az áldozatra páncélzat dobást. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő az ellenfél páncélzatértékénél, a támadás eredménytelen (de a méreg nem törlődik le a pengéről), ha azonban az eredmény nagyobb annál, akkor a tőr eltalálta, és sebződés dobást kell végezni. A sárülés táblázatban lévő elkábult értéket kiütöttnek kell számítani a méreg hatása miatt. Miután a tőrrel sikeresen leszúrtuk az ellenfelet, a méreg letörlődik róla és a következő középkezdésig a tőr rendesen sebez, azaz a továbbiakban is lehet blokkolás helyett használni!

MORDÁLY — BÜNTETŐÉRTÉK: 10+

A csatatéren a káosz törpe oldalon egész regimenteket vetnek be, melyek a rettegett káosz törpe mordállyal vannak felfegyverkezve. A fegyver lőportöltet révén vastüskéket lő ki az ellenfélre. A töltet lehet még forró széndarab, ólomlövedék, fémforgács sőt ha kell, kődarab is. A káosz törpék nem is olyan rég vérfociztak, mikor egy vállalkozó szellemű játékos, aki már igencsak unta, hogy csapattársai nemigen tudnak passzolni, azt az ötletet vetette fel, hogy mi lenne, ha mordállyal lőnék ki a labdát.

Az ötlet igencsak sikeresnek bizonyult. A labdát bepréselték a mordály csövébe, amely így légmentesen záródott, s a mordályt a megfelelő pillanatban elsütve a bogyó elsüvített a játéktér felett. A káosz törpe felfelé tartotta a fegyvert, meghúzta a ravaszt, így a labda nagy ívben repült a másik térfél felé, ezáltal az elfogás lehetetlennek bizonyult. Szerencsés esetben a labda egy káosz törpe játékos közelében esett le, ámbár elég gyakran célt tévesztett. A káosz törpék mindkét esetben boldogok voltak, hiszen a labda mindenképp az ellenfél térfelén landolt.

Az a káosz törpe lőheti ki a labdát, akinek van mordálya és a labdát is birtokolja. E játékos a lövés körében semmi mást nem tehet, hiszen időbe telik, mire begyömöszöli a labdát a csőbe.

Mikor a labdát mordályból lövik ki, nem a megszokott passzolási szabályok használatosak. Majd D6-tal dobni, hogy kiderüljön, a labda hol landolt. 1-3 között a kezdőrúgásnak megfelelően pattog (azaz véletlenszerű irányban a dobott értékkel megegyező mennyiségű mezőnyit pattan). Ha a dobás 4-6, akkor a labda pont a célba tart, így az ott álló játékosnak lehetősége nyílik elkapnia a pontos passz módosítóit figyelembe véve.

A mordályt újra használni csak gólt követően vagy a következő félidőben lehet, mivel sok időt vesz igénybe a friss puskaportöltet behelyezése.

UGRÓBOT — BÜNTETŐÉRTÉK: 10+

A goblinok megérdemelten híresek leleményes kegyetlenségükről és legendásan ügyes, ördögi (és gyakran önpusztító) alattomos játékukról. A goblinok az egyetlenek, akik vannak olyan őrültek, hogy a pályára vigyék az ugróbotot, amely a Lowdowni Patkányok edzőjének, Pogo Doomspidernak ördögien gonosz teremtménye. Pogo sajnos belehalt sérüléseibe, mikor rakétameghajtással próbálta tökéletesíteni sátáni eszközét…

Bármely goblin akinek van ugróbotja, megpróbálhat plusz négy mezőt lépni a szokásos kettő helyett, ha mindent belead (lásd az idevonatkozó szabályokat a mindent bele fejezetnél). Ráadásul a goblin arra is használhatja ugróbotját, hogy átugorjon olyan mezőt, melyen más játékos áll, vagy fekszik, úgy, mintha ugrás jártassága lenne. Ilyenkor mindenben az ugrásnál leírt szabályokat kell alkalmazni azzal a különbséggel, hogy amíg a mozgáspontokból futja, addig akárhányszor lehet ugrani egy körben. A sikertelen ugrás a kör idő előtti végét jelenti!

VÉRFOCI LIGÁK

Bármelyik tapasztalt vérfoci edző tanúsíthatja, hogy ugyan az egyedi játékok is szórakoztatóak, ám a sorozatmeccsek sokkal érdekfeszítőbbek. Nemcsak az adott meccs taktikáján kell aggódnod, hanem szemed láttára fejlődhet fel a csapatod olyan szintre, hogy akár a Reiklandi Rablókat vagy a Kivájt Szemet is jó eséllyel kihívhatja. A vérfoci csapat ligában való indítása többletmunkával és meglehetősen sok kötelezettséggel jár, de ha egy hosszú szezon után csapatodat a vérfoci döntőben szeretnéd látni, akkor a ligaszabályok neked készültek.

A ligaszabályok a vérfoci csapatok Öregvilágbeli utazásait jelképezik egyik találkozóról a másikra. Igazából a csapatok inkább vándorszínész társulatnak vagy zsoldos regimentnek tűnnek, mintsem mai értelemben vett focicsapatnak. Az anarchisztikus rendszernek köszönhetően az edző maga intézi a meccsek megszervezését, megállapodik az időpontokban és így tovább.

A meccseket a Mágia Kollégiumai vagy nagyobb városok tulajdonában lévő stadionokban játsszák, melyek ennélfogva nem tartoznak egy csapathoz sem, bár ez alól van néhány kivétel (pl. a Reiklandi Rablók). A csapatok pénzt kapnak a fellépésért: ennek pontos mennyisége attól függ, hogy győztek vagy vesztettek-e és hogy hány szurkoló jelent meg a meccsen.

A LIGA MEGSZERVEZÉSE

A liga (lehetőleg legalább négy) csapatból áll, melyek egymás (esetleg más csapatok) ellen játszanak sorozat formájában. A liga megszervezéséhez mindenek előtt ki kell jelölni a ligafelelőst, aki ideális esetben a csoport legtapasztaltabb edzője. A felelősnek kell a ligameccsek folyamatosságát és főleg a kupák szervezését biztosítania. A felelős követi a csapatok fejlődését, sőt beszámolót is írhat a meccsekről, tényekről és adatokról, valamint bármiről, amihez kedve van! A felelős lehet a liga egyik csapatának edzője is egyben egészen addig, amíg nem használja ki pozícióját csapata nyerési esélyeinek növelési érdekében.

A liga akkor indulhat el, mikor minden edző összeállította csapatát. Az edzők feladata a meccsek megszervezése. Adott csapat annyit játszhat, amennyit csak bír, feltéve, hogy talál magának ellenfeleket! Az egyedüli megkötés, hogy ugyanazzal az ellenféllel egymás után több, mint kétszer nem lehet játszani.

Ha a felelős megengedi, az edzők azonos ligában egynél több csapatot is indíthatnak. Ez értelemszerűen annyit jelent, hogy adott csapat kevesebbet fog játszani, mivel edzője nem szakadhat ketté. Az edző nem oszthat szét pénzt, játékosokat vagy bármi mást az általa futtatott csapatok között. Példának okáért nem adhat kölcsön kedvező feltételek között játékost vagy nem cserélhet csapattagokat a két gárda között. Jegyezd meg, hogy ezek a lehetőségek megengedettek más edző tulajdonában lévő csapatok viszonylatában (természetesen, ha a két edző meg tud állapodni), csak saját csapatok között nem.

A CSAPATNÉVSOR

Mielőtt megkezdődnének a ligameccsek, A vérfoci csapat összeállítása fejezetben leírtak alapján minden edzőnek össze kell állítania csapatát. Az ott található csapatnévsor lapon volt néhány oszlop, melyeket eddig nem használtunk. Ezekben az oszlopokban jegyzünk számos olyan információt, amelyeket a liga megkövetel. Az ezekre vonatkozó szabályok pedig most következnek.

SÉRÜLÉSEK

A vérfoci kemény és veszélyes sport, így a játékosok gyakran sérülnek vagy halnak meg a meccs folyamán. Sok vérfoci játékoson láthatunk forradásokat, sőt hiányzó szemet, fület, orrot sőt végtagot is. Bár a legtöbb sérülésből idővel fel lehet épülni, néhány azonban olyan súlyos, hogy folyamatosan hat a játékosra. Az egyedi meccsek esetében ez nem igazán fontos – csak annyit kell megjegyezned, hogy a játékos a meccs végéig hasznavehetetlen – ám a ligában életbevágóan fontos tudni, pontosan milyen sérülést szenvedett el. Itt jön be a súlyos sérülések táblázata…

Ha egy játékos súlyos sérülést szenved el, az ellenfél edzőjének joga van dobni a súlyos sérülések táblázata alapján. Jegyezd meg, hogy csak a súlyos sérülésekre kell dobni (azaz, ha a sérülés táblán 4-5 az eredmény), a komolyan megsérült játékos csak a játék végéig kerül le a pályáról, a következő meccseken már korlátozás nélkül játszhat.

A súlyos sérülések táblázatában az eredmények a 11-től 66-ig terjedő intervallumba eshetnek. Feltéve, hogy nincs 66 oldalú kockád (nem sok embernek van), két hatoldalú kockával kell dobnod, egyiket a másik után. Az első érték a tízeseket (1=10, 2=20, 3=30, stb....), a második az egyeseket (1=1, 2=2, stb.) mutatja. Ezek után rakd a számokat egymás mellé, így kijön az eredmény. Ha például először 2-est, majd 3-ast dobtál, akkor az eredményed 23.

A dobás után egyeztesd az eredményt a táblázatban, amely pontosan megadja, mi történt a játékossal és leírja, milyen különleges hatással van rá a sérülés. Az eredmények többsége csak a következő meccsek kihagyására kényszeríti, ám néhánynak tartósabb hatása van. A szenvedő játékos edzőjének fel kell jegyeznie a csapatlistájára a súlyos sérülés hatását a sérült játékos neve mellé.

SÚLYOS SÉRÜLÉSEK TÁBLÁZATA

D66	Eredmény	Hatás
11-13	Agyrázkódás	Következő meccsről kimarad
14-16	Törött borda	Következő meccsről kimarad
21-23	Megrándult ágyék	Következő meccsről kimarad
24-26	Kivájt szem	Következő meccsről kimarad
31-33	Eltört állkapocs	Következő meccsről kimarad
34-36	Törött kar	Következő meccsről kimarad
41-43	Törött láb	Visszatérő sérülés
44-46	Zúzott kéz	Visszatérő sérülés
51-52	Sérült hát	Visszatérő sérülés
53-54	Zúzott térd	Visszatérő sérülés
55-56	Becsípődött ideg	Visszatérő sérülés
61	Zúzott csípő	-1 M
62	Zúzott boka	-1 M
63	Zúzott nyakcsigolya	-1 E
64	Törött nyak	-1 Ü
65	Komoly agyrázkódás	-1 P
66	Törött koponya	-1 P

Következő meccsről kimarad: Véss **"K"** betűt a csapatlista sérülések rovatába, s a következő meccs végén radírozd ki.

Visszatérő sérülés: A következő meccsen nem játszhat, ezen felül írj **"V"** betűt a sérülés rovatba. Minden meccs előtt visszatérő sérülésenként egy kockával dobnod kell a játékosra. Ha az eredmény 1, akkor a játékos arról a meccsről kimarad.

-1 M, E. Ü, P: A következő meccsen nem játszhat, ezen felül, jegyezd fel a tulajdonság változását a csapatnévsorba. Egyetlen tulajdonság sem csökkenhet sérülés miatt több mint kettővel, a továbbiakban az ilyen eredmények nem számítanak.

SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK

A ligameccseken a játékosok szerezhetnek sztárjátékos pontokat (TP). Ezeket a pontokat az alábbi esetekben kaphatják: gólszerzés, sikeres passz, elfogás, az ellenfél játékosának megölése, sérülés okozás és a legértékelhetőbb játékos díj elnyerésekor. Ha adott játékos megfelelő számú TP-t gyűjtött össze, joga van a sztárjátékos dobáshoz, melynek eredményeképp jártasságot vagy tulajdonság növekedést nyerhet. A sokáig élő játékosokból akár sztárjátékosok is válhatnak a vérfoci pályákon hosszú pályafutásuk során szerzett különleges adottságoknak és jártasságoknak köszönhetően. Ez a leggazdaságosabb bár igen sok időbe telő útja, hogy sztárjátékosokat illessz csapatodba.

A négy "előre gyártott" sztárjátékoson felül a csapatodban akárhány, a fentiek alapján lett sztárjátékos szerepeltethető. A csapatlista megfelelő rovatában az edzők vezethetik, hogy adott játékosnak hány TP-je van. Ahányszor a játékos kiérdemli a pontot, az edzőnek ezt be kell jegyeznie a rovatba. A meccs végén össze kell adni a pontokat és annyival kell növelni az TP-k számát.

TP-t az alábbi akciók elvégzéséért lehet szerezni:

Átadás (PAS): A pontos passzt dobó játékos, ha átadását elkapták, 1 TP-t kap. Jegyezd meg, hogy a labdát ugyanazon csapatba tartozó játékosnak kell elkapnia, más esetben a passz nem teljes.

Gólszerzés (TD): A gólt szerző játékos 3 TP-t kap.

Elfogás (INT): A passzba sikeresen közbenyúló játékos 2 TP-t kap.

Veszteség okozása (CAS): Ha egy játékos megöli ellenfelét vagy súlyos illetve komoly sérülést okoz neki 2 TP-t kap. Fenti akciókat együttesen veszteség okozásának hívjuk. Például: "Egy meccsen egymaga 5 veszteséget okozott!", vagy "Ebben a szezonban már a 17. veszteség okozása..."

Legértékelhetőbb játékos díj (MVP): A meccs végén mindkét csapat egy-egy játékosát megjutalmazzák a legértékelhetőbb játékos díjjal. A díjakat a meccs kommentátorai ítélik oda, egyik edzőnek sincs beleszólási joga. Jegyezd meg, hogy mindkét csapatnak jár ez a díj, nemcsak a győztesnek. A díjat véletlenszerűen kapják a meccsen részt vett játékosok. A vérfoci dobozban található véletlen szám kártyák segítségével állapítsd meg, melyik csapatból ki lett a díjazott. A díj 5 TP-t jelent tulajdonosának. Bizonyos esetekben adott csapat további MVP-ket is kaphat, mint ahogy azt később ismertetjük a meccs előtti események fejezet előnytáblázatában. Ezeket a díjakat szintén véletlenszerűen kell odaítélni, ám egy játékos meccsenként csak egyet kaphat.

SZTÁRJÁTÉKOSOK ÉS SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK

A sztárjátékos kártyákon behozott sztárjátékosok nem szerezhetnek TP-ket, hiszen úgy tekintjük, hogy ők már a csúcson vannak, és nem fejlődhetnek tovább.

SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK TÁBLÁZAT

Sikeres átadásért	1 TP
Veszteség okozásáért	2 TP
Elfogásért	2 TP
Gólért	3 TP
Legértékelhetőbb játékos díj	5 TP

	TP	Besorolás	SZJ dob.	Öreg.
0	0-5	Újonc	Nincs	Nincs
1	6-15	Tapasztalt	Egy	3+
2	16-30	Veterán	Kettő	4+
3	31-50	Profi	Három	5+
4	51-75	Sztárjátékos	Négy	6+
5	76-125	Szupersztár	Öt	7+
6	126-175	Megasztár	Hat	8+
7	176+	Legenda	Hét	9+

NAGYFIÚK SZINTLÉPÉSI TÁBLÁZATA

	TP	Besorolás
0	0-10	Újonc
1	11-30	Tapasztalt
2	31-60	Veterán
3	61-100	Profi
4	101-150	Sztárjátékos
5	151-250	Szupersztár
6	251-300	Megasztár
7	301+	Legenda

SZTÁRJÁTÉKOS DOBÁSOK

Ahogy a játékosok egyre több TP-t szereznek, egyre tapasztaltabbakká válnak és joguk lesz a sztárjátékos dobáshoz. Minden játékos TP nélküli kezdőként kezdi pályafutását. Mikor a játékos eléri a 6 pontot és gyakorlottá válik, egyben joga is lesz első sztárjátékos dobásához is. Minden szintlépéskor a játékos újabb dobásra jogosult. Az TP táblázatban leolvashatod, milyen ponthatárai vannak a szintlépéseknek.

A meccs végén dolgozd ki, hogy csapatod játékosai hány TP-t szereztek, add hozzá azokat a korábban megszerzettekhez és nézd meg, szintet léptek-e. Amennyiben igen, azonnal dobj 2D6-tal a sztárjátékos dobás táblázat alapján.

SZTÁRJÁTÉKOS DOBÁS TÁBLÁZAT

2D6	Eredmény
2-9	Új jártasság
+10	+1 Mozgás, vagy +1 Ügyesség, vagy +1 Erő
dupla	Új képesség/jellemző ill. nem kívánt jellemző elhagyása

ÚJ JÁRTASSÁGOK

Amennyiben a sztárjátékos dobás eredménye 2-9, a játékos új jártasságot vehet fel - képességeket csak dupla dobás esetén választhatsz, lásd lejjebb. A kiválasztható jártasságok korlátozva vannak a játékos fajától és beosztásától függően. A jártasságokat öt kategóriába soroljuk: általános, erő, ügyességi, passz jártasságok és fizikai adottságok. Hogy melyik jártasság milyen kategóriába tartozik, azt a jártasságok fejezetben megtalálod.

A szabálykönyv hátsó oldalán találod meg a játékos jártasság listát. Erről megtudhatod, melyik játékos típus milyen jártasságot vehet fel. Az ember fogók például általános és ügyességi jártasságokat vehetnek fel, az ember dobók általános és passzolási jártasságokat és így tovább. Ezen megszorítások figyelembe vételével, az edző szabadon választhat azon jártasságok közül, melyeket a jártasságok fejezetben írtunk le. Ne felejtsd el feljegyezni játékosod új jártasságát a csapatlistára.

TULAJDONSÁG JAVULÁS

Ha a sztárjátékos dobás 10-12 közötti, akkor a játékos valamelyik választott tulajdonságának értéke eggyel nő. Mindazonáltal egyetlen tulajdonság sem javulhat az eredeti értéknél több mint 2-vel többre. Az edző dönthet úgy, hogy játékosának új jártasságot választ (lásd fentebb), a tulajdonság növekedés helyett.

DUPLA DOBÁSA

Általában a játékos a jártassági lista alapján választhat magának jártasságot, azonban ha az sztárjátékos dobás során duplát dobsz (két egyest, két kettest, stb.), akkor figyelmen kívül hagyhatod az sztárjátékos dobás táblázatot (még ha az eredmény tulajdonság javulás, akkor is), s játékosod bármilyen jártasságot felvehet. A játékos faja és beosztása ez esetben nem számít, tehát egy ember fogó felvehet erő jártasságot is. Azonban fizikai adottságot csak skaven és káosz játékosok szerezhetnek.

KÉPESSÉGEK MEGSZERZÉSE

Annak reprezentálására, hogy a képességeket meglehetősen nehéz elsajátítani, egy játékos csak akkor tehet szert képességre, ha a sztárjátékos fejlődés dobáskor duplát dob! Ekkor bármilyen kategóriájú jártasság közül választhat, vagy felvehet egy egyszerű képességet. Azonban képességet csakis a játékos számára elérhető fejlődési kategóriából választhat! Például, ha egy ember fogó fejlődéskor duplát dob, választhat bármilyen jártasságot, vagy általános, vagy ügyességi képességet!

JÁTÉKOS ÁRÁNAK NÖVEKEDÉSE

- Új képesség: 10K
- Duplával felvehető képesség, +1 mozgás, +1 páncél: 20K
- +1 ügyesség, +1 erő: 30K

JÁTÉKOS ÁRÁNAK CSÖKKENÉSE

- -1 mozgás, -1 páncél: 20K

- -1 ügyesség, -1 erő: 30K

ÖREGEDÉS

Ahogy a játékosok öregszenek és tapasztaltabbak lesznek, új jártasságokat tanulhatnak, de ugyanakkor folyamatosan veszítenek szívósságukból és energiájukból. Ennek reprezentálására, minden sztárjátékos dobás után dobj egy második 2D6-tal és add össze az eredményt, majd az eredményt vesd össze a sztárjátékos pontok táblázatban található öregedés oszloppal. Ha a dobás eredménye nagyobb vagy egyenlő az öregedés oszlopban található számmal, akkor szerencséd van és nem történik semmi. Ha azonban a dobás eredménye alatta marad az ott leírt értéknek, akkor a játékos öregedett, és dobnod kell rá az öregedés eredménye táblán! Az öregedés eredményét rögtön jelölnöd kell a csapatlistán. Az öregedés természetes folyamat, így ennek eredményét nem tudja visszaállítani sem a gyógyító, sem a regeneráció, sem semmiféle más hatás!

ÖREGEDÉS EREDMÉNYE TÁBLÁZAT

2D6	Eredmény
2-8	Jelentéktelen sérülés.
9	-1 Páncél
10	-1 Mozgás
11	-1 Ügyesség
12	-1 Erő

CSAPATMINŐSÍTÉS

Minden ligában játszó csapatnak kötelezően minősítést kell adni. Ez az eljárás a Spike! Magazin Csapatminősítési Rendszere™ alapján történik, és kiválóan érzékelteti a csapat ügyességét és hatékonyságát a vérfoci pályán. Két egyforma minősítésű csapat között szoros meccs várható, miközben az ellenfelénél sokkal jobb minősítéssel rendelkező csapatnak könnyű meccsre van kilátása.

A csapat minősítésének kiszámításához először is ki kell számolni az összértékét aranyban. Például az egymilliós kezdőcsapat 100 pontot kap.

Csapatminősítés = Csapatérték/10 000 (nem csak a játékosok ára számít!)

Mikor a minősítési érték ki lett dolgozva, az edző feljegyzi azt a csapatlista megfelelő rovatába. Jegyezd meg, hogy a kezdő csapatok egyöntetűen 100 pontos minősítésűek.

NÖVEKVŐ KIADÁSOK TÁBLÁZAT

A táblázat megmutatja, hogy adott CSM mellett mennyivel csökken a csapat bevétele a fellépti díjak miatt. A bevétel nem lehet negatív!

Csapatérték	Kiadások
< 1 750 000	0 arany
1 750 000 – 1 890 000	10 000 arany
1 900 000 – 2 040 000	20 000 arany
2 050 000 – 2 190 000	30 000 arany
2 200 000 – 2 340 000	40 000 arany
2 350 000 – 2 490 000	50 000 arany
2 500 000 – 2 640 000	60 000 arany
2 650 000 – 2 790 000	70 000 arany
2 800 000 – 2 940 000	80 000 arany
2 950 000 – 3 090 000	90 000 arany
3 100 000 – 3 240 000	100 000 arany

LIGAMECCSEK

A ligameccseknek megvan a maguk menete, amely a meccsen kívül magába foglal bizonyos meccs előtti és meccs utáni tevékenységet is. Ezt a menetet kövesd liga és kupameccsek során.

1. Meccs előtti teendők
    1. Szabadúszók, varázslók és sztárjátékosok szerződtetése
    2. Az előnyök kidolgozása
    3. Dobás az előnytáblázaton
    4. A szurkolószám kidolgozása
    5. Dobás az időjárás táblázaton
    6. Dobás a visszatérő sérülésekre (és a faji jellemzőkre)
2. A meccs
    1. Érme feldobása
    2. Csapatok felállítása (védekező, támadó)
    3. Labda elhelyezése
    4. Kirúgás D8+D6
    5. Dobás a kirúgásra (2D6)

    És így tovább...
3. Meccs utáni teendők
    1. Csapatok nyereségének kidolgozása
    2. MVP-k megállapítása és sztárjátékos dobások
    3. Dobás a szurkolófaktor táblázaton
    4. Új játékosok és edzők szerződtetése
    5. Új csapatminősítési érték kidolgozása.

MECCS ELŐTTI TEENDŐK

Ezeket minden ligameccs előtt el kell végezni.
A teendők hat különálló lépésre vannak felosztva, melyeket ez úton ismertetünk.

1. Szabadúszók, varázslók és sztárjátékosok szerződtetése

Nem mindegyik tehetséges vérfoci játékos fér be a híres csapatokba. Vannak néhányan, akiket félreértésből elbocsátanak, vannak, akik túl nagy árat kérnek szolgáltatásaikért, s végül vannak, akik valamilyen oknál fogva nem akarják lekötni magukat egy csapatnál. Ez utóbbiak tehát értelemszerűen csak akkor játszanak, ha akarnak is. Az évek folyamán kialakult a játékosok egy olyan csoportja, akik meccsről meccsre ajánlják fel szolgálataikat: őket hívjuk szabadúszóknak.

A szabadúszók meccsről-meccsre utaznak, általában néhány órával a játék kezdete előtt érkeznek meg. Előre megbeszélt helyen, ami általában egy fogadó, gyűlnek össze, ahol a szemben álló csapatok találkozhatnak velük és megtehetik ajánlatukat. A szabadúszók szerződtetése nem olcsó játék, de ha van rá pénzed, lehet, hogy rajtuk múlik a győzelem!

A ligameccs elején mindkét edző szerződtethet egy vagy több szabadúszót. Ez csak ligameccsekre érvényes, egyszerű találkozókra nem! A szabadúszó a rendes szerződési ár felébe kerül, de csak egy meccsen játszik. Például egy játékra ember rohamozót szerződtetni 90.000÷2=45.000 aranyba kerül.

A varázslókat is ekkor bérelheted fel (lásd a varázslók leírásánál.) Azonban megjegyzendő, hogy a varázslók árát nem kell megfelezni!

Az edző csak olyan szabadúszókat szerződtethet, akik amúgy is játszhatnának csapatában, az ember csapat vezetője tehát az ember csapatlistán szereplő játékosokat vagy olyan sztárjátékosokat szerződtethet, akik hajlandóak ember csapatban is játszani. Ezen felül a szerződtetett szabadúszókkal együtt sem lépheti át csapat létszáma a 16 főt.

Sztárjátékosokat ligameccsek alkalmával csak és kizárólag szabadúszóként lehet alkalmazni. Ekkor csak a sztárjátékos fele árát kell kifizetni, de csak az adott meccsen játszok. Minden esetben, amikor nem ligameccset játszol, a játékosért teljes árat kell fizetni, de minden mérkőzésen részt vesz!

Amíg a ligafelelős nem dönt másképp, addig a sztárjátékosok által elszenvedett sérülések törlésre kerülnek a meccs után. Azok a felelősök, akik boldogabbak a külön nyilvántartásokkal, szabadon nyilvántarthatják a sztárjátékos sérüléseket, amik a játékban történnek, továbbmozgatva a sérülést a következő mérkőzésekre, amikor az játszik. (Természetesen csak addig, amíg meg nem hal!)

2. Előnyök

Minden csapatnak, megvan a maga minősítése, amely minél magasabb, annál jobb, hiszen a csapat is annál ütőképesebb! A csapatminősítés kidolgozását már korábban tárgyaltuk. Azok a csapatok, amelyek sokkal jobb minősítésű ellenfél ellen játszanak, valószínűleg veszíteni fognak. Van azonban esély arra, hogy erejükön felül produkáljanak, így sokat tanulhatnak erősebb ellenfelüktől. Az előnyök szabályának használata lehetővé teszi, hogy mindez megjelenjen a játék folyamán is. Vesd össze a két csapat csapatminősítését, majd az alacsonyabb minősítésű csapat nézze meg az előnydobás táblázatot. A csapatminősítés közti különbség megmutatja, hogy az alacsonyabb minősítésű csapat, hány dobást kap az előnytáblázaton!

ELŐNYDOBÁS TÁBLÁZAT

Csapatminősítések közti különbség	Dobások száma
0-10	0
11-25	1
26-50	2
51-75	3
76-100	4
100+	5

3. Dobás az előnyadás táblázaton

Miután megtudtad mennyi előnydobáshoz jutottál nézd meg a előző oldalon található táblázatot, hogy megtudd, milyen előnyökhöz jutott a csapatod erre a meccsre. A következő "általános szabályok" vonatkoznak minden eredményre, amit az előnytáblázatban dobsz:

Dobj a táblán és azonnal használd fel az eredményt, ha tudod. Dobj a következőre addig, míg a dobásaid száma engedi. Megteheted, hogy a dobások eredményét, csak akkor használod fel, miután minden dobást elvégeztél.

Dobj újra, ha kétszer ugyanaz az eredmény jönne ki!

Nem használhatod fel egyetlen előny eredményét sem egynél többször! Sem a dobások száma, sem az előnyök nem vihetőek át a következő meccsre.

A következő oldalon található táblázatban a leírás elmondja, hogyan és miképp használd fel egy előny eredményét és mi a hatása a játékban.

4. Szurkolók száma

A szurkolók száma elengedhetetlenül fontos, hiszen ennek segítségével tudjuk meg, mennyi pénzt kasszírozott a csapat a meccs végén, meg különben is, ez érdekes adat. Add össze a szemben álló csapatok szurkolófaktorát, majd dobj az eredménynek megfelelő számú D6-tal. Add a dobásokat össze és szorozd meg az eredményt 1.000-rel: ez a szám mutatja, hány szurkoló ment ki a meccsre.

Példa: Két csapat egymás ellen fog játszani és szurkolófaktoraik száma együttesen 6. 6D6 dobásakor az eredmények: 1, 2, 3, 4, 5 és 6, ami összesen 21. Ezt megszorozva 1.000-rel kapjuk meg a végeredményt, mely szerint 21 ezren mentek ki a meccsre.

5. Az időjárás

Valamelyik edző dob a vérfoci referencia kártyán található időjárás táblázat alapján, így kiderül, a meccs alatt milyen lesz az időjárás.

6. Visszatérő sérülések

A ligameccsek folyamán a játékosok szerezhetnek kellemetlen visszatérő sérüléseket, melyek a meccs kihagyására kényszeríthetik őket (lásd a sérülési szabályokat). Ha a csapat bármely játékosának visszatérő sérülése van, most kell dobni, hogy kiderüljön, kihagyja-e a meccset.

Minden visszatérő sérülésre dobj D6-ot: ha bármelyik dobás 1-es, akkor a játékosnak ki kell hagynia a meccset. Az 1-esek számától függetlenül a játékos csak egy meccset hagy ki. Ha egyik eredmény sem 1-es, a játékos rendesen részt vehet a meccsen.

Előny Táblázat (D66)

11	**FELLÉPÉSI DÍJ**: Az ellenséges csapat legtöbb sztárjátékos pontjával rendelkező játékosa eltökélte, hogy csak némi többletdíjért hajlandó pályára lépni. Dobj D6-tal és az eredményt szorozd meg 5.000-rel. Az eredmény mutatja meg, hogy mennyi aranyat kell fizetnie a játékosnak, mielőtt a pályára lépne. Ha az ező nem tud fizetni, a játékos a cserepadon ülve várja meg az illetményét, vagy a meccs végét. Az ellenfél edzője a meccs megkezdése után bármikor kifizetheti a fellépési díjat, ha akarja.
12	**KÜLÖN EDZÉS**: A csapatod hosszan és keményen készült minden héten az ellenfeled ellen. Ezért kapsz egy extra csapatújradobást, amit csak ezen a meccsen használhatsz fel.
13	**INTENZÍV EDZÉS**: Egyik játékosod minden erejét megfeszítve, keményen dolgozott és készült a heti meccsre. Válaszd ki egyik játékosodat. A játékos kap egy extra jártasságot, amit csak ezen a meccsen használhat, úgy mintha csak új jártasságot dobott volna a sztárjátékos táblázatban.
14	**INSPIRÁCIÓ**: Megnézeted az ellenfél előző meccsének felvételét és úgy gondolod, talán játékosaid is tanulhatnának tőlük egy-két dolgot. Válassz ki egy játékosodat és ajándékozd meg egy extra LJ díjjal. Ha ez a játékosnál szintlépést eredményez, akkor még a meccs kezdete előtt dobhatsz a sztárjátékos táblázat alapján.
15	**ÉN VAGYOK A LEGJOBB!** Két véletlenszerűen kiválasztott játékos az ellenfél csapatából nem hajlandó egy időben a pályára lépni. Ezért minden középkezdéskor csak az egyik játékosát viheti fel a pástra!
16	**ALAPOS VIZSGÁLAT**: Az ellenfél csapata nem szabálytalankodhat és nem használhat titkos fegyvereket ezen a meccsen.
21	**ROSSZ SAJTÓ**: Az ellenfél csapatáról az újságoknak eljuttatott rágalmazó történetek miatt az ellenfél szurkolófaktorának értéke a felére (felfelé kerekítsd) csökken erre a meccsre.
22	**ROSSZ SZOKÁSOK**: Az ellenfél csapata elveszít egy újradobást erre a meccsre.
23	**ELFOGULT BÍRÓ**: Az ellenséges csapat a bíró szigorú felügyelete alatt kénytelen játszani az egész meccsen, azaz már 4-re kiszúrja minden szabálytalankodásukat.
24	**KÉSŐN ÉRKEZŐK**: Jól működő vezetőségednek hála D6 véletlenszerűen kiválasztott játékos az ellenfél csapatából lekési a meccset. A kiválasztott játékosoknak ki kell hagyniuk az első középkezdést.
25	**OLAJOZOTT CIPŐK**: Válassz ki egy játékost az ellenfél csapatából. Lefizettél valakit, hogy olajozza be az játékos cipőjének alját, így annak ügyessége 1-es értékre csökken, egészen az első gólig vagy a félidő végéig.
26	**ILLEGÁLIS DROGOK**: Azonnal használd fel ezt azt az előnyt. Válaszd ki az egyik tetszőleges játékosodat, akinek az Ereje vagy az Ügyessége megnő +1-el erre a meccsre.
31	**MORLEY BOSSZÚJA**: Az ellenfél italába méregerős hashajtót kevertettél. D3 véletlenszerűen kiválasztott ellenséges játékos ivott a bekevert italból és ezért dobni kell rájuk D6-tal minden középkezdés előtt. 1-3 eredményre mással lesz elfoglalva, és nem léphet pályára ebben a középkezdésben. 4-6 eredményre rendesen felállhat.
32	**A BEMONDÓ LEFIZETÉSE**: Átveheted a neked járó LJD-t még a meccs megkezdése előtt. A díj átadása a rendes szabályoknak megfelelően történik, és ha ez a játékosnál szintlépést eredményez, akkor még a meccs kezdete előtt dobhatsz a sztárjátékos táblázat alapján. Fontos: a meccs végén nem kapsz még egy második LJD-t!
33	**REPÜLŐSÓ**: Ezen a meccsen, minden esetben mikor egy KO-s játékosodra dobsz, már 2 vagy jobb dobáseredményre visszarakhatod a cserék közé.
34	**TÁMOGATÓ ADOMÁNYA**: Csapatodat a Bloodwieser támogatja és ezért a meccs végén további 10.000 aranyat adhatsz a kincsedhez, de csak akkor, ha minden középkezdéskor hangosan elmondod: „Lökd ide a SÖRT!”
35	**CINKELT ÉRME**: Automatikusan megnyered az érmefeldobást, így te kezded a meccset (te leszel a fogadó csapat).
36	**SCUTT IDŐJÁRÁS VARÁZSLAT TEKERCSE**: Sikerült találkoznod egy könnyen befolyásolható varázslóval, aki búcsúzóul átad egy hasznos tekercset. Te választod ki az időjárást a játék elkezdésekor.
41	**CSAPATHIMNUSZ**: Kapsz +1 szurkolófaktort, de csak erre a meccsre.
42	**HARAGOS MECCS**: Ezen a meccsen akárhányszor szabálytalankodhatsz körönként. Viszont továbbra sem szabálytalankodhatsz ugyanazzal a játékossal egynél többször egy körön belül.
43	**BALSORS ÉS ROSSZKEDV**: Az ellenfél csapata meglehetősen kedvetlen. Ezért az első félidőben a csapat csapat-újradobása a felére csökken, lefelé kerekítve.
44	**NEM ÉN VOLTAM!** Egy véletlenszerűen kiválasztott játékost az ellenfél csapatából, az előző nap elkövetett “duhajkodásért” letartóztatnak, így ki kell hagynia ezt a meccset.
45	**EZ A SRÁC TEHETSÉGES!** Az utolsó meccseden kiszúrtál egy tehetséges szurkolót a tömegben, aki készségesen játszik a csapatodban. Felírhatsz egy bármilyen beosztású játékost a listádra, de csak erre a meccsre. A játékos elhagyja a csapatod, amint a meccsnek vége. Fontos: akár 17. Játékosnak is felveheted őt!
46	**KÜLÖNKIADÁS**: A kiterjedt Kéböltíví hálózat elkészített egy speciális különkiadást a te elszánt, de meglehetősen esélytelen csapatodról, esélyt adva a következő meccsre. A többlet bevétel hatására, a meccs végén a bevételt 2D6-tal dobhatod ki.
51	**A BÍRÓ LEFIZETÉSE**: A meccsen, egyetlen középkezdés alkalmával 12 játékosod léphet a pályára.
52	**MEG VAN NYERVE!** Az ellenfél csapata nagyon elbizakodott hangulatú amiatt, hogy nekik van nagyobb esélyük megnyerni a meccset. Ezért az ellenfél csak a 11 legrosszabb játékosával léphet a pályára, amit a TP-k alapján állapítsatok meg. Ez a korlátozás megszűnik, amint a csapatod átveszi a vezetést a meccs alatt.
53	**MICKEY FINN**: Válassz ki egy tagot az ellenfél edzőgárdájából vagy akár a vezetőedzőt. Sikeresen megkéselted az illetőt, így az erre a meccsre nem áll az ellenfél rendelkezésére.
54	**GYILOK**: Egy általad választott saját játékosod megkapja erre a meccsre a borotvaéles karmok adottságot.
55	**JAJ, HOL VAGYOK?** Egy véletlenszerűen kiválasztott játékos az ellenfél csapatából minden éjjel tivornyázni volt és nincs igazán készen a meccsre. Ezért alkalmazd erre a játékosra csak erre a meccsre a keményfejű szabályát!
56	**ORGYILKOS**: Csapatodnak sikerül felbérelnie egy orgyilkost, hogy diszkréten félreállítsa az ellenfél legnagyobb ászát. Válassz ki egy tetszőleges játékost az ellenfél csapatából és dobj rá sérülésdobást. Az ellenfél vezetőedzője használhatja a gyógyítóját vagy a regeneráció jártasságot a játékosra, de a gyógyító hasonlóképpen való felhasználása erre a meccsre már nem engedett.
61	**A BÍRÓ LEFIZETÉSE**: Sikerül meggyőznöd a bírót, hogy a játékosaid egy kedves és igaz bajtársak erkölcsös csoportja. Figyelmen kívül hagyhatod az első büntetődobást, amit a csapatod ellen dobnak.
62	**BOXER**: Egy általad választott saját játékosod megkapja erre a meccsre a nagy ütés jártasságot.
63	**VÍRUS**: Egy rejtélyes vírus pusztít az ellenfél csapatában, kiütve a beteg tagokat a csapatból. Minden jelen lévő ellenséges játékos kap egy visszatérő sérülést erre a meccsre.
64	**EZ A CSAJSZI TEHETSÉGES!** Csapatod ellátogat a helyi tavernába a játék előtti éjszaka. Összeismerkednek néhány “tehetséges” egzotikus táncos lánnyal, akiket másnap kilógnak a meccsedre. D6 pompon lány csatlakozik a csapatodhoz, de csakis erre a meccsre.
65	**VASEMBER**: Egy véletlenszerűen kiválasztott játékosod a csapatodból eltökélte, hogy keményen játszik az egész meccs alatt, nem törődve vele, hogy mi az ára és valóban: ellenáll a sérülésnek! Ha az ellenfél játékosa bármikor megdobja a játékosod páncélértékét, az csak elkábult lesz.
66	**BEZSONGVA!** Egy saját játékosod kicsit túlpörgette magát néhány liter kávéval erre a meccsre. Csak erre a meccsre megkapja a Felugrás és az őrjöngés képességeket, de automatikusan elrontja a labdafelkapást és elkapást, ha megpróbálkozik vele.

MECCS UTÁNI TEENDŐK

Minden lejátszott ligameccs után az alábbi öt lépést el kell végezni.

1. Kassza fázis

A meccs végén mindkét csapat fellépti díjat kap a stadion tulajdonosától. A felvett pénzösszegből az összes költség már le lett vonva. A jobb minősítésű csapatok kevesebb pénzt kapnak, mert játékosaiknak többet kell fizetniük és egyéb kiadásaik is nagyobbak. A bevételeik kikalkulálásához az edzőknek dobniuk kell D6-ot majd a meccsbevételi táblában a szurkolók száma és minősítésük alapján megnézni, milyen módosítót kapnak. A módosított végeredményt szorozva 10.000-rel kapjuk azt az összeget, mellyel a kassza gyarapodott. Ha például a módosított dobás eredménye 5, akkor az edző 50.000 arannyal növelheti a kasszájában lévő pénzösszeget.

1) A bevételek megduplázódnak az elődöntőben és a döntőben.
2) A Nagy Bajnokságok győztesei mindig egy speciális kupát kapnak. A kupák képeit a honlapunkon találod, melynek címe www.bloodbowl.com. Kinyomtathatod őket, de megveheted a Vérfoci kupa figurákat is. A kupákhoz egy csapat újradobás is jár. Az újradobás beleszámít a csapat csapatértékébe. A kupa addig marad egy csapat birtokában, amíg legközelebb megrendezik ugyanazt a Nagy Bajnokságot – a végén a kupát átadják az új győztesnek.
3) A győztes csapat még a kupától függő egyéb „járulékos előnyhöz" is jut.

A következő oldalon található táblázat negatív módosítókat is tartalmaz, amelyek csökkentik a dobás értékét. Amennyiben a módosítás utáni érték kevesebb mint 0, akkor az 0 (vagyis a csapatnak nincs bevétele, de nem kell befizetnie semmit).

MECCSBEVÉTELI TÁBLÁZAT

Szurkolószám	Csapatminősítés									
	1-99	100-125	126-150	151-175	176-200	201-225	226-250	251-275	276-300	301+
0 - 20.000	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
20.001 - 40.000	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
40.001 - 60.000	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
60.001 - 80.000	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
80.001 - 100.000	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
100.001 - 120.000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
120.001 - 140.000	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2
140.001 - 160.000	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1
160.001 +	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0

2. Sztárjátékos dobások

Mint azt korábban említettük, ligameccseken a játékosok szerezhetnek TP-ket, melyek alapján a meccs végén sztárjátékos dobásra jogosultak.
Ebben a fázisban kell az edzőknek frissíteniük játékosaik TP összegét és elvégezni az esetleges sztárjátékos dobásokat.

3. Szurkolófaktor

A csapat szurkolófaktorát nem lehet szabadon változtatni, miután a liga megkezdődött. Ehelyett mindkét edzőnek dobnia kell D6-ot, hogy meglássák, változott-e szurkolófaktoruk. Dobj tehát D6-ot, s a módosított eredményt vesd össze a szurkolófaktor táblázattal. A csapat szurkolófaktorának esetleges változását azonnal fel kell jegyezni a csapatnévsor listára. A szurkolófaktor értékének nincs felső határa, de 1-nél kevesebb soha sem lehet. Nincs természetes növekedés/csökkenés, a módosítók utáni eredmény számít.

SZURKOLÓFAKTOR TÁBLÁZAT

D6	Eredmény
1 vagy kevesebb	Szurkolófaktorod értéke csök-kent 1-el.
2-5	Szurkolófaktorod értéke nem változott.
6 vagy több	Szurkolófaktorod értéke nőtt 1-el.

Módosítók:

Meccs megnyerése .....+1
Meccs elvesztése .....-1
Kettő vagy több szerzett gól .....+1
Kettő vagy több okozott sérülés .....+1
Torna elődöntő .....+1
Torna döntő .....+2

4. Vásárlások

Ebben a fázisban az edzők új játékosokat vásárolhatnak akár az előző meccsen elhunytak helyettesítésére, akár új csapattagnak. Az edzőgárdába is lehet új tagokat felvenni (segédedzőket, pompon lányokat, stb...). Az edző újabb csapat újradobásokat is vásárolhat a csapatlistán feltüntetett összeg KÉTSZERESÉÉRT.
Ha az edző 16 tagú csapatba szerződtet új játékost, akkor a régiek közül valakinek mennie kell. Radírozd ki a visszavonult játékost a listáról és vezesd fel az üresen maradt helyre az új jövevény adatait. Minden visszavonult játékos után az edző ingyen szerződtethet egy segédedzőt. Az edző akkor is elküldhet játékost, ha nem szerződtet közben újabbat.

5. Csapatlista frissítése

Ebben a fázisban kell ellenőrizni, hogy mindkét csapatlista rendesen ki van-e töltve. A csapat értékét aranyban számolva, a sztárjátékos pontokat és a csapat-minősítést minden meccs végén újra kell számolni és minden érdemlegeset ekkor kell a listára feljegyezni. A lista hátoldalán lehetőség van a lejátszott meccsek eredményeinek vezetésére is.

Mellesleg, bár majd' mindegyik vérfoci edző lealacsonyodik arra a szintre, hogy mindenféle sunyi taktikát bevet a meccs megnyerése érdekében, a csapatlista meghamisítása olyan förtelmes bűn, hogy egyetlen józanul gondolkodó edzőben még ötletszinten sem merülhet fel. Remélem érthető a dolog...

FELADÁS

Ha egy edző feladja a meccset, akkor a győztes megkapja a vesztes összes pénzét – pontosabban a mérkőzés bevételét – és a LJD-t is, valamint hozzáadhat +2-őt a szurkolófaktor dobásához. Mindezeken felül a vesztes automatikusan veszít egy szurkolófaktort és nem is dobhat a változásra, s minden játékosa akinek legalább 51 TP-je van elhagyja a csapatot amennyiben D6-on 1-3-at dobsz. Minden 51 TP-s játékosra külön dobjál, hogy lásd pontosan ki megy el a csapatodtól.

EGYÉB SZABÁLYOK

4 perc mérése – Az időmérés folyamatos, amint az egyik játékos passzol a körének végén illetve köre véget ér, a másik játékos ideje azonnal indul. Mérkőzés közben a játékosok nem könyvelnek, a bíró feladata a jegyzőkönyvvezetés, minden információt ő jegyez fel a jegyzőkönyvbe, amelyről az átkönyvelés a mérkőzés végén történik meg. A játékosok mérkőzés közben nem írhatnak semmit a csapatlapjukra.
Minden akciót előre be kell jelenteni, a bejelentett akciókat pedig mindig végre kell hajtani. A roham akciót is még azelőtt be kell jelenteni, hogy az edző lépett volna a játékossal – roham akció bejelentése utólag nem fogadható el. Ha egy játékost a soron lévő edző elhelyezett valamely mezőn, akkor az a játékos nem helyezhető át másik mezőre, mondván, hogy „ezt nem így gondoltam", csakis a szabályok betartásával folytathatja a mozgását. A játékosok nem a levegőben lépkednek!
A bíró csak a szabályok betartásáért és a jegyzőkönyvvezetésért felelős – nem köteles számon tartani a játékosok képességeit. A játékosok nem használják automatikusan képességeiket, azok használatáért edzőjük a felelős, neki kell bejelentenie, ha egy játékosával használni szeretné valamely képességét. A bíró az alapértelmezés szerint vezeti a mérkőzést. Vegyük figyelembe, hogy a bíró hivatalos személy, ennek megfelelő tisztelettel viselkedjünk vele szemben, döntései véglegesek, ellene fellebbezésnek helye nincs.

TORNÁK

A NAF összeomlását követő rövid időszakban nem rendeztek tornákat vagy versenyeket. A csapatok egyedi meccseket játszottak annyi pénzért, amennyit a rendezőből ki tudtak sajtolni. Mindez azonban nem tartott sokáig, hiszen a Kéböltíví hálózat és a főbb vérfoci szponzorok hamarosan összefogtak és nagy pénzdíjjal kecsegtető tornákat kezdtek el szervezni. Négy torna hamar kinőtte magát az év legfontosabb és várva várt vérfoci eseményévé s hamarosan a "nagy tornák" vagy egyszerűen csak "nagyok" néven épültek be a köztudatba. Ezek a tornák az alábbiak voltak: a Káosz kupa, a Kazamata kupa, a Spike! Open kupa és természetesen maga a Vérfoci kupa.

A nagyokat évente egyszer, három-, négy hónapos időközökben rendezik. A Káosz kupát tavasszal tartják, a Vérfocit nyáron, a Spike! Open-t pedig ősszel. A Kazamata kupát a sötét téli hónapok folyamán rendezik meg, mikor a legtöbb csapat nagyra értékeli a föld alatti stadionok melegét a kinti fagyos hideghez képest. Természetesen vannak kivételek – az északi csapatok többsége a 0 fok alatti körülményeket kedveli, míg a fagyóriások Jégúr csapata ki sem állhat a Kazamata kupában, mert a játékosok a meleg földalatti pályán elolvadnának!

Mindegyik tornát máshol rendezik. A vérfocit az altdorfi óriási Császár stadionban, a Spike! Open-t az Estaliában található, Magritta tengerparti üdülővárosban. A Kazamata kupát a barak-varri földalatti törpe stadionban rendezik meg (melynek nagyon komoly fenntartási költségeit a törpék legnagyobb örömére a Mágia Kollégiumai fedezi).

A Káosz kupa színhelye évről-évre változik és ritka, hogy valaki a kezdés előtt egy-két hétnél korábban tudná a pontos helyet! Nem is meglepő hát, hogy a csapatok igen nehezen tudnak részt venni a Káosz Kupában, mivel általában nincsenek a közelben, amikor a torna helyét bejelentik, s gyakran nem is tudnak a kezdésre odaérni.

A nagy tornákra bármelyik csapat szabadon jelentkezhet függetlenül erősségétől. A torna első három hete általában az anarchisztikus és zűrzavaros selejtezők jegyében telik. A selejtezők során a csapatoknak maguknak kell meccseiket megszervezniük, mert nincs hivatalos beosztás.

Ebben az időszakban adott csapat annyi mérkőzést játszhat, amennyit csak akar, az ellen, aki ellen akar (egynél többször azonban ugyanazzal nem játszhat). A csapatok nyert meccsenként pontokat kapnak és a selejtezők végén a legtöbb pontot szerzett négy csapat jut az elődöntőbe, melynek győztesei mérkőznek meg egymással a döntőben, hogy elnyerjék a torna trófeáját és (ami még fontosabb) az óriási pénzdíjat.

A TORNA LEBONYOLÍTÁSA

A ligafelelős feladata, hogy ligáján belül a tornákat megszervezze. Rajta múlik, hogy mikor és hogyan rendezi meg őket, ám melegen ajánljuk a három hónapos szüneteket. Nem rossz ötlet a ligában résztvevő csapatok edzői közül kijelölni a tornaszervezési felelőst. Ez megkíméli a ligafelelőst, hogy túlhajtsa magát és összevissza kutyulja a ligában és a tornákon elért eredményeket.

Minden torna 5 hétig tart és három szakaszra van felosztva: a selejtezők, az elődöntők és a döntő. A selejtezők az első három héten zajlanak. Nincs előre elkészített napirend, az edzőkön múlik a meccsek megszervezése. A selejtezők folyamán adott csapat akárhányszor játszhat, de ugyanazon ellenfél ellen csak egyszer. Az első szakasz végén minden csapat három legjobb eredményét kell figyelembe venni, s ennek alapján összeállítani az elődöntő párosítását. Az edzők leadhatnak háromnál kevesebb eredményt is, de ez csökkenti csapatuk továbbjutási esélyeit.

Azt mindenképpen tartsd szem előtt, hogy a ligában egynél több csapatot futtató edzők a tornán csak egy csapattal szerepelhetnek. Ez kizárja, hogy az elődöntőbe ugyanazon edzőnek több csapata is bejusson.

A csapatok 15 pontot kapnak nyert és 5-öt vesztett meccsenként, ehhez hozzáadhatják szerzett góljaik számát és le kell vonniuk a kapott gólokét. A négy legjobb pontszámmal rendelkező csapat jut a középdöntőbe. Egyenlő pontszámok esetén a csapatminősítés dönt: a jobb minősítésű csapat jut tovább.

Az elődöntőkbe jutott négy csapat véletlenszerűen összesorsolva küzd meg egymással a torna negyedik hetében. Az elődöntő két győztese az ötödik héten a döntőben csaphat össze, míg a vesztesek megmérkőzhetnek a 3. helyért, ha akarják.

Tervezői megjegyzés: Az a tény, hogy csak négy hely van az elődöntőkben teszi fontossá a rájátszásban szerzett pontokat, amik eléggé alattomos (ha nem egyenesen illegális) tevékenységhez vezethetnek, ahogy az edzők reménytelenül próbálják úgy megszervezni a meccseiket, hogy nagy nyereséggel és sok ponttal járjanak. Azért, hogy gondoskodjunk arról, hogy a legjobb csapatok úgy jussanak túl a rájátszáson, hogy trükközniük kelljen, azt ajánlom minden ligának, ahol több mint nyolc csapat szerepel, használjanak nyolcaddöntőket a negyeddöntők előtt.

A KIHÍVÁSOK

A fentiek alapján a gyengébb csapatok edzői úgy tűnik, kizárhatják az erősebbeket a továbbjutásból, hiszen elég visszautasítani ajánlataikat. Hogy ezt a sunyi és igen alávaló gyakorlatot megelőzzük, minden edzőnek lehetősége van írásban beadni az ellenfél kihívását. Adott edző maximum hetente egyszer hívhatja ki ellenfelét írásban. A kihívást eljuttatják a torna vezetőjéhez, aki átadja azt a kihívott félnek és megkapja tőle a választ. A kihívás átvételekor a kihívott edzőnek az alábbi három válasz közül kötelezően választania kell:

Elfogadja: A kihívott edző elfogadja az ajánlatot és a meccset a rendes szabályok szerint kell tartani.

Visszautasítja: A kihívott edző visszautasítja az ajánlatot. Ez a kihívó számára 2-0-s győzelmet jelent. A meccsen nem lehet TP-t pénzt és szurkolófaktort nyerni vagy veszteni.

Helyettesítést kér: A kihívott edző megkérhet egy másikat, hogy játssza le helyette a meccset. A beugró edző csapatára két megkötés érvényes: a torna résztvevője és még nem játszott a kihívó csapattal. Ez esetben a kihívó edzőnek le kell játszania a meccset, különben 0-2-es veszteségként könyvelheti el.

A CSILLOGÓ DÍJAK

Bár a csapatokat inspirálhatja a nagy tornákon való részvételre a dicsőséget jelentő kupa elnyerése, a legtöbbet legalább annyira (ha nem jobban) izgatja a szponzorok által felajánlott óriási pénzdíj. A nagy tornák győztesei járulékos előnyöket is élvezhetnek, mint például egy sok pénzt jelentő szponzori szerződés vagy a különleges díjak.

A pénz- és egyéb díjakról lentebb szólunk, de ezeken felül a nagy tornák győztesei különleges díjban is részesülnek. A trófeák képét megtekintheted a www.special-games.com oldalon, s ezeket a képeket kinyomtatva használhatod őket a díjak helyett.

A győztesnek át kell adni a megfelelő kupát, melyet a vitrinjében tarthat egy éven keresztül a következő tornáig. Azon felül, hogy a trófeák igen jól néznek ki, A birtokló csapatnak különleges előnyöket biztosítanak: minden birtokolt trófea után, a csapatnak meccsenként egy Trófea újradobás jár. Ezt pontosan úgy kell kezelni, mint a csapatújradobást kivéve, hogy meccsenként (és nem félidőnként) csak egyszer lehet igénybe venni.

A SPIKE! OPEN TRÓFEA

A díjat, mely egy gyönyörű talapzatra állított mitril dárdahegyet ábrázol, az a csapat nyeri el, amelyik megnyeri a Spike! Magazin tornáját. Ezen felül a győztes csapat 200.000 aranyat kasszírozhat, míg a vesztes 100.000-t. Mindezen kívül, mivel a győztes a Spike! Magazinban kiterjedt és (általában) dicsérő kritikát kap, e csapat D6-tal növelheti szurkolófaktorának értékét. Ez a növekmény állandó, tehát akkor sem veszik el, ha a csapat a következő évben nem nyer.

A tornaszervező dönthet úgy, hogy megnevezi a Spike! Magazin által adományozott "az év játékosa" díjra érdemes játékost. Ezt a díjat a ligában a legtöbb TP-vel rendelkező játékos kapja, s ennek eredményeképp csapata szurkolófaktora +1-el nő. Jegyezd meg, hogy a játékosnak nem kell feltétlenül részt vennie a döntőben, sőt a tornán sem.

A KAZAMATA KUPA

A Kazamata kupát – mint ahogy neve is ezt sugallja – kazamatákban rendezik meg. Eredetileg a szemben álló felek egy földalatti komplexum egy-egy végéből indultak, s az alapelv az volt, hogy az ellenfél starthelyéhez vitt labda számított gólnak, de ma már a meccseket megfelelő méretű és felosztású pályákon játsszák, csak éppen kazamatákban. A Kazamata tornát a Mágia kollégiumai szponzorálják, és mindegyik Kollégium támogatja az egyik résztvevő csapatot. Bár az eredeti ötlet az volt, hogy egyetlen torna keretében döntsék el, melyik kollégium a legerősebb, a Kazamata tornát immár 20 éve rendezik meg rendszeresen, és úgy tűnik a jövőben sem fog megszűnni. A kupa jelenlegi birtokosai a Vynheimi Valkűrök, akiket a legutóbbi Kazamata kupában a borostyán kollégium támogatott. A többi kollégium természetesen azt állítja, hogy ez csak mázli volt, és aprólékosan tanulmányozzák, milyen lehet az ideális induló csapat a következő Kazamata kupában. Nem úgy tűnik, hogy ez a probléma a közeljövőben lesz megoldva – ha úgy vesszük, soha…

A gyönyörű Kazamata trófea mellett a győztes 150.000 aranyat, a vesztes pedig 100.000-t kap. Ezen felül a győztes csapat a Kollégium különleges támogatását is élvezheti. Ez a támogatás abban nyilvánul meg, hogy a csapat a teljes évad folyamán a szokásos 50.000 arany helyett 25.000 aranyért veheti bérbe egy varázsló szolgálatait. Ezt az ajánlatot törpe, félszerezet és élőholt csapatoknak is fenntartják, még akkor is, ha nekik egyébként nem lehet varázslójuk (lásd a különleges varázslók szabályainál).

A KÁOSZ KUPA

A trófeára nézve láthatod, hogy a Káosz kupa nem a legkívánatosabb nyeremény. A rangsorban mégis a Vérfoci után következik. Eredetileg Fehér koponya vándorkupaként ismerték és az AFC legjobb nyolc csapata küzdött meg érte, miközben a másik liga győztesei a Vérfoci kupáért versengtek. A NAF '88-as összeomlása után a Káosz kupa lett az első a nyílt bajnokságok sorában.
A Káosz kupa győztese megkapja trófeát és a 350.000 aranyas pénzdíj egy részét. Hogy a győztes egészen pontosan mennyit is kap, azt véletlenszerűen döntik el és könnyen megeshet, hogy a vesztes többet kasszíroz. Hogy mégis mennyi jár a győzelemért, dobj D6-tal és tanulmányozd a Káosz kupa nyereménytáblázatot. A Káosz kupa megszerzésének van egy másik, még különösebb haszna. A Káosz istenek megkülönböztető figyelemmel kísérik a tulajdonos sorsát és míg a kupa nála van, különleges szerencsében részesül. E jószerencse érzékeltetése érdekében a csapat minden meccs elején eggyel több "véletlenszerű esemény" dobhat ki az előnytáblából, míg a kupát birtokolja.

A VÉRFOCI KUPA

A legáhítottabb trófea a Bloodweiser Vérfoci Bajnokcsapatok kupája, közismert nevén a Vérfoci. Eredetileg a kupát az AFC és az NFC ligák bajnokai között lejátszott döntő győztese nyerte el, de most már a Vérfoci nyílt bajnokság első helyezettje kapja. 2461 előtt a vérfoci bajnoki meccsek egészen barátságosak - de versenyszerűek – voltak, melyek végső győztese a világ legjobb csapata címet kapta. A Bloodweiser Társaság bekapcsolódásával az üzlet került előtérbe, ám nagy lépést tettek a közkedveltség terén is. A pénzdíj és a Bloodweiser szponzorálás ajánlata a győztesnek együttesen több, mint egymillió arany bevételt jelent a következő évben. Aztán ott van a Vérfoci trófea is, melyet Buddy Grafstein kupaként is ismernek, mivel a Bloodweiser elnöke ajánlotta fel először. Anyaga tömör törpe arany, ami miatt rendkívül értékes. Emiatt az eredeti trófeát többször is ellopták, és a jelenlegi már a negyedik hasonmás!
A Vérfoci győztese megkapja kupát és a 350.000 aranyat, valamint amíg a csapat a kupavédő, lejátszott meccsenként további 20.000 aranyat kap a Bloodweiser szponzori szerződés alapján. A vesztes 150.000 aranyas vigaszdíjat kap. A játékosok számára azonban a legértékesebb díj a döntő résztvevőinek kiosztott Vérfoci medál, mivel minden olyan játékos, aki az érem birtokosa, és a meccs végén a "legértékelhetőbb játékos" díjat kapja, további 5 sztárjátékos pontot kap a díjon felül.

EGYÉB TORNÁK

A négy nagy tornán kívül természetesen egyéb bajnokságokat is rendeznek az év során. Több tornát is rendeznek az egészen kicsiktől kezdve (melyeken csak maroknyi csapat indul el) a nagy tornákkal vetekedő fontosságúakig. A ligafelelős szabadon szervezhet ilyen tornákat. Ajánlatos, hogy ezek száma ne legyen nagy, hiszen ez esetben fennáll a veszélye annak, hogy a felelős (és az edzők) túlterheltek lesznek. A kisebb rendezvények összes pénzdíjazása nem haladhatja meg a 150.000 aranyat. Jegyezd meg, hogy Trófea újradobás csak a nagy tornák megnyerése után jár!

Két tipikusan kis tornának számító rendezvény a Messzi Albioni Torna és a Goblin Törzsi Liga.

A Messzi Albioni Torna az egyik legjelentősebb a kisebb kupák sorában. Ezt Albion szigetén tartják, mely Öregvilágtól északnyugatra, a Karmok tengerén túl található, ami azt jelenti, hogy csak pár Öregvilági csapat jut el oda, hogy megmérkőzzön a helyi vérfoci csapatokkal. A Messzi Albioni Torna Kupája (ismertebb nevén MA Kupa) lenyűgöző trófea, mely gyémántokkal van kiverve és smaragddal van berakva. Sajnos 2145-ben ellopták, és úgymond "átmenetileg" egy ón hasonmással helyettesítették. Az eredeti MA kupa soha sem került elő, ám ma már az ütött-kopott bádogkupának érzelmi értéke van, főleg az albioni csapatok számára. A kupa 120.000 arany összdíjazású, melyből a nyertes 80.000-t kap, a vesztes pedig 40.000-t.

A sor másik végén a Goblin Törzsi Liga áll, melyet a Spike! Open-nel egy időben rendeznek meg, mivel a legtöbb goblin csapat képtelen eljutni sötétföldei törzsi odúikból a távoli Estáliába, no meg a goblin csapatok utálnak olyan napos, verőfényes körülmények között játszani, amelyek a Spike! Opent fémjelzik. A Törzsi Ligának egyáltalán nincs pénzdíja, sem trófeája, mivel teljességgel lehetetlen, hogy egyszerre két goblin csapatot ugyanakkor és ugyanoda össze lehessen terelni, de ha mégis sikerülne, akkor a pénzdíjat biztosan ellopnák, mielőtt a döntőre sor kerülne. Ez annyit jelent, hogy a Goblin Törzsi Liga győztese annyit nyer, hogy goblin szurkolók óriási hordája fogja követni és buzdítani őket Öregvilágban. Akárhol is legyél Öregvilágban, egy bazi nagy goblin szurkolóbanda hasznossága kérdéses lehet ugyan, de a jegyeladások révén biztos, hogy növeli a meccs végén a csapat bevételét.

JÁRTASSÁGOK ÉS KÉPESSÉGEK

A szabályok ezen szakasza rengeteg jártasságot és képességet foglal magába, amit a játékosok elsajátíthatnak a meccsek folyamán. A jártasságokra vonatkozó instrukciókat korábban már bemutattuk ebben a könyvben, de a képességek új adalékot jelentenek. A legfontosabb különbség a jártasságok és a képességek között, hogy képességeket egy játékosnak sokkal nehezebb elsajátítani. Az ezekre vonatkozó szabályokat megtalálod a vérfoci ligák fejezetben. Ezeket a különbségeket leszámítva, a képességeket ugyanúgy kell kezelni, mint a jártasságokat, és minden szabály, ami a jártasságokra érvényes, érvényes a képességekre is!
A specifikus szabályokat, melyek minden jártasságra és képességre érvényesek, alant láthatod. A jártasságok és képességek alapvetően hat kategóriába vannak besorolva. Ezek a kategóriák főként a fejlődésnél számítanak, a részletes szabályokat lásd ott. A kategóriák a következők: általános, erőbeli, ügyességi, passz, fizikai adottságok, faji jellemzők. A jártasság mellett zárójelben látható, hogy melyik jártasság illetve képesség, valamint a fejezet végén egy összefoglaló táblázat is megkönnyíti a keresést.
A jártasságok és képességek használatkor nem halmozhatóak (pl. ugyanarra a dobásra nem használható a nagy ütés és a borotvaéles karmok).
A következő szabályok kötelező érvényűek minden jártasságra és minden képességre:

1. *Nem adhatod össze két vagy több jártasság illetve képesség bónuszait, amik a páncél vagy a sebzésdobást módosítják.*
2. *Minden jártasság csak egyszer használható akciónként, kivéve, ha a jártasság leírása másként nem rendelkezik. A képességek használatának száma nincs limitálva, így azok akárhányszor alkalmazhatóak akciónként, kivéve, ha a képesség leírása másként nem rendelkezik. Például, egy bestia, akinek két fej képessége van, minden cselezés dobásához hozzáadhat +1 módosítót.*
3. Néhány jártasság akkor használható, ha az ellenfelet hátralökte a játékos. Ezek a jártasságok akkor működnek, ha a játékos blokkolt és az eredménye "hátratolás", "védő elesik" illetve "védőhiba".
4. A játékosok csak jártasságokra és képességekre tehetnek szert a játék folyamán. A faji jellemzőket nem érhetik el.

JÁRTASSÁGOK

A jártasságok olyan különleges tulajdonságok, melyek befolyásolják a játékos teljesítményét. Némelyik bizonyos kockadobások újradobását teszik lehetővé, mások lehetővé teszik, hogy a játékos speciális akciókat hajtson végre, vagy mentesüljön bizonyos szabályok alól. A jártasságok használata szabadon választható, nem kötelező használni őket. Néhány játékos rendelkezik olyan jártasságokkal, amelyek lehetővé teszik számukra, hogy bizonyos dobásaikat újradobják. Például ha egy játékosnak van Cselezés jártassága, akkor újradobhatja a sikertelen cselező dobását. Játékos újradobást egy körben akárhányszor lehet használni. Egy játékos egy körben egy bizonyos újradobást biztosító jártasságát csak egyszer használhatja, de egy meccs folyamán bárhányszor (például ha egy játékosnak van Cselezése és Elkapása is, akkor ugyanabban a körben újradobhat egy cselező és egy labda elkapás dobást is). Azonban mint az előbb is említve lett egy bizonyos dobást csak egyszer lehet megismételni.

KÉPESSÉGEK

A képességek olyan tulajdonságok, amik bizonyos játékosoknak vannak, de nem tudják irányítani. Ezért ha egy játékosnak van valamilyen képessége, akkor köteles használni azt (egyetlen kivétel ez alól a Profi (pro)), akár jó az neki, akár nem. A jártasságokkal ellentétben képességeket egy körön belül bármennyi játékos használhat akárhányszor, ha csak a leírása mást nem mond.

KÉPESSÉGEK SZERZÉSE

Amikor egy játékos dob a sztárjátékos tábla szerint, és két egyforma érték jön ki a két hatlapú kockán, akkor az edzője dönthet úgy, hogy jártasság helyett inkább egy képességet választ a játékosnak. Képesség választásakor azonban a felvehető jártasságokra vonatkozó megkötések ugyanúgy érvényesek, azaz, ha például egy ember rohamozó két egyformát dob szintlépéskor, az edzője választhat az összes jártasság (kivéve a fizikaiakat) közül, vagy választhat az összes általános és az összes erő kategóriájú képesség közül. Fizikai jártasságokat és képességeket csak olyan játékosok vehetnek fel, akiknek lehet mutációjuk. Dupla sztárjátékos dobásnál elhagyhatóak a negatív képességek.

Jártasságok és képességek leírása

Acélidegek **(Általános képesség)**

A játékosra nem vonatkozik az ellenséges szerelési zónánként járó -1-es módosító, mikor passzol, elfogást kísérel meg illetve labdát kap el.

Árnyékolás **(Általános jártasság)**

A játékos akkor alkalmazhatja ezt a jártasságot, mikor az ellenfél aktív játékosa bármilyen okból kifolyólag elhagyja a szerelési zónáját. Mindkét vezetőedző dob D6-tal és az eredményt hozzáadják játékosuk mozgáspontjaihoz. Ha az árnyékoló (lopakodó) játékos eredménye jobb, vagy azonos, akkor a vezetőedző a játékosát az ellenfél játékosa által üresen hagyott mezőre állíthatja. Nem kell cselező dobást dobnia és a következő saját körébe sem számít bele ez a lépés. Ha eredménye kisebb ellenfelénél, akkor játékosa egy helyben marad. Adott játékos egy körön belül akárhányszor árnyékolhat. Ha egy játékos olyan szerelési zónát hagy el, ahol többen is rendelkeznek az árnyékolás jártassággal, akkor csak egy ellenséges játékos követheti.

Becsúszó szerelés **(Ügyességi jártasság)**

A játékos akkor alkalmazhatja e jártasságát, ha az ellenfél egyik játékosa el akarja hagyni a szerelési zónáját. Fektesd el a becsúszó játékost azon a mezőn, amelyen a cselező játékos állt. Ekkor az ellenfél játékosa -2-es módosítóval kell, hogy dobja a cselezését. Csak egy játékos használhatja ezt a jártasságot akkor is, ha az ellenfél játékosa olyan mezőt hagy el, amelyre több játékos is tudna becsúszó szerelni. A jártasságot újradobott cselezésre is be lehet jelenteni, akkor is, ha az első cselezés dobásra nem jelentették be. Ráadásul, ha a jártasságot az első cselezés dobásra bejelentették, akkor az az esetleges újradobásnál is érvényes.

Becsületes **(Faji jellemző)**

A játékos nem szabálytalankodhat és nem segédkezhet szabálytalankodásnál.

Beton Stand **(Erő képesség)**

Az ilyen jártassággal rendelkező játékos soha nem tántorodik hátra blokkolás következtében, ha akarja. Teljesen elhanyagolhatja a hátratántorodás eredményt, és csak a saját mezőjén tud elesni. Ezen felül, a játékos nem esik el, ha cselező dobását elrontja. E helyett talpon marad, de a helyéről nem mozdul el, így abban a körben már semmit sem tehet. Ez esetben a csapat körének nincs idő előtt vége.

Biztos dobás **(Passz jártasság)**

Dobj D6-tal, ha a játékos passzába sikeresen közbenyúltak. Ha az eredmény 2 vagy több, az elfogás érvénytelen, 1-es esetén az elfogás érvényes.

Biztos kéz **(Általános jártasság)**

A biztos kezű játékos újradobhat, ha nem sikerül felkapnia a labdát. Ezen felül, a labdakiütés jártasságot a biztos kezű játékos ellen nem lehet alkalmazni.

Biztos láb **(Ügyességi jártasság)**

A játékos újradobhat, ha elesik, mikor megpróbál egy extra mezőt lépni. Egy játékos egy körben csak egyszer használhatja ezt a jártasságát.

Blokkolás **(Általános jártasság)**

A blokkolás jártasság hatásait a kézikönyv blokkolás fejezetében tárgyaltuk.

Borotvaéles agyarak vagy karmok **(Fizikai adottság)**

A játékos hozzáadhat +2-öt minden általa okozott sérülésdobáshoz, ha blokkol, vagy rohamoz. Szabálytalankodásnál nem jár a módosító. Figyelem: A játékos vezetőedzőjének választania kell, hogy agyarakkal vagy karmokkal “szereli” fel játékosát. Mindkét jártasságot nem lehet megszerezni, mivel a módosítókat nem lehet halmozni!

Csapattárs eldobása **(Faji jellemző)**

A csapatárs eldobásával rendelkező játékos eldobhatja azon csapattárást, akinek jó anyag faji jellemzővel rendelkezik.

Csápok **(Fizikai adottság)**

Ezt a jártasságot akkor lehet használni, ha egy ellenséges játékos cselezéssel vagy ugrással el akarja hagyni a csápokkal rendelkező játékos szerelési zónáját. Ekkor mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja játékosa erőértékét. Ha a csápos játékos eredménye lesz a nagyobb, akkor egy csáp elkapta az ellenfelet, és a helyén kell maradnia, azaz nem hagyhatja el a szerelési zónát, és nem végezhet semmiféle mozgással járó akciót sem. Ha egy játékos több olyan játékos szerelési zónájában áll, akik rendelkeznek csápokkal, akkor azok közül csak az egyik próbálhatja elkapni őt.

Cselezés **(Ügyességi jártasság)**

A cselezésben jártas játékos újradobhat, ha nem tud kitörni egy ellenséges szerelési zónából. A játékos azonban körönként csak egyszer dobhat újra, tehát ha az újradobás sikeres volt, de egy további kitörés már sikertelen, akkor nem vetheti be ezt a jártasságát még egyszer. A cselezés jártasság befolyásolhatja továbbá a blokkolási dobásokat is (lásd a blokkolás fejezetet).

Elkapás **(Ügyességi jártasság)**

Az a játékos, akinek elkapás jártassága van, újradobhat, ha nem sikerül elkapnia egy labdát. Ezt megteheti akkor is, ha elejt egy átadást vagy nem sikerül az elfogása.

Ellépés **(Ügyességi jártasság)**

Az ilyen jártassággal rendelkező játékos mestere a támadó útjából való kitérésnek. Ezt érzékeltetendő, saját vezetőedzője döntheti el, melyik mezőbe lépjen, mikor játékosát ellenfele hátrataszítja. Ezen felül a vezetőedző bármelyik szomszédos mezőre léphet játékosával, nem csak a hátratolás diagram szerint lehetséges három mezőre. Jegyezd meg, hogy az edző akkor is eldöntheti melyik mezőre lépjen játékosa, ha a hátratántorodás után el is esik. Fontos: ellépéssel csak szabad mezőre léphet a játékos! Ha nincs körülötte üres mező, a jártasság nem alkalmazható!

Erős kar **(Passz képesség)**

Csökkentsd a távot egy dobásegységgel (gyors passznál kisebb nem lehet), mikor a játékos passzol. Például a hosszú passzt rövidnek kell kezelni, stb. Az erős kar nem kombinálható a labdakiütés jártassággal. Hóviharban erős karral sem lehet hosszú passzt vagy nagy bombát dobni.

Felugrás **(Ügyességi jártasság)**

E jártassággal rendelkező játékosnak nem kell 3 mozgáspontot fizetnie, hogy felálljon, hanem ingyen felkelhet. Ez azt jelenti, hogy a felugrást birtokló játékos felállhat és blokkolhat is ugyanabban a körben, hiszen felállása ingyenes volt.

Gyökérverés **(Faji jellemző)**

Mielőtt a meccs megkezdődne, dobj az ezzel a képességgel rendelkező játékosra D6-tal. Amennyiben 1-3-at dobtál, a játékos valahol az erdőben szunnyad és csak a második félidőben lép pályára. Ez a faemberekre jellemző általában.

Hipnotikus tekintet **(Faji jellemző)**

A játékosnak olyan erős hipnotikus képessége van, hogy megbéníthatja vele ellenfelét. A játékos a hipnotikus tekintetét egy mellette álló játékos ellen használhatja a saját körében. Dobj D6-tal a hipnotizáló játékos ügyességére. A dobásra annyiszor -1 módosító jár, ahány ellenséges szerelési zónában van a hipnotizáló. A hipnotizált játékos szerelési zónája nem számít. Ha az ügyességdobás sikeres, akkor a hipnotizált játékos elveszti a szerelési zónáját, és nem kaphatja el a labdát, nem segédkezhet se blokkolásnál, se szabálytalankodásnál. Ha az ügyességdobás sikertelen, akkor semmi nem történik.

Hóimádó **(Faji jellemző)**

A játékos havas, hideg időjárási körülmények mellett éli életét, így hóviharban csak egyes dobásra csúszik el, ha extra mezőt próbál lépni és akár hosszú passzt is adhat. Ugyanakkor, tikkasztó hőségben 2-es dobásnál elkábul a kimerültség dobásnál.

Igazán buta **(Faji jellemző)**

A játékos kétség kívül az egyik legtompább agyú kreatúra, aki valaha vérfoci pályára lépett. Éppen ezért, dobj mindig D6-tal miután bejelentetted, hogy a játékossal milyen akciót szeretnél végrehajtatni, de még mielőtt azt megkezdenéd! Ha egy vagy több saját játékos áll a buta játékossal szomszédos mezőn, akik ráadásul nem igazán buta, a dobáshoz +2 módosítót adhatsz hozzá. Ha dobás értéke 1-3, akkor a játékosod csak áll és

megpróbál visszaemlékezni, hogy mit is kellene cselekednie. A játékos nem cselekedhet semmit sem a körben és a játékos csapata nem jelenthet be a körben több olyan egyedi akciót, amit a játékos nem hajtott végre. Példa: ha egy igazán buta játékos bejelenti, hogy rohamozni akar, de 1-et dob, akkor a csapata ebben a körben nem jelenthet be több rohamot (nem rohamozhat). A játékos elveszíti a szerelési zónáját nem kaphatja el a labdát, nem passzolhat, nem segédkezhet sem blokkolásnál sem pedig szabálytalankodásnál, és nem mozoghat önként addig, amíg nem dob legalább 4-et vagy jobbat következő akciója előtt.

Jó anyag **(Faji jellemző)**

A jó anyag faji jellemző és csak azon játékosok számára elérhető, akik a csapatlistájuk szerint ezzel indulnak. Nem megszerezhető más játékosok számára, illetve aki ezzel indul, nem veszítheti el. Azt a játékost, aki ilyen jellemzővel rendelkezik, a csapattárs eldobásával rendelkező csapattag eldobhatja.

Kapaszkodó farok **(Fizikai adottság)**

A játékosnak hosszú, vastag farka van, mellyel elgáncsolhatja az ellenfél játékosait. Ezt érzékeltetendő az ellenfél játékosai további -1-es módosítót kapnak, mikor ki akarják cselezni magukat e játékos szerelési zónájából.

Karmok **(Fizikai adottság)**

A karmokkal rendelkező játékos +2-t adhat páncélzatdobásának eredményéhez, ha blokkol, vagy rohamoz. Szabálytalankodáshoz nem jár a módosító.

Keményfejű **(Faji jellemző)**

A keményfejű játékos nem éppen a kimagasló intelligenciájáról híres. Éppen ezért dobj mindig D6-tal, miután bejelentetted, hogy milyen akciót szeretnél végrehajtatni a játékossal, de még mielőtt az akciót megkezdenéd! Ha az eredmény 1-es, akkor a játékosod csak áll és megpróbál visszaemlékezni, hogy mit is kellene cselekednie. A játékos nem cselekedhet semmit sem a körben és a játékos csapata nem jelenthet be a körben több olyan egyedi akciót, amit a játékos nem hajtott végre. Példa: ha egy keményfejű játékos bejelenti, hogy rohamozni akar, de 1-et dob, akkor a csapata ebben a körben nem jelenthet be több rohamot (nem rohamozhat). A játékos elveszíti a szerelési zónáját nem kaphatja el a labdát, nem passzolhat, nem segédkezhet sem blokkolásnál sem pedig szabálytalankodásnál, és nem mozoghat önként addig, amíg nem dob legalább 2-t vagy jobbat következő akciója előtt.

Két fej **(Fizikai adottság)**

Adj +1-et a kétfejű játékos cselező dobásához.

Kicsi a rakás **(Erő jártasság)**

A játékos sikeres blokkolás után alkalmazhatja ezt a jártasságát, de csak akkor, ha ellenfele elesett, ő maga pedig nem esett el, de a páncéldobás sikertelen volt. A jártassággal rendelkező játékos újradobhatja a páncéldobást. Teljesen egyértelmű, hogy e jártasság alkalmazója is földre kerül, páncélzatdobást azonban nem kell tennie, mert ellenfele teste felfogja az esést. Jegyezd meg, hogy a kicsi a rakást alkalmazó játékos a saját mezőjén kerül földre, mivel feltételezzük, hogy legurul ellenfeléről. Ha a kiütött játékos hátra lett tolva a blokkolás eredményeképp, akkor a játékosnak követnie kell azt a jártasság használatához. A kicsi a rakás nem jelenti a kör idő előtti végét, kivéve, ha az azt alkalmazó játékosnál volt a labda.

Kirúgás **(Általános jártasság)**

E jártasság alkalmazásához a vele rendelkező játékost kezdőrúgásnál oly módon kell felállítani, hogy nem helyezkedhet el a szélzónákban és a csomóvonal mentén. Ekkor a játékos elvégezheti a kezdőrúgást. Tekintettel a rúgás pontosságára, a labda szóródásának száma megfeleződik, a törtszámokat lefelé kell kerekíteni (azaz 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

Könnyen megzavarodik **(Faji jellemző)**

A játékost annyira magával ragadja a játék élvezete, hogy gyakran arra se figyel oda, hogy melyik csapattal van. A helyzetet tovább súlyosbítja az, hogy bárki, aki megpróbál szólni neki a dologról, a földbe döngölve találja magát még mielőtt hallótávolságon belül érne. Minden gól után és a félidőben dobj D6-tal. Ha az eredmény 1-3, akkor a játékos úgy gondolja, hogy a másik csapatban játszik. A játékost át kell adni az ellenfélnek, aki sajátjaként kezelheti az összezavarodott játékost a következő gólig vagy a félidőig. Ekkor ismét dobni kell D6-tal, és 1-3 esetén újabb átállás következik – úgy, ahogy az előbbiekben le van írva. Az ellenfél akkor is használhatja ezt a játékost, ha ezzel már több, mint 16 játékosa lenne. Ne csodálkozz, ha a játékos többször is csapatot vált a meccs során. Akkor is dobni kell, ha a játékos éppen a kispadon van.

Labdaiszony **(Faji jellemző)**

A játékos nem veheti fel és nem kaphatja el a labdát.

Labdakiütés **(Általános jártasság)**

Az ilyen jártassággal rendelkező játékos arra kényszerítheti az általa hátratántorított ellenfelét, hogy elejtse a labdát akkor is, ha nem esik el. A labdát ott ejti le, ahová tolták.

Leadás **(Passz jártasság)**

Az e jártassággal rendelkező játékos gyors passzt végezhet, mikor az ellenfél bejelenti, hogy blokkolni akarja őt, így megszabadulhat a labdától, mielőtt eltalálnák. Az ellenfél blokkolását megelőzően a rendes szabályok szerint dolgozd ki a passzt. A megszokott eldobási szabályok szerint járj el, annyi különbséggel, hogy a dobás eredménye semmilyen körülmények között nem jelentheti egyik csapat körének sem idő előtti végét. Miután a dobás megtörtént, az ellenfél befejezheti a blokkolást és folytathatja körét.

Lebecsülés **(Faji jellemző)**

A jellemző a játékos felsőbbrendűségét reprezentálja, a játékos saját dicsőségét helyezi előtérbe, többnek gondolja magát másoknál. Mielőtt a játékos kézre adná vagy eldobná a labdát, dobj D6-al. Ha az eredmény 1-3, a játékos nem hajlandó társának odaadni a labdát, egyébként normálisan végrehajtható az akció. A játékosnak mindenki más előtt kell cselekednie a körben, különben nem csinálhat semmit.

Mindig éhes **(Faji jellemző)**

A játékost állandóan mohó éhség gyötri, ezért megeszik mindent, amit csak talál. Amikor az ezen jellemzővel megáldott játékos használja a csapattárs eldobása jártasságát, dobj D6-tal miután felkapta az eldobandó játékost. Amennyiben 1-est dobtál, falánksága erősebb volt elhivatottságánál és bekapta társát. Ekkor dobj ismét D6-tal. Ha ismét 1-es az eredmény, akkor az ételnek tekintett játékosnak csúfondáros véget ér az élete, véglegesen. 2-6-os eredmény esetén a játékos kiszabadul és valamelyik szomszédos, véletlenszerűen kiválasztott mezőre esik (ha a mezőn másik játékos van, akkor az hátratántorodik egy mezőt, és ott elesik). Dobj a kiszabadult játékos páncéljára. Ez nem okozza a kör idő előtti végét, csak abban az esetben, ha a kiszabadult játékosnál volt a labda. Ha a labdás csapattársát dobni szándékozó játékos megeszi a csapattársát, akkor a labda a dobni szándékozó játékos mezőjéről pattan egyet. Ha sikerül kiszabadulnia, akkor a labda onnan pattan egy mezőt, ahova a kiszabadult játékos esett.

Mocskos játékos **(Általános jártasság)**

Ez a játékos hosszú időn keresztül keményen megtanulta a létező összes mocskos trükköt. Ha szabálytalankodik az ellenfél játékosával, akkor páncélzat vagy sebzésdobásához +2-t adhat. Jegyezd meg, hogy ezt a jártasságot csak közvetlenül lehet használni, a szabálytalankodásban való segédkezésnél már nem. A piszkos játékos jártasság a szabálytalankodás páncél vagy sebzésdobásához használható, nem mindkettőhöz egyszerre.

Nagyfiú **(Faji jellemző)**

A nagyfiúk sokkal jobban szeretnek magukban “dolgozni”, legyen bármi is az eredménye, nem nagyon hajlandóak a csapatmunkára. Ezért a nagyfiúk akcióira, cselekedeteire nem használhatsz csapat-, vezér és trófea újradobást sem. A nagyfiúk külön szintlépési táblát használnak.

Nagy kéz **(Fizikai adottság)**

Az egy vagy két nagy kézzel rendelkező játékos felkaphatja a labdát, ha olyan mezőbe érkezik, ahol az található, amennyiben D6 dobásának eredménye legalább 2. E dobásra nincsenek módosítók!

Nagy ütés **(Erő jártasság)**

Adj hozzá +1-et minden páncél vagy sebzésdobáshoz (nem mindkettőhöz), melyet az ezzel a jártassággal rendelkező játékos miatt dobsz. Csak blokkolásból eredő páncél vagy sebzésdobáskor használható. A nagy ütés nem használható a szabálytalankodás páncél és sebzésdobásához. Ezt a jártasságot 2-es vagy kisebb erővel rendelkező játékosok nem használhatják. Az erő érték a játékos pozíciójából adódik, ahogy a csapatlistákban megjelenik, tehát egy goblin (2-es erő) soha nem veheti fel a jártasságot, még akkor sem, ha +1 erőt kap. Az ember rohamozó (3-as erő) pedig akkor is használhatja, ha esetleg elveszítene egy pontot az erejéből. Előre be kell jelenteni, hogy adott játékos a jártasságot páncél vagy sérülésdobásra szeretné-e használni.

Nagyon hosszú lábak **(Fizikai adottság)**

Adj +1-et a játékos mozgásértékéhez. Ezen felül a játékos +1-es módosítót kap, ha elfogást vagy ugrást kísérel meg. A biztos dobás nem használható az elfogási kísérlete ellen.

Napimádó **(Faji jellemző)**

A jellemzővel rendelkező játékos egész életét tűző napon tölti, így tikkasztó hőségben nem kell dobni, hogy kimerült-e. Ugyanakkor, a játékos életvitele miatt hóviharban dobj D6-al minden gól után – ha a dobás eredménye 1-es a játékos elkábul, és kihagyja a következő kirúgást.

Nurgle rontása **(Faji jellemző)**

Nurgle bestiái borzasztóan fertőzőek, a Nurgle csapatok ellen játszó játékosok által használt legjobb ellenszerek sem mindig hatnak a fertőzésük ellen. Ezért ha egy Nurgle bestia blokkol, vagy rugdos egy ellenfelet, és az belehalna, akkor a szerencsétlen áldozat ahelyett, hogy meghalna, elkapja Nurgle rontását. Saját csapata szempontjából továbbra is halottnak kell kezelni (húzd ki a csapatlistáról), de a Nurgle csapat, amelyben a bestia játszik, a meccs után hozzáadhat egy újabb rohadékot a saját csapatnévsorához - az újonnan megfertőzött játékos beáll hozzájuk. Az új rohadék csak akkor csatlakozhat, ha van hely számára (azaz ha még nincs 4 rohadék a csapatban).

Őrjöngés **(Általános képesség)**

Az őrjöngés képességgel rendelkező játékosnak mindig követnie kell ellenfelét, ha azt hátratántorította. Ezt kiegészítendő, ha a képességgel rendelkező játékos eltolja ellenfelét, azt követnie kell és újra kell blokkolnia. Ebben az esetben a blokkolást a normál szabályok szerint kell lebonyolítani. Az őrjöngést nem lehet együtt használni titkos fegyverrel, illetve bármilyen más támadással, csak egyszerű blokkolással! Ez azt jelenti, hogy a képességgel rendelkező játékos nem annyiszor blokkolja ellenfelét, ahány mozgás pontja van, hanem maximum körönként kétszer (egy normál és EGY őrjöngés blokk!). Itt kell megjegyezni, hogy ha a második blokk is tolást eredményez, akkor az őrjöngéssel rendelkező játékosnak ismét az ellenfél után kell lépnie!

Ha a képességgel rendelkező játékos rohamozás akciót hajt végre és kifogy a normál mozgáspontokból, akkor abbahagyhatja a blokkolást, és nem kell újabb blokkot dobnia. Ha azonban akar, akkor dobhat mindent belét, hogy a második blokkot is végre hajtsa (természetesen ehhez kell legyen lehetősége mindent bele dobásra!).

Passz **(Passz jártasság)**

A passzolásban jártas játékos újradobhat, ha elront egy passzt.

Passz blokkolása **(Általános jártasság)**

Ezen jártassággal rendelkező játékos három mezőt léphet, miután az ellenfél edzője bejelenti, hogy egyik játékosa passzolni fog. A lépést soron kívül el lehet végezni, miután a passzolási távolságot lemérték, de még mielőtt az elfogás megtörténne. A lépés csak akkor végezhető el, ha a játékost olyan helyzetbe hozza, hogy közbe tudjon nyúlni, vagy a dobó, vagy az elkapó játékos a szerelési zónájába kerüljön. Az ellenfél edzője a bejelentett passzt nem vonhatja vissza, azt az eredeti tervnek megfelelően kell végrehajtani, miután ez a lépés megtörtént. E különleges lépés ingyenes és nincs hatással a játékos mozgási lehetőségeire a következő körben. Ezen felül azonban a lépést a rendes mozgási szabályok szerint kell elvégezni, tehát a játékosnak cseleznie kell, ha ellenséges szerelési zónát akar elhagyni.

Pontosság **(Passz jártasság)**

A játékos +1-et adhat dobásához, mikor passzol.

Pöttöm **(Faji jellemző)**

A pöttöm faji jellemző és csak azon játékosok számára elérhető, akik a csapatlistájuk szerint ezzel indulnak. Nem megszerezhető más játékosok számára, illetve aki ezzel indul, nem veszítheti el. A játékos annyira pici, hogy igen nehéz szerelni mivel elszaladhat ellenfele kinyújtott karja alatt vagy lábai között. Ez a játékban úgy jelenik meg, hogy a pöttöm játékos figyelmen kívül hagyhatja a célmezőt fedő ellenséges szerelési zónákat (azaz mindig +1-es a cselezési módosítója). Ez a jártasság nem alkalmazható, ha a játékosnál titkos fegyver van (pl. ugróbot vagy láncfűrész), mivel az lelassítja kis fickót, s így könnyebb elkapni.

A pöttöm játékosok egyszerűen túl kicsik ahhoz, hogy a labdát jól dobják, ezért a távolságmérőn egy dobásegységgel növeld meg a távot, amikor passzolnak. Mindemellett ezek a kis figurák könnyebben sérülnek, amit úgy szemléltetünk a játékban, hogy az ellenfél edzője minden sérülésdobáshoz, amit a pöttöm játékos elszenved +1 módosítót adhat. Ez a módosító más módosítással együtt is érvényes.

Profi **(Általános képesség)**

Az ilyen játékos megedződött veterán és profinak hívják, mivel ha hibázik is, az ritkán fordul elő. Csapata köreiként egyszer a profi akármelyik dobását újradobhatja, kivéve páncél, vagy sérülés illetve sebzés dobást. Mielőtt újradobna azonban edzője dob D6-tal, 4 vagy afölött az újradobás elvégezhető, 4 alatt az adott akció nem újradobható még csapat újradobással sem.

Regeneráció **(Faji jellemző)**

A regeneráció faji jellemző és csak azon játékosok számára elérhető, akik a csapatlistájuk szerint ezzel indulnak. Nem megszerezhető más játékosok számára, illetve aki ezzel indul, nem veszítheti el. Az ilyen jártassággal rendelkező játékost nagyon, de nagyon nehéz megölni.

Ha a játékos komolyan vagy súlyosan sérül, vagy meghal, dobj D6-tal. Ha az eredmény 1-3, akkor a játékos elszenvedi a sérülést. 4-6 esetén azonban a játékos kis idő múlva "összeszedi" magát és felgyógyul a sérüléséből, így a kispad sebesültek és halottak részlege helyett a cserék közé kell tenni őt. A regeneráció dobást nem lehet újradobni. Fontos, hogy a játékos, aki a sérülést okozta, akkor is megkapja a TP-t, ha a sérülést elszenvedő játékos sikeresen regenerál. Ha az edző a játékosra gyógyítót akar használni, azt a regeneráció dobás előtt kell megpróbálnia.

Rettenthetetlen **(Általános képesség)**

Az a játékos, aki rendelkezik ezzel a képességgel, úgy fel tudja magát spannolni, hogy még a legerősebb ellenfelekkel is megküzd. A jártasság csak akkor működik, ha a játékos megpróbálja blokkolni az ellenfél nála erősebb játékosát. Ha játékos ereje ugyanakkora vagy nagyobb az ellenfelénél, akkor az eredeti erőértéket kell figyelembe venni. Amikor a jártasság bevethető, dobj 2D6-tal és add össze az értékeket. Ha végeredmény nagyobb, mint az ellenfél erőértéke, akkor blokkoláskor a rettenthetetlen játékos erejét az ellenfél erejével egyenlőnek kell tekinteni, a kiegyenlítés még azelőtt kell megtenni, mielőtt bármilyen jártasságból eredő módosítót figyelembe vennénk, illetve a támadó és védő segítséget hozzáadnánk. Ha dobás eredménye kisebb vagy egyenlő az ellenfél erejénél, akkor a rendes erőértékekkel kell számolni.

Sprint **(Ügyességi jártasság)**

A játékos a szokásos kettő helyett három extra mező lépésével is megpróbálkozhat. Ugyanúgy dobni kell, hogy megállapítsd, elesett-e vagy sem. A jártasság csak akkor alkalmazható, ha az első két extra mező megtétele sikeres volt!

Szarvak **(Fizikai adottság)**

A szarvakkal rendelkező játékos felöklelheti velük ellenfelét. Ez +1-et ad erejéhez, amikor blokkol.

Mindenesetre a játékos eme adottságát csak rohamozás esetén használhatja, s csak akkor, ha a blokkolás előtt legalább egy mezőnyit lépett (a felállás a mozgás kezdetén ebből a szempontból nem számít!) Ha a játékos rendelkezik az őrjöngés képességgel is, akkor a szarvak módosítója érvényes a második blokkra is, ha az elsőnél is az volt.

Szerelés **(Általános jártasság)**

A játékos szerelési zónájában álló ellenfelek nem alkalmazhatják cselezési jártasságukat, ha el akarják hagyni azt, s akkor sem, ha ez a játékos blokkolja őket.

Szerelés megtörése **(Erő jártasság)**

A játékos cselező dobás esetén ügyességi értéke helyett erőértékét alkalmazhatja. Például a 4-es erejű és 2-es ügyességű játékos ügyessége 4-esnek számít cselező dobás esetén. Ez a jártasság körönként csak egyszer alkalmazható.

Szúrás **(Faji jellemző)**

A jellemzővel rendelkező játékos fel van szerelve valamilyen éles tárggyal (mint például egy éles penge vagy tőr), ami alkalmas arra, hogy másokat megszúrjon, lemészároljon vagy felvágjon valakit. A játékos megtámadhatja ellenfelét éles fegyverével, ahelyett, hogy megblokkolná. Dobj egy módosítók nélküli páncéldobást! Ha az eredmény kisebb, vagy egyenlő, mint az áldozat páncélja, akkor a támadásnak nem volt eredménye. Ha az eredmény nagyobb, mint a páncél értéke, akkor végezz egy módosítók nélküli sérülésdobást – az áldozat megsérült. Ha a szúrást roham akcióként végezték, akkor a játékos nem mozoghat tovább, akkor sem ha lenne még mozgáspontja. A szúrással okozott sérülésekért nem jár sztárjátékos pont.

Testőr **(Erő jártasság)**

E jártassággal rendelkező játékos akkor is segédkezhet blokkolásnál, ha ellenséges szerelési zónában áll.

Thrud rajongói **(Faji jellemző)**

Thrud hűséges szurkolótábora mindig eljön megnézni Thrud játékát attól függetlenül, hogy melyik csapatban játszik. Emiatt a meccsre látogató szurkolók száma 3D6×1000-rel nő. Annak a csapatnak, amelyikkel Thrud éppen van, átmenetileg 3-mal nagyobb a szurkolófaktora.

Többes blokkolás **(Erő jártasság)**

A játékos egyszerre két ellenséges játékost is blokkolhat. Az ellenfeleknek a játékos és egymás mellett kell állniuk. Az erejüket össze kell adni, és mindannyian elszenvedik a blokkolás eredményét. Mindkét oldalon a rendes szabályok szerint lehet segédkezni. A támadó játékosnak nem segédkezhetnek azok a játékosok, akik mindkét blokkolt ellenfél szerelési zónájában benne vannak, hacsak a segédkező játékosnak nincs testőr jártassága. Ha mindkét ellenfél hátratolódik, akkor először az egyik játékost kell hátratolni, majd ezt követően a másikat.

Többlet karok **(Fizikai adottság)**

Az egy vagy több többlet karral rendelkező játékos +1-et adhat minden elkapási dobásának eredményéhez. Ez a képesség nem alkalmazható az elfogási kísérleteknél.

Tüskék **(Fizikai adottság)**

Adj +1-et a játékos páncélzati értékéhez.

Ugrás **(Ügyességi jártasság)**

Az ugrás jártassággal rendelkező játékos megpróbálhat átugrani egy szomszédos mezőt akkor is, ha azon más játékos áll vagy fekszik. Az ugrás a játékos két mozgáspontjába kerül. Az ugrás elvégzéséhez olyan üres mezőre kell lépni, amely határos azzal, amelyet a játékos át akar ugrani. Ekkor módosítók nélküli ügyességpróbát kell végezni, és a játékosnak nem kell kicseleznie magát a kiinduló mezőről. Ha a dobás sikeres, akkor a játékos tökéletes ugrást hajtott végre és mehet tovább. Ha az ügyességpróba sikertelen volt, akkor a játékos beesik arra a mezőre, ahová ugrani akart, és az ellenfél edzője páncélzatdobást végezhet az esetleges sérülés megállapítása érdekében. Az elrontott ugrás idő előtti véget vet a körnek, és az ellenfél csapata jön. Az ugrás jártasság körönként egyszer alkalmazható!

Üdvözlégy passz **(Passz jártasság)**

A játékos a játéktér bármely mezőjébe dobhatja a labdát, a sablonra nincs szükség. Ha D6-tal 1-est dob, akkor elrontja passzt, és a labda egyet pattan a játékos mezőjéből. Ha az eredmény 2-6, a játékos passzolhat. Az üdvözlégy passzba nem lehet közbenyúlni, de sohasem pontos – a labda automatikusan három mezőnyit szóródik a célmezőtől számítva. Ezáltal nem lehetetlen, hogy végül is a célmezőn landol. Ez a jártasság igen jól kombinálható a vetődéses elkapással. A jártasság nem használható, ha az időjárás dobás eredménye hóvihar.

Undorító küllem **(Fizikai adottság)**

A játékos olyan undorítóan néz ki, hogy minden olyan ellenséges játékosnak, aki 3 mezőre, vagy annál közelebb van hozzá -1-et le kell vonnia a passzolási, elfogási vagy elkapási dobásának eredményéből. Ráadásul, ha az ellenfél játékosa blokkolni akarja őt, akkor előbb D6-tal legalább 2-t kell dobnia, különben megtagadja a blokkolást (az ellenfél köre azonban nem szakad meg).

Vadállat **(Faji jellemző)**

Ezeknek a játékosoknak megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy legfőképp az ösztöneikre hallgatnak a meccsen. Ezért mindig először kell cselekedniük a körben, és amennyiben nem így tenne (egy másik játékos cselekszik először), akkor az ellenfél edzője óvást nyújthat be (mint a körjelző esetében). Továbbá, ha egy álló vadállat játékossal szomszédos mezőn egy ellenséges játékos áll, a vadállatnak blokkolnia vagy rohamoznia kell az ellenséges játékost. Vadállatoknak sohasem lehet segédkezni blokkolásban vagy szabálytalankodásban, és a vadállat sem nyújthat segítséget csapattársainak.

Vastag koponya **(Faji jellemző)**

Dobj hatoldalú kockával, amikor a játékosra a sérülés táblázaton eszméletlen eredmény jön ki. Amennyiben az eredmény 4 vagy több, akkor megrázza a fejét, és úgy kell kezelni, mintha csak elkábult volna. Három (3) vagy kevesebb esetén a szokásos módon a fedezékek kiütöttek mezőjére kerül.

Vérszomj **(Faji jellemző)**

A vámpíroknak időnként élők vérével kell csillapítaniuk szomjukat. Emiatt minden kirúgásnál dobni kell minden vámpírra. Ha a dobás eredménye 4-6, akkor a vámpír normálisan felállítható, ha a dobás eredménye 1-3, akkor a vámpír berobban a tömegben, hogy beleharapjon egy pár vonzó szűzlány liliomfehér nyakacskájába és így nem játszhat ennél a kirúgásnál.

Vetődéses elkapás **(Ügyességi jártasság)**

A játékos akkor alkalmazhatja e jártasságát, ha neki passzolják a labdát, de elvétik a passzt. Ekkor a játékos a labda után vetődhet egy mezőnyit. Ezt a vetődést aztán teheti meg, hogy a labda már szóródott, de még nem ért földet. Vetődésnél nem kell cseleznie, hogy elhagyhassa az ellenséges szerelési zónákat. Ha arra a mezőre vetődött, amelyiken a labda van, akkor megpróbálhatja elkapni. Bár a játékos a vetődés miatt a földre kerül egy pillanatra, de mivel ez kontrolált esés volt, rögtön talpra is szökken. Ezért a játékos e jártasság használata közben nem kerül a földre.

Vezér **(Általános képesség)**

Az ilyen játékos természeténél fogva vezető és ösztönző hatással van a csapatára. Ha ilyen játékos van a csapatban, akkor az edző a vezér újradobás jelzőt is odarakhatja a meccs és a második félidő elején a többi mellé a táblára. Egy csapatnak csak egy vezér újradobása lehet, akármennyi ilyen képességű karakterrel rendelkezik is. A vezérújradobás ugyanúgy működik, mint a rendes, de csak akkor alkalmazható, ha a felhasználás pillanatában a játéktéren legalább egy ilyen jártassággal rendelkező saját játékos tartózkodik (áll vagy fekszik).

JÁRTASSÁG (J) ÉS KÉPESSÉG (K) KATEGÓRIÁK			
ÁLTALÁNOS		ÜGYESSÉGI	
Acélidegek (K)	Őrjöngés (K)	Becsúszó szerelés (J)	Felugrás (J)
Árnyékolás (J)	Passz blokkolása (J)	Biztos láb (J)	Sprint (J)
Biztos kéz (J)	Profi (K)	Cselezés (J)	Ugrás (J)
Blokkolás (J)	Rettenthetetlen (K)	Elkapás (J)	Vetődéses elkapás (J)
Kirúgás (J)	Szerelés (J)	Ellépés (J)	
Labdakiütés (J)	Vezér (K)		
Mocskos játékos (J)			
PASSZ		ERŐBELI	
Biztos dobás (J)	Passz (J)	Beton (K)	Szerelés megtörése (J)
Erős kar (K)	Pontosság (J)	Kicsi a rakás (J)	Testőr (J)
Leadás (J)	Üdvözlégy passz (J)	Nagy ütés (J)	Többes blokkolás (J)
FIZIKAI ADOTTSÁGOK			
Borotvaéles agyarak vagy karmok (K)	Két fej (K)	Többlet karok (K)	
Csápok (K)	Nagy kéz (K)	Tüskék (K)	
Kapaszkodó farok (K)	Nagyon hosszú lábak (K)	Undorító küllem (K)	
Karmok (K)	Szarvak (K)	Vastag koponya (K)	
FAJI JELLEMZŐK			
Becsületes	Keményfejű	Nurgle rontása	
Csapattárs eldobása	Könnyen megzavarodik	Pöttöm	
Gyökérverés	Labdaiszony	Regeneráció	
Hipnotikus tekintet	Lebecsülés	Szúrás	
Hóimádó	Mindig éhes	Thrud rajongói	
Igazán buta	Nagyfiú	Vadállat	
Jó anyag	Napimádó	Vérszomj	

VÉRFOCI CSAPATOK

A Vérfoci hosszú története során sok különböző helyre eljutott, és szinte mindenhol töretlen népszerűségre tett szert. Éppen ezért nem meglepő, hogy a csapatok meglehetősen sokszínűek és változatosak. A szakértők jelenleg 21 különböző fajt és népcsoportot tartanak számon, akik valamilyen szinten játszanak Vérfocit.

AMAZON CSAPAT

Valaha régen, az északi Valkűrök kis csoportja merész vállalkozásba fogott. Lustriába hajóztak, hátrahagyva a férfinépet s ott, mélyen az Amaxon folyó torkolatában egy kolóniát alapítottak. Most ezek a vad és vérengző harcosok visszatértek a vérfoci pályákra és Nuffle mentse meg a merész vállalkozót, aki kiáll ellenük!

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	50.000	6	3	3	7	Cselezés, Napimádó	⬟				
0-2	Fogadó	70.000	6	3	3	7	Cselezés, Elkapás, Napimádó	⬟	⬟			
0-2	Dobó	70.000	6	3	3	7	Cselezés, Passz, Napimádó	⬟		⬟		
0-4	Rohamozó	90.000	6	3	3	7	Cselezés, Blokkolás, Napimádó	⬟			⬟	
0-1	Unikornis	130.000	8	4	4	8	Nagyfiú, Biztos pata, Szarvak, Túl békés (Igazán buta), Labdaiszony		⬟		⬟	

Újradobások ára: 50.000 arany.

BRETONNIAI CSAPAT

Bretonnia igazi földjeiről jöttek az Úrhölgy vezetésével, hogy elhozzák az igazságot és az igaz hatalmat a vérfoci világába. Amíg a parasztok bármire képesek, a lovagok mindörökké erkölcsösek maradnak.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Paraszt	40.000	6	3	3	7	Nincsenek	⬟				
0-2	Apród fogó	70.000	8	2	3	7	Cselezés, Elkapás, Becsületes	⬟	⬟			
0-2	Apród dobó	70.000	6	3	3	7	Biztos kéz, Passzolás, Becsületes	⬟		⬟		
0-2	Birodalmi lovag	90.000	6	3	3	8	Blokkolás, Beton, Becsületes	⬟			⬟	
0-2	Kóbor lovag	120.000	7	3	3	9	Blokkolás, Beton, Vezető, Becsületes		⬟		⬟	
0-1	Fehér lovag	130.000	6	5	2	9	Nagyfiú, Beton, Lebecsülés, Becsületes				⬟	

Újradobások ára: 60.000 arany.

EMBER CSAPAT

Bár az emberek között nincsenek kiugró erejű vagy ügyességű játékosok, gyenge pontjaik sincsenek, ami rendkívül rugalmas taktikát tesz lehetővé, úgymint a hazaadásos, a passzolgatásos vagy éppen az ellenfél beledöngölése a pályába.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	50.000	6	3	3	8	Nincsenek	⬟				
0-4	Fogadó	70.000	8	2	3	7	Cselezés, Elkapás	⬟	⬟			
0-2	Dobó	70.000	6	3	3	8	Biztos kéz, Passzolás	⬟		⬟		
0-4	Rohamozó	90.000	7	3	3	8	Blokkolás	⬟			⬟	
0-1	Ogre	120.000	5	5	2	9	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Keményfejű, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

Újradobások ára: 50.000 arany.

ERDEI ELF CSAPAT

Az erdei elfek mindene a hosszú passz (még nemes elf rokonaiknál is jobban kedvelik), és minden erőfeszítésük arra irányul, hogy a labda eldobásának vagy elkapásának szakemberei legyenek. A magát valamire tartó erdei elf nem fogja magát mindenféle páncélokkal túlterhelni, és arra sem lehet kényszeríteni, hogy lesben álljon és megpróbálja leütni az ellenfél játékosát. Az erdei elfek természetesen atletikus ügyessége azonban általában elégnek bizonyul a legtöbb nehézség megoldásához, hisz gyors és ravasz ellenfélnek kell lenned, hogy az erdei elf közelébe férkőzz!

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	70.000	7	3	4	7	Nincsenek	⬟	⬟			
0-4	Fogadó	90.000	9	2	4	7	Cselezés, Elkapás	⬟	⬟			
0-2	Dobó	90.000	7	3	4	7	Passzolás	⬟	⬟	⬟		
0-2	Harctáncos	120.000	8	3	4	7	Cselezés, Blokkolás, Ugrás	⬟	⬟			
0-1	Faember	110.000	2	6	1	10	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Gyökérverés, Beton, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

Újradobások ára: 50.000 arany.

ÉLŐHOLT CSAPAT

Öregvilágban a halál nem az örök nyugalmat jelenti. Vámpírok ólálkodnak Sylvania baljós erdeinek szellemkastélyaiban. Nekromanták próbálják elkerülni halálukat elfelejtett tudás után kutatva elátkozott könyvekben, lich lordok uralkodnak tetemek légiói felett, s a vérfoci pályákon a rég meghalt játékosok ismét visszatérnek hajdani sikereik színhelyére és újra vérfocit játszanak...

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Csontváz	30.000	5	3	2	7	Regeneráció	⬟				
0-12	Zombi	30.000	4	3	2	8	Regeneráció	⬟				
0-4	Hullarabló	70.000	7	3	3	7	Cselezés	⬟	⬟			
0-4	Lidérc	90.000	6	3	3	8	Blokkolás, Regeneráció	⬟			⬟	
0-2	Múmia	110.000	3	5	1	9	Nagy ütés, Regeneráció	⬟			⬟	
0-1	Vámpír *	110.000	6	4	4	8	Vérszomj, Hipnotikus tekintet, Regeneráció	⬟	⬟		⬟	

** a vámpír a nagyfiúk szintlépési tábláját használja*

Újradobások ára: 70.000 arany.

FÉLSZERZET CSAPAT

A félszerzet csapatok technikai hiányosságai legendásak. Túl alacsonyak a dobáshoz és fogáshoz, félgőzzel szaladnak és a teljes csapat el tud egy délutánt tölteni azzal, hogy sikertelenül próbálkoznak blokkolni egy ogre játékost. A legtöbb félszerzet edző a minőséget a mennyiséggel próbálja pótolni. Végül is, ha sikerül fél tucat játékosodat az ellenfél határzónájába juttatnod és valamilyen csoda folytán a labdát is eljuttatod oda, akkor lehet némi reményed, hogy egy-kettő még nem lesz kocsonyás állapotban, mikor odaér a bogyó...

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-16	Félszerzet	30.000	5	2	3	6	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm		⬟			
0-2	Faember	110.000	2	6	1	10	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Gyökérverés, Beton, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

Újradobások ára: 60.000 arany.

GOBLIN CSAPAT

A goblin gárdák taktikája a hatékonyság terén még hagy kívánnivalót maga után. A goblinok igen jó fogók, mivel kicsik és fürgék, másrészről a labda eldobása nem az a művészet, melynek a goblinok nagy mesterei, mindemellett annak az esélye, hogy a félszerzeteknél nagyobb méretű ellenfelet sikeresen blokkolni tudjanak majdnem egyenlő a nullával. Mindez azonban nem kedvteleníti el túlságosan a goblin játékosokat, sőt ha sikerül bevetni valamelyik különlegesen körmönfont titkos fegyvert, akkor a csapatnak lehet esélye a meccs megnyerésére.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-16	Goblin	40.000	6	2	3	7	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm		⬟			
0-2	Troll[1]	100.000	4	5	1	9	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Mindig éhes, Igazán buta, Regeneráció, Nagy ütés				⬟	
0-2	Ogre[1]	120.000	5	5	2	9	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Keményfejű, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	
0-1	Bombázó[2]	50.000	6	2	3	7	Cselezés, Labdaiszony, Pöttöm					
0-1	Ugróbotos[3]	50.000	7	2	3	7	Mocskos játékos, Cselezés, Ugrás, Pöttöm, Nagyon hosszú lábak					
0-1	Láncfűrészes[4]	50.000	6	2	3	7	Labdaiszony, Pöttöm					
0-1	Fanatikus[5]	60.000	3	7	3	7	Nincsenek					

[1] a goblin csapathoz vagy trollok vagy ogrék szerződtethetőek (mindkettő nem)
[2] a bomba büntetőértéke: 8+ és a bombázó nem szerezhet sztárjátékos pontokat, kirúgásonként 1 bombája lehet
[3] az ugróbot büntetőértéke: 10+ és az ugróbotos nem szerezhet sztárjátékos pontokat
[4] a láncfűrész büntetőértéke: 8+ és a láncfűrészes nem szerezhet sztárjátékos pontokat
[5] a láncos golyó büntetőértéke: 8+ és a fanatikus nem szerezhet sztárjátékos pontokat

Újradobások ára: 60.000 arany.

GYÍKEMBER CSAPAT

A mágus-papok ezer évvel azelőtt megjósolták a vérfoci játékokat, mielőtt a törpe Roze-El felfedezte volna. Ezért nem meglepő hát, hogy a gyíkemberek vérfocit játszanak. Erről gondoskodik az erő és ügyesség páratlan keveréke.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Skink	60.000	8	2	3	7	Cselezés, Pöttöm, Napimádó		⬟			
0-6	Saurus	80.000	6	4	1	9	Napimádó	⬟			⬟	
0-1	Kroxigor	130.000	6	5	1	9	Nagyfiú, Kapaszkodó farok, Vastag koponya, Nagy ütés, Keményfejű, Napimádó				⬟	

Újradobások ára: 60.000 arany.

KÁOSZ CSAPAT

A káosz csapatok nem a furfangos és eredeti játékstílusukról ismertek. A tipikus káosz taktika elemei a pálya közepén való felfejlődés valamint a lehető legtöbb ellenséges játékos megcsonkítása vagy megsebzése. Az olyan apróságokkal, mint a labda felkapása és gólszerzés ritkán foglalkoznak egészen addig, míg egyetlen ellenséges élő játékos is van a pályán.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Káoszbestia	60.000	6	3	3	8	Szarvak	⬟			⬟	⬟
0-4	Káoszharcos	100.000	5	4	3	9	Nincsenek	⬟			⬟	⬟
0-1	Minotaurusz*	110.000	5	5	2	8	Nagyfiú, Nagy ütés, Szarvak, Vastag koponya, Csapattárs eldobása, Őrjöngés, Mindig éhes, Vadállat				⬟	
0-1	Ogre*	120.000	5	5	2	9	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Keményfejű, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

** a káosz csapat egy nagyfiút választhat a listából*

Újradobások ára: 70.000 arany.

KÁOSZTÖRPE CSAPAT

A káosz törpék törpe felfedezők korcs leszármazottjai, akikben a káosz befolyása borzalmas változásokat eredményezett testileg és lelkileg, átalakítva őket gonosz, önző lényekké. Egy dologban mindenesetre nem változtak: a káosz törpék is imádnak vérfocizni. A káosz törpék nincsenek túl sokan és nagy hasznát veszik alattomos hobgoblin rabszolgáiknak, akikkel sok feladatot végeztetnek el, így a vérfoci csapataikban való játékot is.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Hobgoblin	40.000	6	3	3	7	Nincsenek	⬟				
0-6	Káosztörpe blokkoló	70.000	4	3	2	9	Blokkolás, Szerelés, Vastag koponya	⬟			⬟	
0-2	Bikakentaur	130.000	6	4	2	9	Nagyfiú, Biztos pata, Sprint, Vastag koponya	⬟			⬟	

Újradobások ára: 50.000 arany.

KHEMRI CSAPAT

A khemri csapatok Öregvilág messzi déli vidékéről, a félelmetes Holtak Földjéről érkeznek a vérfoci stadionokba. A khemri csapatok ősi mágiával átitatott varázssisakokat használnak, ami néhány csontvázjátékosuk képességeit jelentősen feljavítja. Ez és a múmiák brutális ereje a khemri csapatot veszélyes ellenféllé teszi bármely csapat számára.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Csontváz	30.000	5	3	2	7	Regeneráció	⬟				
0-2	Rá-rohanó	90.000	6	3	2	8	Blokkolás	⬟			⬟	
0-2	Rá-dobó	70.000	5	3	2	7	Passzolás, Regeneráció, Biztos kéz	⬟		⬟		
0-4	Múmia	110.000	3	5	1	9	Nagy ütés, Regeneráció	⬟			⬟	
0-1	Vámpír *	110.000	6	4	4	8	Vérszomj, Hipnotikus tekintet, Regeneráció	⬟	⬟		⬟	

** a vámpír a nagyfiúk szintlépési tábláját használja*

Újradobások ára: 70.000 arany.

NEKROMANTA CSAPAT

Öregvilágon a holtaknak nincs mindig nyugalma. Lidércek ólálkodnak kísértet járta kriptákban, nekromanták zombikat élesztenek, hogy szolgálatukba állítsák őket és újrateremtik a múlt hatalmas szörnyetegeit, vérfarkasok vadásznak a telehold fényénél, a Vérfoci pályákon pedig rég meghalt játékosok térnek vissza egykori dicsőségük helyszínére, hogy újra játsszanak...

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Zombi	30.000	4	3	2	8	Regeneráció	⬟				
0-2	Hullarabló	70.000	7	3	3	7	Cselezés	⬟	⬟			
0-2	Lidérc	90.000	6	3	3	8	Blokkolás, Regeneráció	⬟			⬟	
0-2	Húsgólem	120.000	4	4	2	9	Regeneráció, Beton, Vastag koponya	⬟			⬟	
0-2	Vérfarkas	120.000	8	3	3	8	Elkapás, Őrjöngés, Karmok	⬟	⬟			

Újradobások ára: 70.000 arany.

NEMES ELF CSAPAT

A nemes elfek a többi csapatnál jobban hangolják össze főnixharcosaik pontosságát oroszlánharcosaik jeges nyugalmával. A kemény közkatonák feltartják az ellenfél gyilkosabb hajlamú játékosait, miközben sajátjaik passzolnak – ám nem értékelik, ha ez túl sokáig tart...

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	70.000	6	3	4	8	Nincsenek	⬟	⬟			
0-2	Főnixharcos	80.000	6	3	4	8	Passzolás	⬟	⬟	⬟		
0-4	Oroszlánharcos	90.000	8	3	4	7	Elkapás	⬟	⬟			
0-2	Sárkányharcos	100.000	7	3	4	8	Blokkolás	⬟	⬟			
0-1	Szűzharcos	110.000	9	2	4	7	Cselezés, Ugrás, Ellépés	⬟	⬟			
0-1	Faember	110.000	2	6	1	10	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Gyökérverés, Beton, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

Újradobások ára: 50.000 arany.

NORSCA CSAPAT

A norsca csapatok kegyetlen hírnévnek örvendhetnek a játéktéren kívül és belül egyaránt. A norscaiak által kedvelt vérfoci nem igazán épületes példa, mivel őket csak a sör, a nők és az éneklés érdekli a pályától távol, valamint a sör, a nők és a véres mészárlás a mérkőzések alatt.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	50.000	6	3	3	7	Blokkolás, Hóimádó	⬟				
0-2	Fogadó	70.000	6	3	3	7	Blokkolás, Elkapás, Hóimádó	⬟	⬟			
0-2	Dobó	70.000	6	3	3	7	Blokkolás, Passzolás, Hóimádó	⬟		⬟		
0-4	Rohamozó	90.000	6	3	3	7	Blokkolás, Felugrás, Őrjöngés, Hóimádó	⬟			⬟	
0-1	Hótroll	130.000	4	5	1	8	Nagyfiú, Regeneráció, Mindig éhes, Igazán buta, Blokkolás, Nagy ütés, Hóimádó				⬟	

Újradobások ára: 60.000 arany.

NURGLE CSAPAT

A nurgle csapatok a káoszcsapatok olyan fajtája, ahol a játékosok Nurgle-t imádják istenükként. Nurgle a romlás és betegség káoszistene, játékosait a viszonylag kellemetlen Nurgle rontása nevű betegséggel jutalmazza. Az a tény, hogy a nurgle csapatok undorítóan bűzlenek, inkább feltételezett, mint bizonyított. Igaz, hogy testük félig elrohadt húsból és az ezt körülvevő légyfelhőből áll, de mire valaki elég közel kerül hozzájuk ahhoz, hogy jobban érezhesse a bűzüket, addigra már elkerülhetetlenül megfertőződött Nurgle valamelyik borzalmas betegségével, és általában meghal, mielőtt még tisztálkodási programot javasolhatna nekik.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-16	Nurgle bestia	60.000	6	3	3	8	Szarvak	⬟			⬟	⬟
0-4	Rohadék	110.000	4	4	2	9	Undorító küllem, Regeneráció	⬟			⬟	⬟
0-1	Nurgle bestiája	120.000	4	5	1	9	Nagyfiú, Igazán buta, Regeneráció, Nurgle rontás, Undorító küllem, Nagy ütés, Csápok				⬟	⬟

Újradobások ára: 50.000 arany.

OGRE CSAPAT

Ogre csapatok a NAF megalakulása óta léteztek, és némi sikert is elkönyvelhettek, például megnyerték a XV. BloodBowl kupát. Egynél több ogre egy helyen, egy időben azonban - ahogy azt bármely épeszű ember meg tudja mondani - katasztrófához vezet. Az ogre csapatok kulcsát a goblinok jelentik. Ha elég közel vannak az ogrékhoz, hogy a bordáik közé döfve emlékeztessék őket, hogy éppen meccset játszanak, akkor esetleg sikerül a csapatot egységgé kovácsolnod.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-6	Goblin	40.000	6	2	3	7	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm	⬟				
0-12	Ogre	120.000	5	5	2	9	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Keményfejű, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

Újradobások ára: 70.000 arany.

ORK CSAPAT

Az orkok a kezdetektől fogva játsszák a játékot, és az olyan ork csapatok, mint a Kivájt Szem és a Szigorú Fejek a liga legjobbjai közé tartoznak. Az ork csapatok szívósak és kemények, felőrlik az ellenséges vonalakat, hogy rohamozóik áttörhessék azokat.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	50.000	5	3	3	9	Nincsenek	⬟				
0-4	Goblin	40.000	6	3	2	7	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm		⬟			
0-2	Dobó	70.000	5	3	3	8	Biztos kéz, Passz	⬟		⬟		
0-4	Fekete ork blokkoló	80.000	4	4	2	9	Nincsenek	⬟			⬟	
0-4	Rohamozó	80.000	6	3	3	9	Blokkolás	⬟			⬟	
0-1	Kőtroll	100.000	4	5	1	9	Nagyfiú, Csapattárs eldobása, Regeneráció, Mindig éhes, Igazán buta, Nagy ütés				⬟	

Újradobások ára: 60.000 arany.

SKAVEN CSAPAT

Lehet, hogy nem túl erősek, bizonyosan nem szívósak, de srácok, hogy ezek milyen fürgék! Az ellenfél játékosai alig hagyták el az indulómezőket, mikor a gyors skavenek már megtalálták a rést a vonalaikban, melyen átinalva villámgyorsan gólt szereztek.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	50.000	7	3	3	7	Nincsenek	⬟				⬟
0-2	Dobó	70.000	7	3	3	7	Biztos kéz, Passzolás	⬟		⬟		⬟
0-4	Csatornapatkány	80.000	9	2	4	7	Cselezés	⬟	⬟			⬟
0-2	Rohampatkány	90.000	7	3	3	8	Blokkolás	⬟			⬟	⬟
0-1	Járványszerzetes	70.000	6	3	3	7	Undorító küllem, Őrjöngés	⬟				⬟
0-1	Patkányogre	130.000	6	5	2	8	Nagyfiú, Vadállat, Kapaszkodó farok, Nagy ütés, Őrjöngés				⬟	

Újradobások ára: 60.000 arany.

SÖTÉT ELF CSAPAT

A sötét elfek általában meglehetősen jó vérfoci játékosok, mert ötvöződik bennük az ügyesség és lenyűgöző atletikusság valamint az aljas ravaszság és gonosz vérmérséklet. Bár a dobójáték jobban fekszik nekik, a sötét elfek puszta rosszakaratból is élvezik a futójátékot, különösen, ha olyan kiváló rohamozót vethetnek be, mint Jeremiah Kool.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Mezőnyjátékos	70.000	6	3	4	8	Nincsenek	⬟	⬟			
0-2	Dobó	90.000	6	3	4	8	Passzolás	⬟	⬟	⬟		
0-4	Rohamozó	100.000	7	3	4	8	Blokkolás	⬟	⬟			
0-2	Boszorkány elf	110.000	7	3	4	7	Cselezés, Felugrás, Őrjöngés	⬟	⬟			
0-1	Orgyilkos	90.000	6	3	4	7	Árnyékolás, Szúrás	⬟	⬟			
0-1	Rothadó faember	110.000	2	5	1	9	Nagyfiú, Undorító küllem, Beton, Gyökérverés, Nagy ütés, Vastag koponya				⬟	

Újradobások ára: 50.000 arany.

TÖRPE CSAPAT

A törpék úgy tűnik, ideális vérfoci játékosok, mivel alacsonyak, keménykötésűek, jó a páncélzatuk és fortélyosan elintézik, hogy ne kelljen meghalniuk. A legsikeresebb törpe csapatok alapelve, hogy távol tartják a határvonaltól az ellenfél lehetséges gólszerzőit, a többit pedig kifárasztják, így nem marad senki, aki gólt tudna szerezni!

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Hosszúszakáll	70.000	4	3	2	9	Blokkolás, Szerelés, Vastag koponya	⬟			⬟	
0-2	Futó	80.000	6	3	3	8	Biztos kéz, Vastag koponya	⬟	⬟			
0-2	Rohamozó	80.000	5	3	3	9	Blokkolás, Vastag koponya	⬟			⬟	
0-2	Trollgyilkos	90.000	5	3	2	8	Blokkolás, Őrjöngés, Rettenthetetlen, Vastag koponya	⬟			⬟	
0-1	Halálroller*	160.000	4	7	1	10	Nagy ütés, Többes blokkolás, Beton, Labdaiszony					

** a halálroller büntetődobása: 7+ és nem szerezhet sztárjátékos pontokat*

Újradobások ára: 40.000 arany.

VÁMPÍR CSAPAT

Habár a vámpír csapatokban szép számmal akadnak rendkívül tehetséges játékosok, a vámpír játékosok megbízhatatlansága miatt néha elég rosszul teljesítenek. Ahelyett, hogy a játékra koncentrálnának, figyelmük gyakran vérszomjukra kalandozik, és mielőtt észbe kapnál, már valakinek a nyakát harapdálják.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Á	Ü	P	E	F
0-12	Rabszolga	40.000	6	3	3	7	Nincsenek	⬟				
0-6	Vámpír*	110.000	6	4	4	8	Vérszomj, Hipnotikus tekintet, Regeneráció	⬟	⬟		⬟	
0-1	Királyvámpír*[1]	200.000	6	5	4	9	Blokkolás, Cselezés, Hipnotikus tekintet, Regeneráció	⬟	⬟		⬟	

** a vámpír a nagyfiúk szintlépési tábláját használja*

[1] a királyvámpír nem szerezhet sztárjátékos pontokat

Újradobások ára: 70.000 arany.

VÁLASZTHATÓ SZÖVETSÉGESEK

A táblázatban felsoroltakon kívül van lehetőség még egy extra szövetséges felvételére. Ez azt jelenti, hogy bármelyik csapat felvehet egy extra szövetségest, a fenti táblázatokban megadott faji lehetőségeken kívül, vagy átlépheti eggyel a táblázatban megadott mennyiséget. Az ilyen szerződéseknek azonban nagy ára van. A csapatnak 30.000 arannyal többet kell fizetnie az extra szövetségesért, és ráadásul el is veszít egy szurkolófaktort (a szurkolófaktor értéke egy alá nem csökkenhet). Az alábbi táblázatból látható, hogy az egyes csapatok melyik listáról választhatnak extra szövetségest. A szövetséges táblákból nagyfiúk nem választhatóak.

SZÖVETSÉGES TÁBLÁZAT

AMAZON	Ember
BRETONNIAI	Ember
EMBER	Amazon, Bretonniai, Erdei Elf, Félszerzet, Nemes Elf, Norsca, Ogre, Törpe
ERDEI ELF	Amazon, Ember, Félszerzet, Nemes Elf
ÉLŐHALOTT	Sötét Elf
FÉLSZERZET	Amazon, Ember, Erdei Elf, Ogre
GOBLIN	Skaven, Ogre, Ork
GYÍKEMBER	Ember, Nemes Elf, Ogre
KÁOSZ	Goblin, Káosztörpe, Norsca, Ogre, Ork, Skaven, Sötét Elf, Vámpír
KÁOSZTÖRPE	Goblin, Káosz, Ork
KHEMRI	Skaven
NEMES ELF	Amazon, Ember, Erdei Elf, Félszerzet
NORSCA	Ember, Káosz, Ogre, Ork, Törpe
ORK	Káosz, Káosztörpe, Norsca
SÖTÉT ELF	Káosz,
SKAVEN	Goblin, Khemri
TÖRPE	Ember, Norsca, Ogre
VÁMPÍR	Élőholt, Káosz, Sötét Elf
TÖBBI CSAPAT	Nincs

HIVATALOS JAVÍTÁSOK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK A LIVING RULEBOOK-HOZ

K: Mit kell csinálni, ha többes blokkolás jártassággal blokkolt ellenfelek egyike (vagy mindkettő) undorító küllemmel rendelkezik?
V: *Jelentsd be, hogy megpróbálsz többes blokkolást használni, majd dobj D6-tal az(ok) ellen, aki(k)nek undorító külleme van. Akire 2+-t dobtál, annak az undorító külleme nincs hatással a játékosodra, blokkolhatod. Ha az egyik ellenfélre 1-est dobtál, akkor azt nem blokkolhatod a Többes blokkolással, de a másik játékost blokkolhatod. Ha mindkét játékosnak undorító külleme van, és mindkettőre 1-est dobtál, akkor egyáltalán nem blokkolhatsz.*

K: Hogy működik a mérgezett tőr titkos fegyver vastag koponya faji jellemző ellen? És hogy működik az előnydobás táblázat vasembere ellen?
V: *A játékos használhatja a vastag koponyáját, ha eszméletlen eredmény jött ki. Akkor is használhatja, ha az eredetileg elkábult eredmény a mérgezett tőr miatt változott eszméletlenre. A vasember SOHA nem sérül meg jobban, mint „elkábult", bármi is okozza a sérülést, így mindenképpen a pályán marad (elkábultan), ha egy ellenfele átütötte a páncélját.*

K: Az üdvözlégy passzt újra lehet dobni passz jártassággal?
V: *Igen.*

K: Kell-e dobni páncéldobást arra a játékosra, aki elrontja az extra mező lépési próbálkozást?
V: *Igen. Ha a szabály másként nem rendelkezik, minden esetben dobni kell a földre kerülő játékos páncéljára.*

K: Tegyük fel, hogy az ellenfelem hátratolja az egyik játékosomat egy másik játékosba. Ki dönti el, hogy ez a másik játékos hová tolódik?
V: *Minden hátratolással kapcsolatban az éppen soron lévő csapat edzője dönt, KIVÉVE ha a hátratolt játékosnak van ellépés jártassága. Ha a játékosnak van ellépés jártassága, akkor az ellépéssel rendelkező játékos edzője határozza meg, hogy hova tolódik.*

K: Használható-e együtt az őrjöngés vagy a rettenthetetlen képesség a többes blokkolás jártassággal?
V: *Őrjöngéssel nem, rettenthetetlennel igen.*

K: Újra kell-e dobni a rettenthetetlen képességet az őrjöngés első blokkolása után, vagy marad az az eredmény, amit előtte dobtam?
V: *Újra dobni kell, bármi is volt az első blokkolás előtti rettenthetetlen dobás eredménye.*

K: A képességeket kötelező használni?
V: *Ha a képesség leírásánál más nem szerepel, akkor nem kötelező használni. Például az őrjöngés leírásában szerepel, hogy KÖTELEZŐ használni, máshol (mint például a mozdíthatatlannál) nem.*

K: Milyen jártasságot (képességet, stb.) használhatok passz blokkolása jártassággal együtt? Felállhat-e a játékos a passz blokkolása részeként?
V: *Bármilyen jártasságot használhatsz, amit normál mozgás akció közben használhatnál, kivéve a felugrást, a biztos lábat* és a *sprintet. Nem állhat fel a játékos a passz blokkolása részeként.*

K: Lehet-e extra mező lépést ugrás jártassággal kombinálni?
V: *Igen. Állítsd a játékost arra a mezőre, ahova ugrani fog, majd dobj az extra mező lépésre (ha 2 extra lépéssel tud ugrani a játékos, akkor kétszer kell dobni). Ha elrontod a dobást (két extra lépés esetén bármelyik dobást), akkor fektesd a játékost a földre a megcélzott mezőn, mintha csak egy normál extra lépést rontott volna el. Az ellenfél dobhat a páncéljára.*

K: A blokkoló játékosomnak rettenthetetlen képessége van. Ha újradobom a blokkolását, akkor a rettenthetetlen dobást is újra kell dobnom?
V: *Nem. Az újradobással csak egy dobás eredményét dobod újra. A rettenthetetlen dobás a blokkolás dobástól független dobásnak számít.*

K: Passz blokkolhatom-e az ellenfelem passzát, ha leadás jártassággal passzol? Leadás jártassággal dobott passzt el lehet-e fogni?
V: *Igen, mindkét kérdésre.*

K: Ha egy játékosnak csak 1 vagy 2 mozgáspontja van, akkor is 3 mezőt mozoghat passz blokkolása közben?
V: *Igen.*

K: Kaphat LJD-t az a játékos, aki meghalt a meccsen?
V: *Igen! A díjat posztumusz kapja meg (és így elvész a csapat szempontjából).*

K: Az a játékos kaphat LJD-t, aki végig a kispadon ült, és még csak a pálya felé se nézett?
V: *Igen. (Egyértelműen korrupció húzódik meg a háttérben.) Csak az a játékos nem kaphat LJD-t, aki sérülés, vagy előnytáblázaton kijött eredmény miatt nem játszhat.*

K: Lehet-e Passz blokkolni a dobót, vagy a célmezőt csapattárs dobásakor?
V: *Nem.*

K: Az undorító küllem akkor is működik, ha a játékos nem áll?
V: *Igen, de a rugdosást nem befolyásolja.*

K: Hosszabbítás elején is kap a csapat vezér-újradobást, ha van Vezér képességű játékos a pályán?
V: *Nem.*

K: Ha a passz pontatlan, de végül mégis egy csapattag kapja el, akkor vége szakad a körnek?
V: *Nincs vége a körnek, de a pontos passzért járó TP sem jár. Itt jegyezzük meg, hogy ügyetlenkedés esetén azonnal vége a körnek, még akkor is, ha az elejtett labda végül valamelyik csapattaghoz kerül.*

K: Lehet-e óvni, ha valaki elfelejt dobni a keményfejű, vadállat vagy igazán buta játékosra, mielőtt akcióba kezdett volna vele?
V: *Nem, az ellenfele figyelmeztetheti, de nem óvhat.*

K: Lehet-e csapatújradobást használni a lopakodás és a profi dobások újradobására?
V: *Igen.*

K: Ha egy halálroller a földre kerül, kell-e dobni rá páncélt és sérülést?
V: *Nem. A 25. oldalon olvasható a halálroller részletes leírása.*

K: Az üdvözlégy passzt befolyásolja-e az ellenfél szerelési zónája vagy az undorító küllem?
V: *Nem.*

K: Le lehet húzni a csapatnévsorról csapat újradobásokat, illetve ki lehet rúgni az edzőgárda tagjait, pl. a segédedzőket, pompon-lányokat és gyógyítót és visszajár értük az áruk?
V: *Le lehet húzni és ki lehet rúgni, de pénz nem jár vissza.*

K: Ha egy játékos mozgása 2-vel fejlődött, aztán öregedés vagy súlyos sérülés miatt csökken 1-et, akkor fejlődhet megint a mozgása?
V: *Igen.*

K: Mi történik, ha nem tudok 3 játékost állítani a csomóvonalra valamelyik középkezdéskor?
V: *Vagy feladod a meccset (vonatkozó szabályok a 11. és 42. oldalon), vagy továbbfolytatod. Ha folytatod, akkor annyi embert kell a csomóvonalra állítani, amennyit tudsz (azaz minden játékra alkalmas játékost).*

K: Mi történik, ha már egyetlen játékosom sem maradt a pályán?
V: *Ez elég ritka esemény, ha mégis megtörténne, akkor ugyanúgy kell folytatnod a meccset, mintha mi sem történt volna. Az edző, akinek nem maradt játékosa, a köre elején húzza a körszámlálóját, majd bejelenti a kör végét (hacsak nincs egy varázslója, akivel cselekedhet). Az éppen folyó játékrész normál módon véget ér, amikor vége a félidőnek, vagy gólt szerez a még pályán lévő csapat. Ez nem túl mókás annak az edzőnek, akinek nem maradt játékosa, úgyhogy azt javasoljuk, hogy az ellenfél edzője minél hamarabb vigyen gólt, zsebelje be a 3 TP-t és aztán jöjjön az újabb középkezdés.*

K: Meccs végén a szurkolófaktor változásánál a 2 vagy több sérülés okozása +1 módosítót jelent. A sérülésekbe beleszámít minden sebesülés?
V: *Csak azok, amelyekért TP jár.*

K: Ha egy játékos, akinek van labdakiütés jártassága, a határzónába tolja a labdát birtokló ellenfelét, gólnak számít-e?
V: *Nem, gólszerzéshez a játékosnak állnia kell és birtokolnia a labdát. Ez utóbbi nem teljesül, ha kiütötték a labdát a kezéből.*

K: A gyógyító meggyógyíthatja azt a játékost, akit lenyelt egy mindig éhes faji jellemzőjű játékos?
V: *Hogy a fenébe gyógyítaná? A játékos a szörny gyomrában van!*

K: Ha a mordály titkos fegyverrel kilőtt labdát nem kapják el a csapattársak, az a kör végét jelenti? A lövés passznak számít?
V: *Passz akciónak számít. Ha nem kapják el, vége a körnek.*

K: Ha egy játékosnak nincs szerelési zónája, akkor a mellette álló ellenfelek segédkezhetnek-e blokkolásnál (feltételezve, hogy az ellenfél nincs másik ellenfél szerelési zónájában)?
V: *Igen.*

K: Ha egy többes blokkolással blokkoló játékos földre kerül és sérül, akkor melyik ellenfele kapja a TP-t?
V: *Az az edző választhat, akinek a játékosait blokkolták.*

K: Mi történik, ha az a játékos szabálytalankodik, akinél a labda van, és a bíró kiállítja?
V: *A labda pattan egyet arról a mezőről, ahol a játékos állt.*

K: Amikor egy játékos többes blokkolással blokkol, akkor a karmokat, a kicsi a rakást és a nagy ütést mindkét ellenfelére használhatja, vagy csak az egyikre?
V: *Mindegyiket mindkét ellenfelére alkalmazhatja.*

K: Ha passz blokkolása jártassággal rendelkező játékossal rohamozok vagy blokkolok egy olyan játékost, akinek leadás jártassága van, akkor használhatom-e a passz blokkolását azután, hogy az ellenfél bejelentett, hogy használni fogja a leadás jártasságot?
V: *Nem. Ha már bejelentettél egy blokkolást blokk vagy roham akció részeként, akkor előbb be kell fejezni ezt az akciót, csak aztán lehet ismét mozogni.*

K: Egy játékost eldobtak csapattárs eldobásával, de a labda nincs nála. Vége van-e a körnek, ha a játékos olyan mezőre érkezik, ahol
a) egy ellenfele van?
b) egy csapattársa van?
V:
a) Nincs vége a körnek. Dobj mindkét játékos páncéljára és folytasd a kört. Fontos, hogy ez a szituáció úgy nem állhat elő, hogy az eldobott játékost erre a mezőre célozták, csak szóródás révén.
b) Vége a körnek. Dobj mindkét játékos páncéljára.
Fontos, hogy mindkét esetben vége a körnek, ha az eldobott játékosnál volt a labda.

K: Mi miatt ér véget egy kör?
V:

1. *A soron lévő csapat egy játékosa a földre kerül. Kivétel: csapattárs dobásával dobott játékos, és a kicsi a rakás, vetődéses elkapás vagy vetődéses szerelés miatt földre kerülés.*
2. *Passzolt vagy kézből kézbe adott labda nem a soron lévő csapat valamelyik játékosánál van, amikor megállapodik valahol.*
3. *Elügyetlenkedett passz. (Csapattárs eldobása esetén csak akkor, ha a dobott játékosnál volt a labda)*
4. *A soron lévő csapat játékosának nem sikerül felvenni a labdát. (Fontos, hogy elrontott elkapás önmagában még nem okozza a kör végét)*
5. *Csapattárs dobásával eldobott játékos a földre kerül és nála volt a labda.*
6. *Szabálytalankodás miatt kiállítanak valakit.*
7. *Gólszerzés esetén.*
8. *Letelik a 4 perc.*

K: Mi történik még, amikor idő előtt vége a körnek?
V: *Amikor az egyik edző körének vége szakad, akkor azonnal abba kell hagynia a cselekvést – akár egy játékos akciója közben is és semmit nem csinálhat már. Három kivétel van: páncél- és sérülésdobásokat el kell végezni minden az akció során elesett játékoson, a labda pattogását le kell játszani, amíg meg nem állapodik valahol, és végül az előző körben elkábult játékosokat a hátukra kell fordítani.*

K: A középkezdés táblázaton kapott eredményt újra lehet-e dobni csapat újradobással?
V: *Nem.*

K: Testőr jártasságot szabálytalankodás során is lehet alkalmazni?
V: *Nem.*

K: A közönség által bedobott labdát el lehet-e kapni?
V: *Nem.*

K: Mi a középkezdés során végzendő dolgok sorrendje?
V: *Labda elhelyezése; dobás a középkezdés táblázaton; dobás, hogy a kirúgás hová érkezett (szóródás); középkezdés táblázaton kijött eredmény végrehajtása; labda földet ér; labda pattan (vagy labdaelkapás).*

K: Mi lesz a csapat-újradobásokkal a hosszabbításban?
V: *A második félidő végén meglévő csapat-újradobásokat lehet használni.*

K: Mikor kell eldöntenem, hogy használom-e a gyógyítómat? Meggyógyítható a nézők által okozott sebesülés? Meg lehet gyógyítani az elkábult és eszméletlen játékosokat is?
V: *A gyógyítót közvetlenül az után kell használni, hogy dobtak a játékosra a sebesülés vagy súlyos sérülés táblázaton – később már nem lehet. Meg lehet gyógyítani közönség által okozott sérüléseket, ha a pályán van a játékos (pálya megrohanása és kőbedobás), de ha a játékost a közönség közé tolták, akkor nem. Elkábult és eszméletlen játékost is meg lehet gyógyítani.*

K: Mikor kell dobni a súlyos sérülés táblázaton?
V: *Közvetlenül az után, hogy 4-5 eredmény jött ki a sebesülés táblázaton.*

K: Lehet-e a közönség soraiba passzolni a labdát, vagy kézről kézre adni nézőnek?
V: *Nem.*

K: Az elügyetlenkedett passz miatt mindenképpen vége a körömnek, még akkor is, ha végül a csapatom valamelyik játékosa fogja meg a labdát?
V: *Igen.*

K: Ha egy játékos hátratántorítva dönti fel ellenfelét, akkor követő lépést kell tennie ahhoz, hogy a kicsi a rakás jártasságát használhassa?
V: *Igen, a játékost azon a mezőn kell a földre fektetni, ahova a követő lépés után érkezett.*

K: Ha a vetődéses szerelést vagy a kicsi a rakás jártasságot mozdíthatatlan ellenfél ellen használom, akkor hol kerül a földre a játékosom?
V: *Azon a mező, ahol eredetileg volt.*

K: A szerelési zóna hogy is van pontosan? Egy játékosnak külön-külön szerelési zónája van minden egyes szomszédos mezőn, vagy egyetlen nagy szerelési zónáról beszélünk, ami kiterjed mind a nyolc mezőre?
V: *Nyolc darab külön-külön szerelési zónája van az egyes szomszédos mezőkön.*

K: Ha egy pontatlan passz, vagy a kezdőrúgás kimegy a pályáról, akkor a nézők azonnal visszadobják? Vagy el kell végezni mind a 3 dobást, és csak akkor van kint a labda, ha a végén kint van?
V: *Mivel a pályán kívül nincsenek mezők, ezért abba kell hagyni a kockadobást, és a nézők visszadobják a labdát. Ez ugyan egy kicsit elrugaszkodott a valóságtól, mert a labda valójában nem érinti azokat a mezőket, amelyeket a kocka mutat az első 2 szóródás dobás során, hanem oda érkezik meg, ahova végül a 3. dobással kerül, de mégis a dolog így jobban követhető és egyszerűbb.*

K: A kezdőrúgás során mikor lehet elkapni a labdát, illetve ha kiment a pályáról a kezdőrúgás, mikor lehet odaadni tetszőleges játékosnak? Konkrétan: ezek a dolgok a kezdőrúgás táblázat eredményének végrehajtása előtt vagy után történnek meg?
V: *A labda közvetlenül az előtt ér le, hogy elpattan. Mivel a kezdőrúgás eseményeinek sorrendje: labda elhelyezése; dobás a kezdőrúgás táblázaton; dobás, hogy a kezdőrúgás hová érkezett; kezdőrúgás táblázaton kijött eredmény végrehajtása; labda pattan – ezért a labdával nem lehet semmit csinálni a kezdőrúgás táblázat eredményének végrehajtása előtt.*

K: Ha egy játékosom nem tudja elkapni a kirúgott labdát és a labda tőle pattan át az ellenfél térfelére, akkor odaadhatom a labdát bármelyik játékosomnak?
V: *Igen, mivel bármi is az oka annak, hogy a labda átmegy az ellenfél térfelére vagy elhagyja a pályát a kezdőrúgás során, mindenképpen az a következménye, hogy a labdát a fogadó játékos odaadhatja bármely játékosának.*

K: Mi a passzolás teljes és helyes sorrendje?
V: *Passzolás bejelentése és mozgás.*

1. *A célpont megjelölése és a módosítók meghatározása.*
2. *Passz blokkolók mozognak.*
3. *Ha tud valaki elfogni, akkor elfogási kísérlet. Ha sikeres, akkor itt a vége.*
4. *D6 dobás és módosítók alkalmazása (szerelési zónák, undorító küllem, távolság miatt).*
5. *Ügyetlenkedés esetén itt a vége.*
6. *Ha pontos volt a passz, akkor lásd a következő pontot, ha nem, akkor dobás háromszor D8-tal, hogy hova érkezett a passz.*
7. *Ha a labda egy álló játékoshoz érkezett, akkor elkapási módosítók meghatározása és elkapás dobás. Ha nem, akkor a labda egy mezőt pattan.*

K: Játékosok a keményfejű, igazán buta vagy hipnotikus tekintet hatása alatt nem használhatnak olyan jártasságokat, amikhez önkéntes mozgás szükséges (valamint szerintem a vadállatok sem – a fordító). Melyek azok a jártasságok, amiket emiatt nem használhatnak?
V: *Azok, amelyek lehetőséget adnak arra, hogy a játékos önkéntesen elhagyja a mezőt, amelyen áll. Így a vetődéses elkapás, a becsúszó szerelés, a passz blokkolása és a lopakodás.*

	Becsületes
	Hóimádó
	Labdaiszony
	Lebecsülés
	Napimádó
Accurate	**Pontosság**
Always Hungry	**Mindig éhes**
Big Guy	**Nagyfiú**
Big Hand	**Nagy kéz**
Block	**Blokkolás**
Blood Lust	**Vérszomj**
Bone Head	**Keményfejű**
Break Tackle	**Szerelés megtörése**
Catch	**Elkapás**
Claw/Claws	**Karmok**
Dauntless	**Rettenthetetlen**
Dirty Player	**Mocskos játékos**
Diving Catch	**Vetődéses elkapás**
Diving Tackle	**Becsúszó szerelés**
Dodge	**Cselezés**
Dump Off	**Leadás**
Easily Confused	**Könnyen megzavarodik**
Extra Arms	**Többlet karok**
Firm	**Beton Stand**
Foul Appearance	**Undorító küllem**
Frenzy	**Őrjöngés**
Guard	**Testőr**
Hail Mary Pass	**Üdvözlégy passz**
Horns	**Szarvak**
Hypnotic Gaze	**Hipnotikus tekintet**
Jump Up	**Felugrás**
Kick	**Kirúgás**
Leader	**Vezér**
Leap	**Ugrás**
Mighty Bow	**Nagy ütés**
Multiple Block	**Többes blokkolás**
Nerves of Steel	**Acélidegek**
Nurgle's Rot	**Nurgle rontása**
Pass	**Passz**
Pass Block	**Passz blokkolása**
Piling On	**Kicsi a rakás**
Prehemsile Tail	**Kapaszkodó farok**
Pro	**Profi**
Razor Sharp Claws	**Borotvaéles agyarak vagy karmok**
Really Stupid	**Igazán buta**
Regeneration	**Regeneráció**
Right Stuf	**Jó anyag**
Safe Throw	**Biztos dobás**
Shadowing	**Árnyékolás**
Side Step	**Ellépés**

Spikes	**Tüskék**
Sprint	**Sprint**
Stab	**Szúrás**
Strip Ball	**Labdakiütés**
Strong Arm	**Erős kar**
Stuny	**Pöttöm**
Sure Feet	**Biztos láb**
Sure Hands	**Biztos kéz**
Tackle	**Szerelés**
Take Root	**Gyökérverés**
Tantacles	**Csápok**
Thick Shull	**Vastag koponya**
Throw Team Mate	**Csapattárs eldobása**
Thrud's Fans	**Thrud rajongói**
Two Heads	**Két fej**
Very Long Legs	**Nagyon hosszú lábak**
Wild Animal	**Vadállat**

TARTALOMJEGYZÉK

ELÖLJÁRÓBAN 1

BEVEZETŐ 1

A JÁTÉK TARTOZÉKAI 1

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE 4
KEZDŐRÚGÁS 5

A JÁTÉK MENETE 5
A JÁTÉKOSOK AKCIÓI 6
A KÖR VÉGE 6

MOZGÁS 7
A SZERELÉSI ZÓNA 7
A LABDA FELKAPÁSA 8

BLOKKOLÁS 9
ROHAMOZÁS 9
ERŐVISZONYOK 9

ELESÉSEK ÉS SÉRÜLÉSEK 11
SÉRÜLÉSEK 11
FELÁLLÁS 11
CSERÉK 11

A LABDA ELDOBÁSA 12
A DOBÁS 12
A LABDA ELKAPÁSA 13
PATTOGÓ LABDÁK 13
BEDOBÁSOK 13
A KÖR IDŐ ELŐTTI VÉGE 14

ÚJRADOBÁSOK 14
CSAPAT-ÚJRADOBÁS 14
JÁTÉKOS-ÚJRADOBÁS 14
JÁRTASSÁGOK 14

A MECCS MEGNYERÉSE 15
A MECCS FOLYTATÁSA 15
GÓL AZ ELLENFÉL KÖRE ALATT 16
A MECCS FELADÁSA 16

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK 16

VÉRFOCI CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA 16
A CSAPATNÉVSOR LAP 16
JÁTÉKOSOK VÁSÁRLÁSA 16
CSAPAT-ÚJRADOBÁSOK ÉS SZURKOLÓFAKTOR 17
AZ EDZŐGÁRDA 17
A SZTÁRJÁTÉKOSOK 17

A KEZDŐRÚGÁS TÁBLÁZAT 18

AZ IDŐJÁRÁS 19

A LABDA KÉZRŐL KÉZRE ADÁSA 19

MINDENT BELE! 19

SEGÉDKEZÉS A BLOKKOLÁSÁBAN 20

ELFOGÁSOK ÉS ÜGYETLENKEDÉSEK 20
ELFOGÁSOK 20
ÜGYETLENKEDÉS 21

CSAPATTÁRS ELDOBÁSA 21

SZABÁLYTALANKODÁS, AVAGY FEKVŐ JÁTÉKOS RUGDOSÁSA 22
A BÍRÓ 22

NAGYFIÚK 23
SZÖVETSÉGES CSAPATOK 23
NAGYFIÚK ÉS SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK 23

VARÁZSLÓK 24
KÜLÖNLEGES VARÁZSLÓK 25
GYÓGYÍTÓK 26

TITKOS FEGYVEREK 26

VÉRFOCI LIGÁK 30
A LIGA MEGSZERVEZÉSE 30
A CSAPATNÉVSOR 30
SÉRÜLÉSEK 30
SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK 32
SZTÁRJÁTÉKOSOK ÉS SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK 32
SZTÁRJÁTÉKOS DOBÁSOK 33
ÚJ JÁRTASSÁGOK 33
TULAJDONSÁG JAVULÁS 33
DUPLA DOBÁSA 33
KÉPESSÉGEK MEGSZERZÉSE 33
Játékos árának növekedése 33
Játékos árának csökkenése 33
ÖREGEDÉS 34
CSAPATMINŐSÍTÉS 34
NÖVEKVŐ KIADÁSOK TÁBLÁZAT 34

LIGAMECCSEK 35
MECCS ELŐTTI TEENDŐK 35
MECCS UTÁNI TEENDŐK 38
FELADÁS 39
Egyéb szabályok 39

TORNÁK 40
A TORNA LEBONYOLÍTÁSA 40
A kihívások 41
A CSILLOGÓ DÍJAK 41
A SPIKE! OPEN TRÓFEA 41
A KAZAMATA KUPA 41
A KÁOSZ KUPA 42
A VÉRFOCI KUPA 42
EGYÉB TORNÁK 42

JÁRTASSÁGOK ÉS KÉPESSÉGEK 43

VÉRFOCI CSAPATOK 52
VÁLASZTHATÓ SZÖVETSÉGESEK 59

HIVATALOS JAVÍTÁSOK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK A LIVING RULEBOOK-HOZ 60

TARTALOMJEGYZÉK 66