

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 bemutatuk 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 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 sebzárdobást 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 "hátratólás", "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 jellemzők olyan tulajdonságok, amik bizonyos játékosoknak vannak, de nem tudják irányítani. Ezért ha egy játékosnak van valamilyen jellemzője, akkor köteles használni azt (egyetlen kivétel ez alól a Profi (pro)), akár jó az neki, akár nem. A jártasságokkal ellentétben jellemzőket egy körön belül bármennyi játékos használhat

bárhányszor, 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 jellemzőt választ a játékosnak. Jellemzők 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 jellemző közül. Fizikai jártasságokat és jellemzőket 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 játékos a bármilyen okból kifolyólag elhagyja a szerelési zónáját. Mindkét vezetődöző dob D6-tal és az eredményt hozzáadják játékosuk mozgáspontjaihoz. Ha az árnyékoló (lopakodó) játékos eredménye jobb, vagy azonos, akkor a vezetődöző a játékosát az ellenfél játékos a által üresen hagyott mezőre állíthatja. Nem kell cselező dobást dobni és a következő saját körébe sem számít bele ez a lépés. Ha eredménye kisebb ellenfelénél, akkor játékos a 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.

Beecsúzó szerelés (Ügyességi jártasság)

A játékos akkor alkalmazhatja e jártasságát, ha az ellenfél egyik játékos a el akarja hagyni a szerelési zónáját. Fektesd el a beecsúzó játékos t azon a mezőn, amelyen a cselező játékos állt. Ekkor az ellenfél játékos a -2-es módosítóval kell, hogy dobja a cselezését. Csak egy játékos használhatja ezt a jártasságot akkor is,

ha az ellenfél játékos a olyan mezőt hagy el, amelyre több játékos is tudna becsúzó szerelni. A jártasságot újradozott 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 újradozásnál is érvényes.

Becsületes (Faji jellemző)

A játékos nem szabálytalankodhat és nem segédhezhet szabálytalankodásnál.

Beton (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 újradozhat, 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 csapattárs 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 játékos 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 hátratólás diagram szerint lehetséges három mezőre. Jegyezd meg, hogy az edző akkor is eldöntheti melyik mezőre lépjen játékos, ha a hátratótorodás 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.

Gyökérvetés (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 segídezhet 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 játékosal milyen akciót szeretnél végrehajtani, de még mielőtt azt megkezdened! Ha egy vagy több saját játékos áll a buta játékosal 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 segídezhet 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 farkok (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 pánccélzatdobásának 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 végrehajtani a játékosal, de még mielőtt az akciót megkezdened! 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 segídezhet 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, páncéldobást 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 tolvá 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 játékos 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 játékos 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 földre 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 játékos át kell adni az ellenfélnek, aki sajátjaként kezelheti az összezavarodott játékos a következő gólig vagy a félidőig. Ekkor ismét dobni kell D6-tal, és 1-3 esetén újabb átállás következik – úgy, ahogy az előbbieken le van írva. Az ellenfél akkor is használhatja ezt a játékos, ha ezzel már több, mint 16 játékos 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 hátrátántorított 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 kézreadná 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 cselekdnie a körben, különben nem csinálhat semmit.

Mindig éhes (Faji jellemző)

A játékos 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 játékos. 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 hátrátántorodik 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 elveszítené egy pontot az erejéből.

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.

Nurple rontása (Faji jellemző)

Nurple bestiái borzasztóan fertőzőek, a Nurple csapatok ellen játszó játékosok által használt legjobb ellenszerek sem mindig hatnak a fertőzésük ellen. Ezért ha egy Nurple bestia blokkol, vagy rugdos egy ellenfelet, és az belehalna, akkor a szerencsétlen áldozat ahelyett, hogy meghalna, elkapja Nurple rontását. Saját csapata szempontjából továbbra is halottnak kell kezelni (húzd ki a csapatlistáról), de a Nurple 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).

Örjöngés (Általános képesség)

Az örjöngés képességgel rendelkező játékosnak mindig követnie kell ellenfelét, ha azt hátrátántorította. 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 (Passz jártasság)

Ezen jártassággal rendelkező játékos három mezőt léphet, miután az ellenfél edzője bejelenti, hogy egyik játékos passzolni fog. A lépést soron kívül el lehet végezni, miután a passzolás 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 könny-nyebb 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 SZJP-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 spanolni, 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 őrzöngés képességgel is, akkor a szarvak módosítója érvényes a második blokkra is, ha az elsónél 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 tárgygal (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 segídezhet blokkolásnál, ha ellenséges szerelési zónában áll.

Thrud rajongói (Faji jellemző)

Thrud hűségese 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 hátratulódik, akkor először az egyik játékost kell hátratulni, 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 hóvihár.

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 játékos a 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 játékosal 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 szúzlány liliomfehér nyakacsájába 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 újradozás jelzőt is odarakhatja a meccs és a második félidő elején a többi mellé a táblára. Egy csapatnak csak egy vezér újradozása lehet, akármennyi ilyen képességű karakterrel rendelkezik is. A vezérújradozás 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).

Jártasságok (J) és képességek (K)táblázata

ÁLTALÁNOS

Acélidegek (K)
 Árnyékolás (J)
 Biztos kéz (J)
 Blokkolás (J)
 Kirúgás (J)
 Labdakiütés (J)
 Mocskos játékos (J)
 Őrjöngés (K)
 Passz blokkolása (J)
 Profi (K)
 Rettenthetetlen (K)
 Szerelés (J)
 Vezér (K)

ÜGYESSÉGI

Becsúszó szerelés (J)
 Biztos láb (J)
 Cselezés (J)
 Elkapás (J)
 Ellépés (J)
 Felugrás (J)
 Sprint (J)
 Ugrás (J)
 Vetődéses elkapás (J)

PASSZOLÁSI

Biztos dobás (J)
 Erős kar (K)
 Leadás (J)
 Passz (J)
 Pontosság (J)
 Üdvözlégy passz (J)

ERŐBELI

Beton (K)
 Kicsi a rakás (J)
 Nagy ütés (J)
 Szerelés megtörése (J)

Testőr (J)
 Többes blokkolás (J)

FIZIKAI ADOTTSÁGOK

Borotvaéles agyarak vagy karmok (K)
 Csápok (K)
 Kapaszkodó farok (K)
 Karmok (K)
 Két fej (K)
 Nagy kéz (K)
 Nagyon hosszú lábak (K)
 Szarvak (K)
 Többlet karok (K)
 Tüskék (K)
 Undorító küllem (K)
 Vastag koponya (K)

FAJI JELLEMZŐK

Becsületes
 Csapattárs eldobása
 Gyökérverés
 Hipnotikus tekintet
 Hóimádó
 Igazán buta
 Jó anyag
 Keményfejű
 Könnyen megzavarodik
 Labdaiszony
 Lebecsülés
 Mindig éhes
 Nagyfiú
 Napimádó
 Nurple rontása
 Pöttöm
 Regeneráció
 Szúrás
 Thrud rajongói
 Vadállat
 Vérszomj