

# BLOOD BOWL<sup>®</sup>

## Competition Rules

---

## ELŐJÁRÓBAN

---

Kedves Vértfoci Edző!

Ez a Vértfoci Szabálykönyv a „Blood Bowl Competition Rules (BBCR)” fordítása. A BBCR kiadás nem sokban különbözik az Experimental szabálykönyvtől. Kihúzták az összes *Lassított visszajátszást*, a *Did you know* részeket, a négy kupát és az első 4 oldalt. Ezeket én benne hagytam a magyar fordításban, mert kezdőknek hasznos infók is vannak benne. A magyar fordítás alapja a BlacOrc -féle fordítás, amit Torq egészített ki az ERP változásokkal. Most én csak a Competition Rules változásait írtam bele.

Rumcájsz

---

## BEVEZETŐ

---

- Jó estét, jó szurkolást kívánok az egybegyűlt sportrajongóknak és üdvözlöm a ma esti vértfoci 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 vértfoci 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 vértfoci 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 Vércoci 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.

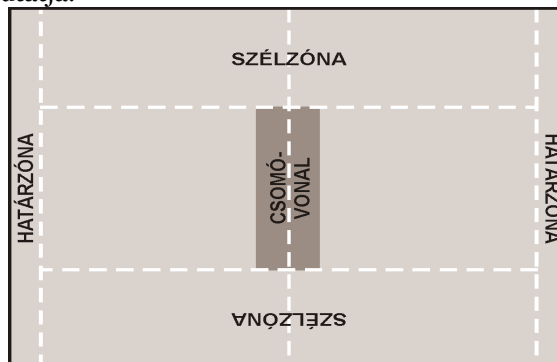
12 Ork játékos: 6 mezőnyjátékos, 2 Fekete ork blokkoló, 2 Rohamozó, 2 Dobó.

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

**A pálya:** Ezen folyik a játék. Jelenleg nagy és zöld (kicsit olyan, mint egy Ork), de ne aggódj – hamarosan vöröslő vértől fog tocsogni! A mozgás és a harc szabályozásához mezőkre van felosztva. Egy mezőn egyszerre csak egy játékos lehet.

A pálya két végén lévő területek a Gólterületek, vagy határzónák. Ha valamelyik csapat az ellenfél Gólterületére juttatja a labdát, gólt ér el. Ebből nem árt minél többet szerezni, mivel az a csapat nyer, amelyik a játék végéig több gólt szerez, akik aztán ünnepelhetnek!

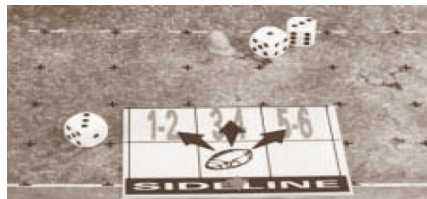
A pályát a középvonal osztja két egyenlő területre. Az oldalvonalal párhuzamos két vonal határolja a szélzónák. A középvonal két oldalán, a két szélzóna között lévő mezőket (összesen 14 mező) csomóvonalnak hívjuk. A pálya egyes részeit az ábra is mutatja.



**Blokk kockák és hatoldalú dobókockák:** A Vércociban különleges Blokkoló kockákat és szokványos, egytől hatig számozott hatoldalú dobókockákat használunk. A Blokk kockákkal akkor kell dobni, amikor egy játékos megpróbál feldönteni egy másikat (azaz blokkol). A hatoldalú dobókockákat sok mindenhez használjuk, és a szövegben általában D6-nak hívjuk. Ha a szabályban azt olvasod, hogy 'dobj D6-tal', akkor az azt jelenti, hogy dobj egy hatoldalú dobókockával. Ha azt olvasod, hogy 'dobj 2D6-tal', akkor két hatoldalú dobókockával kell dobni, és a két számot össze kell adni. Ha a szabályban azt olvasod, hogy 'dobj D3-mal', akkor egy hatoldalú dobókockával kell dobni, az eredményt felezni kell és felfelé kell kerekíteni (azaz, 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3).



**Bedobás sablon:** Ha a labda elhagyja a pályát, akkor azt a lelkes közönség visszadobja. A Bedobás sablonnal határozzuk meg, hogy hova érkezik vissza a labda. A Bedobás sablont úgy kell elhelyezni, hogy a rajta látható labda arra a mezőre kerüljön, amelyről a labda kiment, a középső nyíl (amelyiken a 3-4 áll) a szemközti oldalvonalra mutasson. Dobj D6-tal, ez határozza meg a bedobás irányát. Ezután dobj 2D6-tal! Ezek összege mutatja, hány mezőt tett meg a labda az imént kijelölt irányba (azon a mezőn kezdve a számolást, amelyiken a Bedobás sablon labdája van).



**Szóródás sablon:** Ezt akkor kell használni, mikor a labdát elejtik, vagy egy passzt pontatlanul dobnak. A sablont tartsd úgy a labda fölé, hogy a közepe azt a mezőt fedje, amelyen a labda van. Dobj a nyolccoldalú dobókockával, és tedd a labdát az eredmény által kijelölt mezőre. A nyolccoldalú kockára elsősorban a Szóródás sablon használatakor van szükség. Úgy kell vele dobni, mint egy szokványos D6-tal – az eredmény a felfelé néző oldalról leolvasható.



**Műanyag figurák:** Ezek jelenítik meg a csapat 12 játékosát, melyek közül egyszerre legfeljebb 11 tartózkodhat a pályán. Óvatosan válaszd le őket a műanyag keretről, majd illeszd őket a műanyag talpakba. A Vértociban hat fő játékos típus szerepel: Rohamosók, Elkapók, Dobók, Mezőnyjátékosok, Futók és Blokkolók. Az egyes fajok más-más összetételben játszanak. Az Ork csapatban például nincs Elkapó és Futó. A Vértoci dobozban egy Ork és egy Ember csapat van, amikkel el lehet kezdeni a játékot. Az Ork csapat 2 Rohamosóból, 2 Fekete Ork Blokkolóból, 2 Dobóból és 6 Mezőnyjátékosból áll, míg az Emberek csapata 2 Rohamosóból, 2 Elkapóból, 2 Dobóból és 6 Mezőnyjátékosból.

**Rohamosók:** A legjobb és legsokoldalúbb játékosok. Elég gyorsak és ügyesek, miközben megvan az erejük ahhoz, hogy szükség esetén utat törjenek maguknak az ellenfél soraiban. Griff Oberwald, a Rablók egykori sztárja tipikus Rohamosó: gyors, erős és csak egy csöppet feltűnősködő!

**Elkapók:** A Blokkolók ellentétei. Könnyű vért védi őket és nagyon mozgékonyak, ám nemigen bocsátkozhatnak verekedésbe. A nyílt terepen azonban verhetetlenek és természetesen ők tudják legjobban elkapni a labdát. Az Elkapók általában a Góltérület közelében tartózkodnak, hogy lecsapjanak egy-egy gólpasszra. Az Elkapókkal csak akkor van gond, ha őket kapják el!

**Dobók:** A leglátványosabb játékosok a pályán, milliméter pontosan dobják a leghosszabb passzokat is a pálya másik végén várakozó társuk kezébe. Legalábbis ez az elmélet – a jó dobásokhoz igazi adottság kell!

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

**Futók:** általában a csapat leggyorsabb játékosai, könnyen le hagyják társaikat, hogy a labdát hamar előrejuttassák. Bár a Futók nincsenek olyan tehetséges kezekkel megáldva, mint az Elkapók és fajonként nagyon eltérő jártasságokkal bírnak, azoknak a csapatoknak azonban, akik a futójátékot jobban kedvelik a passzjátéknál, felbecsülhetetlen értéket jelentnek.

**Blokkolók:** nagyon erősek és komolyabb páncélzatot viselnek, hogy védjék magukat a test-test elleni küzdelemben, melynek specialistái. Ugyanakkor egyáltalán nem gyorsak, és egy fürgé ellenféllel szemben, akinek van helye cselezni, majdnem mindig alulmaradnak.

**Csapatkártya:** Két csapatkártya van, egy az Orkok csapatának, egy az Embereknek. A csapatkártyán található a csapatok Szurkolófaktora, újradobásainak száma, valamint leolvashatók róla a különböző játékosok tulajdonságai és jártasságai.

*Mozgáspont (M/MP):* Ez a szám határozza meg, hogy a játékos hány mezőt tud lépni egy körön belül.

*Erő (E):* A játékos ereje, testi felépítését jellemzi. Az ellenfél blokkolásakor fontos.

*Ügyesség (Ü):* Minél nagyobb ez a mutatószám, a játékos annál könnyebben tudja az ellenfél feltartóztatási próbálkozásait megghiúsítani, annál pontosabban dobjá a labdát és annál könnyebben kapja el azt, ha neki passzolják.



**Páncél (P):** 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:** 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.

**Szabályok összefoglalása:** Minden csapatkártyán található egy összefoglaló a szabályokról, hogy ne kelljen állandóan a szabálykönyvet lapozgatni. Az összefoglalóban benne van minden, amit a játékosokról tudni kell, mint például hogy hány mezőt léphetnek egy körben, vagy hogy mennyit kell dobniuk ahhoz, hogy kicselezzenek egy ellenfél mellől, vagy egy pontos passzhoz, stb.

**Kezdőrúgás érme:** Ezzel az érmevel lehet „fej vagy írás” alapon kisorsolni, hogy melyik csapat kezd. Az egyik oldalán egy Ork arc, a másikon a Birodalmi sas található. A sorsoláshoz az egyik edző feldobja az érmét, s míg az a levegőben pörög, addig a másik edző azt mondja „Orkok”, vagy azt, hogy „Sasok”.

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

**Csapatnévsor tömb:** Erre csak akkor lesz szükséged, ha magad akarod összeállítani a csapatod (a Az itt következő szabályok nem kötelezőek. Ez azt jelenti, hogy az edzőknek meg kell egyezniük abban a meccs kezdete előtt, hogy mely kiegészítő szabályokat fogják használni (ha egyáltalán használják bármelyiket). Mindenesetre e szabályokat melegen ajánljuk, mivel használatuk még izgalmasabbá és érdekfeszítőbbé teszik a játékot anélkül, hogy lelassítanák az öldöklés és verekedés menetét! Próbáld ki őket! Az itt következő szabályok nem kötelezőek. Ez azt jelenti, hogy az edzőknek meg kell egyezniük abban a meccs kezdete előtt, hogy mely kiegészítő szabályokat fogják használni (ha egyáltalán használják bármelyiket). Mindenesetre e szabályokat melegen ajánljuk, mivel használatuk még izgalmasabbá és érdekfeszítőbbé teszik a játékot anélkül, hogy lelassítanák az öldöklés és verekedés menetét! Próbáld ki őket! 17. oldalon lévő Kiegészítő Szabályok szerint). Az első néhány játék során úgysem fogod őket használni, úgyhogy egyelőre tedd félre.

**Műanyag távolságmérő:** Ezt akkor kell használni, amikor valamelyik játékos eldobja a labdát. Amikor távolságot kell mérned, a sablon egyik végén található „O” jelet tartsd a dobó játékos mezőjének közepe 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. Amennyiben a célpont mezőn áthalad két tartományt elválasztó vonal, akkor mindig a távolabbi számít.



**A labda:** Ez talán a játék legfontosabb eleme! Négyet találsz a dobozban, de egyszerre csak egy használatos. A focilabdát a szövegben csak labdának fogjuk hívni. Annak jelölésére, hogy a labda egy játékosnál van, egyszerűen tedd a talpára.

**Fedezékek:** A meccs előtt mindkét edző kap egy-egy Fedezéket. Ezen tartják a cseréket és sérülteket, ezen jelölik az eltelt köröket, valamint a csapat-újradozások számát. A dobozban különböző számlálók vannak a jelölésekhez, amelyeket a Fedezék megfelelő részeire kell tenni. Például a Körszámlálót a Fedezék Körmutatójára kell tenni (Első Félidő és Második Félidő felirat).



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Mielőtt elkezdenél játszani, érdemes egyszer végig elolvasni a szabályokat, hogy legyen egy összképed a játékról. Ha ez megvolt, terítsd ki a pályát és rakd össze a játékosokat. Az egyik edzőé az Ork csapat, a másiké az Emberek csapata. A játék tulajdonosa dönti el, melyik csapattal fog játszani. Mindkét edzőnek szüksége lesz továbbá egy-egy Fedezékre, a megfelelő csapatkártyára és számlálókra. Az edzők a Gólterületük mögé helyezik el Fedezékeiket. Ebből látszik, melyik térfélen melyik csapat játszik. Akkor érsz el gólt, ha az ellenfél Gólterületére juttatod a labdát.

Az edzők a Körszámlálót helyezik az Első Félidő feliratú téglalapra, a Gólszámlálót pedig a Gólterületükhöz közelebb eső skála elejére. Végül pedig az edzők a csapatkártyán feltüntetett Csapat Újradowásoknak megfelelő számú számlálót helyeznek a Fedezék megfelelő kockáira.

Dobd fel a kezdőrúgás érmét, vagy dobj D6-tal annak meghatározására, hogy melyik edző dönti el, hogy ki rakja fel először a csapatát. Az először felrakott csapat a rúgó csapat, mert ők rúgják a kezdőrúgást. A másik csapat lesz a fogadó csapat, mert ők fogadják a kezdőrúgást. Mindkét edzőnek 11-11 játékos kell a pályára állítania, illetve akinek kevesebb, mint 11 játékos van, annak mindet. A játékosokat a felezővonal és a saját Gólterület közötti területre kell felállítani az alábbi megszorításokkal:

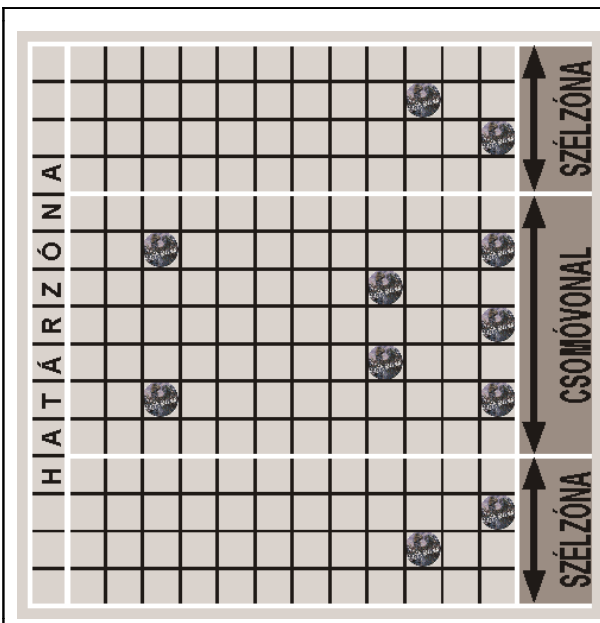
1. Mindig a rúgócsapatot állítják fel először.
2. Egy szélzónába maximum 2 játékos kerülhet (tehát kezdetben, a szélzónákban maximum 4 játékos tartózkodhat, 2-2 mindkét oldalon).
3. Legalább 3 játékos kell a csomóvonalra állítani

### KEZDŐRÚGÁS, VAGY KIRÚGÁS

Miután mindkét csapat felállt, a rúgó csapat edzője az ellenfél térfelének bármely mezőjére (ideértve a Gólterületet is) lerakja a labdát. A labda ezután szóródní fog. Dobj a nyolccoldalú dobókockával, és a Szóródás sablon segítségével állapítsd meg, milyen irányba szóródik a labda, majd dobj D6-tal, hogy megállapítsd hány mezőnyit.

**FONTOS MEGJEGYZÉS:** A kezdőrúgás az egyedüli alkalom, amikor D6 dobással határozod meg, hány mezőnyit halad a labda. Ez azért van, mert a kirúgások nagyon pontatlanok. Amikor egy elrontott passz miatt szóródik, vagy pattog a labda, akkor a labda dobásonként csak egy mezőnyit szóródik.

A kezdőrúgásnak az ellenfél térfelén kell landolnia. Ha a labda a fogadó csapat térfelén landolt, akkor vagy üres mezőre esik, vagy olyanra, ahol játékos van. Ha a labda üres mezőre esik, akkor még egy mezőnyit pattan (lásd: Pattogó Labdák 14. oldal). Ha a labda egy játékoshoz érkezik, akkor a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát (lásd: A Labda Elkapása 14. oldal). Ha a labda elhagyja a játékeret, vagy a rúgó csapat térfelére kerül, akkor a fogadó csapat edzője elkobozza azt, és csapata valamelyik játékosának kell adnia. A kezdőrúgás elvégzése után indul az első kör.



#### LASSÍTOTT VISSZAJÁTSZÁS

*Jim: As any coach will tell you, Bob, a team's starting formation is vitally important. Here we can see an example of the Orkland Raiders' famous 5-4-2 or "Deep Defence" formation. This formation is used by the Raiders against fast moving or agile teams like Skaven or Elves (some would argue with limited success).*

*Bob: You said it, Jim. Notice how the Raiders have made sure that there are no gaps in their line for opposing players to run through – every square is covered by an Orc player or one of his tackle zones.*

*Jim: That's absolutely right, Bob. And as added insurance the Orcs have kept two players back deep, close to their own End Zone, so that they can catch any enemy players lucky enough to dodge their way through the Orc front line.*

## 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, amíg valamelyik csapat gólt nem szerez, vagy amíg vége nincs a félidőnek.

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 edző felelős azért, hogy nyilvántartsa, csapata hány kört játszott, s minden egyes köre kezdetekor egy mezőnyit odébb tolja a **Körszámlálót** a Fedezéken található skálán. Amennyiben erről valaki megfeledkezik, és **bármilyen Akcióba kezd egy vagy több játékosával, mielőtt tolt a számlálót**, ellenfele azonnal óvhat, amint észrevette. **Akciónak** számít, ha egy játékosod mozgatod, felállítod a földről, 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.

### A JÁTÉKOSOK AKCIÓI

Minden egyes játékos végrehajthat körönként egy Akciót. Az edző az alább részletezett akciók közül választhat. Mikor minden játékos hajtott végre valamilyen Akciót, a körnek vége, s az ellenfélen a sor. Köteles vagy bejelenteni, melyik Akciót fogod végrehajtani, mielőtt megkezdenéd azt. Például azt mondod, hogy "ez a játékos blokkolni fog." A játékosok sorban egymás után hajtják végre Akcióikat. Más szóval az edző először lép az egyik játékosával, majd egy következővel és így tovább. Ez addig megy így, amíg minden játékos végrehajtott valamilyen Akciót, vagy az edző már nem akar több játékosával lépni. Fontos, hogy az elkezdett Akciót be kell fejezni, mielőtt a következő jönne. A játékosok körönként csak egy Akciót teljesíthetnek. Körönként csak egy Passz és egy Roham Akciót lehet végrehajtani. Ezeket különböző játékosok hajthatják csak végre – ugyanaz a játékos nem passzolhat és rohamozhat ugyanabban a körben.

### AZ AKCIÓK LISTÁJA

**Mozgás:** A játékos mozgáspontjának (MP) megfelelő számú mezőt léphet. **(Ide értve a nulla mozgást is)**

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

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

**FONTOS:** Erre az Akcióra egy körön belül legfeljebb egy játékost jelölhető ki, viszont bármelyik játékos rohamozhat, nem kell kifejezetten rohamozónak lennie (a rohamozók egyszerűen csak jobbak ebben a többiekénél).

**Passzolás:** A játékos Mozgáspontjának megfelelő számú mezőt léphet. A mozgás végén a játékos passzolhat.

**FONTOS:** Erre az Akcióra egy körön belül legfeljebb egy játékost jelölhető ki.

**FIGYELEM:** A Kiegészítő Szabályok két további Akciót tartalmaznak: a **Labda Kézből Kézbe Adását** (20. oldal) és a **Rugdosást** (23. oldal). Mindkettőt körönként csak egy játékos hajthatja végre.

### 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 (ha egy játékosnak a nézők sérülést okoznak, vagy ha egy játékost valamilyen jártasság használata miatt (pl. Becsúszó Szerelés, Kicsi A

- Rakás, Birkózás) a földre kell fektetni, de a páncéljára nem kell dobni, akkor nincs vége a körnek, kivéve, ha a játékos a soron lévő csapat tagja és nála van a labda).
2. Egy passz, vagy Kézből kézbe adás során a labda végül nem a soron lévő csapat valamely játékosához kerül.
  3. A soron lévő csapat egy játékosa megpróbálja felvenni a labdát, de nem sikerül (fontos: az elrontott elkapás, az elrontott felvétellel ellentétben, önmagában még nem okozza a kör idő előtti végét).
  4. Gól esetén.
  5. A vezetőedző kifut a négyperces időből.
  6. Elügyetlenkedett passz esetén, még akkor is, ha az elügyetlenkedett labdát végül a soron lévő csapat valamelyik játékosa megfogja.
  7. Ha a labdás játékost megpróbálják eldobni, vagy eldobják a Csapatárs Dobása jártassággal és a játékosnak nem sikerül a landolás (beleértve azt is, ha megeszik, vagy megpróbálják megenni, de kiszabadul).
  8. Ha rugdosás miatt kiállítanak egy játékost.

Ha a kör idő előtt véget ér, az edző nem hajthat végre több Akciót. Az éppen soron lévő Akciót abba kell hagynia, nem fejezheti be. Az egyetlen kivétel ez alól a páncéldobás és sérülésdobás elvégzése a már elesett játékos(ok)on, valamint ha elejtették a labdát, akkor meg kell állapítani, hogy hova pattan. Az előző körben Elkábult (hason fekvő) játékosokat hátukra kell fordítani, ezután az ellenfél köre következik.

## MOZGÁS

Minden játékos Mozgáspontjának megfelelő számú mezőt léphet. A játékosok bármely irányban és útvonalon léphetnek, átlósan is, csak olyan mezőre nem, ahol más játékos van (akármelyik csapatból is). A játékosnak nem kötelező lépnie, s ha elindult, nem kell kihasználnia összes Mozgáspontját. 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 öt körülvevő 8 mezőre terjed ki. A 8 mező mindegyike külön szerelési zónának számít, 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. Figyelj, hogy mindig kell cselezned (Cselezésre dobnod), ha el akarsz hagyni egy szerelési zónát, még akkor is, ha a célmezőt nem fedi egy sem. (Lásd a lassított visszajátszást.)



A következő 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. Dobj D6-tal, majd módosítsd a dobás eredményét a megfelelő módosítókkal. **Ha 1-est dobasz, a csel nem sikerült, ha 6-ost, akkor pedig mindenképpen sikerült a módosító értékektől függetlenül.**

Ha a módosított érték nagyobb, vagy egyenlő, mint az előírt érték, 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 Elesik azon a mezőn, ahova cselezni akart, és újabb dobás következik, hogy megállapítsuk, megsérült-e (lásd Elesések és Sérülések.) Az Elesés következtében a szabályok értelmében a csapat körének automatikusan, idő előtt 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

### LASSÍTOTT VISSZAJÁTSZÁS

*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 Orkland 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 causes a turnover for the Reavers, so it's the Orkland Raiders to move next!*



### ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

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

**Cselezési módosítók**  
Automatikusan.....+1  
A célmezőt fedő ellenséges zónánként.....-1

## A LABDA FELVÉTELE

Ha a játékos arra a mezőre lép, amelyen a labda van, meg kell próbálnia felvenni azt, és – ha akar és tud – továbbmehet. Ha a játékos más módon került arra mezőre (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. A Pattogó Labdáról szóló részt lásd a 14. oldalon.

Nézd meg az Ügyességi táblázatban, hogy a játékosnak mennyit kell dobnia ahhoz, hogy sikerüljön felvennie a labdát. Dobj D6-tal, majd add hozzá és vond le a dobásra alkalmazandó módosítókat! **Ha bármely Ügyesség dobás a módosítások előtt 1-es, akkor az mindenképpen sikertelen, ha 6-os, akkor a módosításoktól függetlenül sikeres.**

Ha a dobás eredménye nagyobb, vagy egyenlő, mint az előírt érték, a játékos sikeresen felvette a labdát. Helyezd azt a játékos talapzatára, jelezvén, hogy felvette 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+

### Felvételi módosítók

Labdafelvétel megpróbálása.....+1  
A játékos mezőjét fedő ellenséges zónánként.....-1

**FONTOS:** Az Ügyességi táblázat bizonyos tevékenységek, többek közt a cselezés, a labda felvétele, eldobása és elkapása során használatos. Minden tevékenységnek megvannak a maga módosítói, és csak ezeket a módosítókat lehet alkalmazni a D6 dobásra (azaz nem lehet használni a Cselezési módosítókat, ha a játékos a labdát akarja felvenni).

## BLOKKOLÁS

Mozgás helyett a játékos blokkolhatja a vele szomszédos mezőn álló ellenfelet. Csak álló játékost lehet blokkolni – aki a földön fekszik, azt nem szabad bántani. A blokkolás a szerelés nagyon durva formája, amelyet arra találtak ki, hogy valóban megállítsa az ellenfél játékosát! A blokkoláshoz a dobozban található Blokk kockákat kell használni.

### ROHAMOZÁS

Körönként egyszer a csapat egyik játékosa Rohamozhat, ami feljogosítja arra, hogy mozgás közben blokkoljon. A blokkolás a lépés folyamán bármikor elvégezhető, de 1 mozgáspontba kerül. A blokkolás után a játékos továbbmehet, ha még maradt Mozgáspontja.

### ERŐVISZONYOK

A dobott blokk kockák száma a szemben álló két játékos erejétől függ. Magától értetődően, ha az egyik játékos erősebb a másikonál, nagyobb esélye van blokkoláskor fellökni azt. Ez a játékban úgy fejeződik ki, hogy a dobott Blokk kockák száma a szemben álló két játékos egymáshoz viszonyított erejétől függ. Függetlenül azonban az eldobott kockák számától, csak egy kocka határozza meg a blokkolás eredményét. Az erősebb játékos edzője 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 edzője dob, de mindig az erősebbé választ!!!

FIGYELEM: A kiegészítő szabályok a 20. oldalon leírják, hogy a blokkolásban közvetlenül részt nem vevő játékosok milyen módon segídezhetnek a blokkolásban, ami befolyásolhatja a dobott kockák számát.

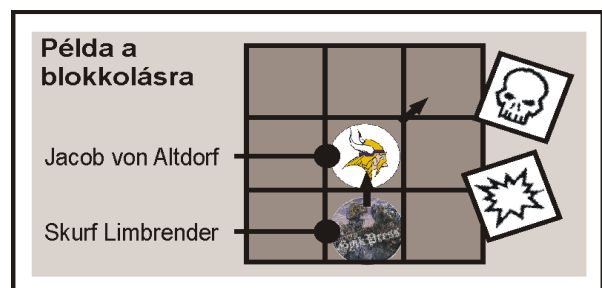
### Az eredmény

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

Jel	Eredmény
	<b>TÁMADÓ ELESIK:</b> A támadó játékos Elesik.
	<b>MINDKÉT FÉL ELESIK:</b> Mindkét játékos Elesik, kivéve, ha valamelyiküknek vagy mindkettejüknek van Blokkolás jártassága. Ha az egyik játékos használja a Blokk jártasságát, akkor Ő nem Esik el, de az ellenfele igen. Ha mindketten használják a Blokk jártasságot, akkor egyikük sem Esik el.
	<b>HÁTRATOLÁS:</b> A védőt a támadó egy mezőnyit hátratólja. A támadó követő lépést tehet.
	<b>VÉDŐHIBA:</b> Hacsak a blokkolt játékos nem használja a Cselezés jártasságát, akkor hátratólódik egy mezőnyit, és ott Elesik. Ha használja a Cselezés jártasságát, akkor csak hátratólódik egy mezőt. A blokkoló követő lépést tehet.
	<b>VÉDŐ ELESIK:</b> A védő egy mezőnyit hátratólódik és ott Elesik. A támadó követő lépést tehet.

### LASSÍTOTT VISSZAJÁTSZÁS

*Jim: And there goes Skurf Limbrender, the Orcland Raiders' star Black Orc Blocker. He's just blitzed down the pitch 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!*



#### Játékos ereje

Mindkét játékos egyforma erejű  
Az egyik játékos erősebb  
Az egyik játékos több mint kétszer erősebb

#### Dobás

Egy Blokk kocka  
Két Blokk kocka\*  
Három Blokk kocka\*

\* Az erősebb játékos edzője választja ki, hogy melyik blokk kocka lesz használva

**Hátratólások:** A hátratólt játékost egy mezőnyit el kell távolítani a blokkoló játékostól, amint azt az ábrák mutatják. A blokkoló játékos edzője dönt a felől, hogy a hátratólt játékos melyik mezőn kössön ki. A hátratólt játékost üres mezőre kell helyezni, ha van ilyen. Az a mező, amelyben csak a labda van, üresnek számít és ha egy játékost oda tolnak, akkor a labda egy mezőnyit pattan (lásd a 14. oldalt). Amennyiben minden mező foglalt, úgy olyan mezőre kell tolni, amelyiken már áll egy másik játékos és lendületével hátratólja azt. Ezt a másodlagos hátratólást úgy kell kezelni, mintha az első játékos blokkolta volna a másodikat és hátratólás (nyíl) jött volna ki eredményül. A soron lévő csapat edzője határozza meg a másodlagos hátratólások irányát, hacsak a hátratólt játékosnak nincs olyan képessége, amely felülírná ezt (lásd később). (Az Elesett és Elkábult játékosok ugyanúgy tolódnak.)



A játékost ki kell lökni a pályáról, ha a pályán nincs megfelelő üres mező. Azt a játékost, akit kilöknék a pályáról, csak a nézők verik meg még akkor is, ha a blokkolás eredményeként Elesne. Páncéldobás nélkül dobni kell rá egyszer a Sérülés Táblázaton. A nézőknek nincs semmilyen sérülést módosító hatása.

Figyelj, hogy a pályáról kilökött játékosra nincs Páncéldobás, hanem automatikusan megsérül. Ha a Sérülés táblázat alapján Elkábult jön ki, akkor a játékost a Fedezék Cserék mezőjére kell helyezni és nem hozható játékba a legközelebbi gólig, illetve a félidő végéig. Ha a pályáról kilökött játékosnál van a labda, akkor nézők a játékost megveri, a labdát pedig visszadobják. A bedobás **sablonon** lévő labda szimbólumot a fölé a mező fölé kell helyezni, amelyikről a játékost kilökték.

**Elesések:** Azok a játékosok, akik Elesnek, a hátukra esnek. A játékos megsérülhet (lásd Elesések és Sérülések a 12. oldalon). Ha az Elesett játékos a soron lévő csapat tagja, akkor a csapat körének azonnal, idő előtt vége szakad!

**Követő lépés:** A blokkoló játékos egy soron kívüli, követő lépést tehet, és elfoglalhatja a hátratólt játékos által üresen hagyott mezőt. Az edzőnek 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 játékosok is tehetnek követő lépést és nekik sem kerül ez a lépés mozgáspontba (azzal, hogy leadott egy pontot a blokkolásért, egyben fizetett is ezért a lépésért).

## ELESÉSEK ÉS SÉRÜLÉSEK

Ha egy játékos elesik, vagy bármely más okból a földre kell fektetni, akkor arccal felfelé kell arra a mezőre helyezni, ahol elesett. Fekvő helyzetben a játékosnak nincs szerelési zónája és nem csinálhat semmit, csak felállhat 3 mozgáspont felhasználása árán a legközelebbi Akciója elején. Ha a játékos egy ellenfél szerelési zónájában áll fel, nem kell Cselezést dobnia (cseleznie majd akkor kell, ha kilép a zónából). Jegyezd meg, hogy a felálló játékos nem Blokkolhat, mivel Blokkolásakor nem lehet lépni. A Blokkoláson kívül azonban bármilyen Akciót végrehajthat.

Ha a labdás játékos elesik, vagy bármilyen okból le kell fektetni a földre, akkor elejti a labdát azon a mezőn, ahova esett. Az elejtett labda véletlenszerű irányba pattan el (lásd: Pattogó Labdák a 14. oldalon), miután a játékosra páncélzat és esetleges sérüléscsökkentés megtörtént.

### SÉRÜLÉSEK

Ha a szabályok másként nem rendelkeznek, minden Elesett játékos megsérülhet. Az ellenfél edzője dob két D6-tal, összeadja az értékeket, abban a reményben, hogy az eredmény nagyobb az Elesett játékos Páncéljánál. Ha a dobás sikeres, akkor újra dobhat a két kockával és az alábbi sérüléstáblázat alapján megállapíthatja a sérülés mértékét.

### FELÁLLÁS

A játékosok kizárólag valamely Akciójuk elején állhatnak fel a földről 3 mozgáspont felhasználásával. 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 Belézik (lásd a Kiegészítő Szabályokat a 20. oldalon). Nem ér véget a csapat köre, ha a játékosnak nem sikerül felállnia.

### CSERÉK

A **vezetőedzők** sérült, vagy kiállított játékosaik helyett nem állíthatnak be másik játékost a következő gólig vagy a félidő végéig. A cseréket kizárólag kirúgáskor hozhatják a pályára gólt követően, vagy a második félidő és a hosszabbítás elején.

#### SÉRÜLÉS TÁBLÁZAT

##### 2D6 Sérülés

2-7 **Elkábult** – Hagyd a játékost a pályán, de fordítsd arccal lefelé. Minden arccal lefelé fekvő játékost a hátára kell fordítani a következő saját köre végén, akkor is, ha a csapat köre idő előtt véget ért, és addig nem fordították meg őket. Fontos, hogy abban a körben még nem lehet visszafordítani a játékost, amelyikben Elkábult, csak a következő körében. Miután a játékos már a hátán fekszik, a következő körben az arra vonatkozó szabályok szerint felállhat.

8-9 **Eszméletlen** – A játékost helyezd a Fedezék Eszméletlen Játékosok mezőjére. A következő kezdőrúgásnál, mielőtt felállítanád a csapatod a pályára, minden egyes Eszméletlen játékosodra dobj D6-tal. Ha az eredmény 1-3, akkor a játékos eszméletlen marad és nem használható, de a következő kezdőrúgásnál újra dobhatsz rá. Ha 4-6 az eredmény, akkor a játékost át kell raknod a Cserék mezőre és a szabályok szerint használható őket.

10-12 **Sebesült** – Vedd le a játékost a pályáról és tedd a Fedezék Sérültek és Halottak részébe. A játékos nem vehet részt tovább a játékban. Ligában dobni kell rá a Sebesülés táblázaton is (25. oldal), hogy mi történt vele pontosan.

## A LABDA ELDOBÁSA

Körönként egyszer a soron lévő csapat egy játékosa Passz Akciót hajthat végre. Ez a játékos passzolás előtt a szabályok szerint léphet, majd miután befejezte mozgását, passzolhat akár közvetlenül mellette álló játékosnak is. A játékosnak nem kötelező már Akciója elején birtokolnia a labdát. Megteheti, hogy mozgása során felveszi a labdát a földről, és azután passzol.

### A DOBÁS

Mindenekelőtt az edzőnek ki kell jelentenie, hogy a játékos Passz Akciót hajt végre. 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 az első tűnik a leghasznosabbnak, már csak azért is, mert így a csapattársai nem fogják meglincselni! Körönként csak egyszer lehet passzolni.

Ezután az edző leméri a távolságot a távolságmérő sablonnal (a távolságmérő sablon helyes használatát lásd az 5. oldalon). Mielőtt kijelölnéd, hogy hová fog menni a passz, nyugodtan végezhetsz előzetes méréseket a dobó játékos mozgása közben bármikor. Ha a labdát eldobta a játékos, akkor ebben a körben már nem léphet tovább 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 a dobás eredménye a módosítások után egyenlő vagy nagyobb a szükséges értéknél, a passz sikerült és a labda a célmezőn kötött ki. Ellenkező esetben a passz pontatlan, és a labda szóródik. **Dobj szóródást 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", azaz a labda nem hármat pattan a célmezőről, hanem a célmező helyett a 3 dobással meghatározott mezőre érkezik – oda szóródik.

**FIGYELEM:** A kiegészítő szabályok a 21. oldalon leírják a passz elügyetlenkedésének és a közbenyúlás szabályait.

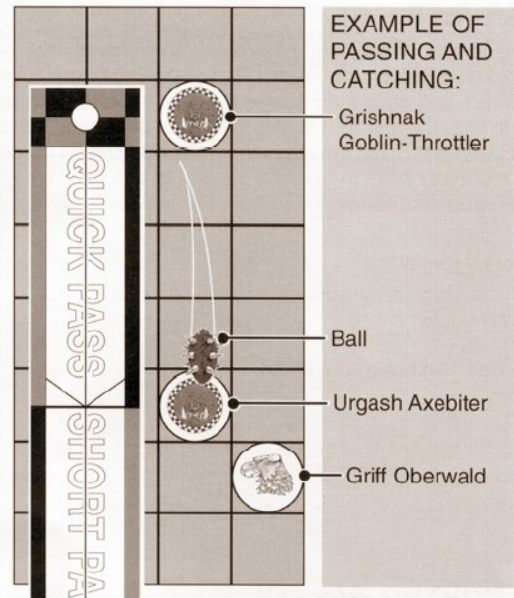
#### LASSÍTOTT VISSZAJÁTSZÁS

*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...*



Játékos Ü	1	2	4	5	6+
D6 dobás	6+	5+	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

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

#### Elkapási módosítók

Pontos passz elkapása.....	+1
Pontatlan passz, kirúgás, pattogó labda, vagy bedobás elkapása.....	+0
A fogadó játékos mezőjét fedő ellenséges zónánként.....	-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, meg kell próbálnia elkapni. Fekvő és Elkábult játékosok ezt nem tehetik meg. Bármelyik csapat játékosa megpróbálhatja elkapni a labdát (ha a játékos nem az akcióban lévő csapatból való, akkor sikongathatsz örömdben és körben ugrálhatsz).

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 elkapni a labdát, a módosító értékektől függetlenül.

Ha a módosított érték egyenlő vagy nagyobb a szükséges értéknél, a játékos sikeresen elkapta a labdát. Helyezd azt a játékos talpazatára, jelezvén, hogy elkapta és birtokolja. Ha az elkapó játékosnak ebben a körben nem volt Akciója, akkor normál módon végre lehet vele hajtani egy Akciót. Ha az eredménye kisebb, akkor 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**

Pontos passz elkapása.....	+1
Pontatlan passz, kirúgás, pattogó labda, vagy bedobás elkapása.....	+0
A fogadó játékos mezőjét fedő ellenséges zónánként.....	-1

**PATTOGÓ LABDÁK**

Ha a labdát elejtették, vagy nem sikerült elkapni, vagy a labda olyan mezőre pattan, ahol Fekvő vagy Elkábult játékos van, vagy egy játékost abba a mezőbe löktek vagy dobtak, ahol a labda van, vagy az a mező, ahol az eldobott labda földet ér üres (vagy az azon található játékos Fekszik vagy Elkábult), akkor a labda elkezd pattogni. Ez egy technikai kifejezés annak illusztrálására, ahogy a játékosok összevissza botladoznak, hogy elkapják az ide-oda ugráló labdát. Határozd meg a szórásablom segítségével, hová pattant a labda. Ha olyan mezőre pattan, ahol játékos áll, akkor annak meg kell próbálnia elkapni. Ha nem sikerül neki, akkor a labda tovább pattog egészen addig, amíg el nem kapják, vagy üres mezőre nem pattan, vagy el nem hagyja a játékkeret.

**BEDOBÁSOK**

Amikor a labda elhagyja a játékkeret, a lelkes nézők azonnal visszadobják. A Bedobás sablon segítségével kell meghatározni, hogy hova kerül vissza a labda. A kiindulási mező az, ahonnan a labda kiment a pályáról (lásd a 4. oldalon, hogy hogyan kell a Bedobás sablon segítségével 2D6 mezőre bedobni a labdát). Ha a labda olyan mezőre esik, ahol játékos áll, akkor a játékosnak az előzőekben leírt módon 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 egy játékos által dobott labda végül nem a soron lévő csapat egyik játékosához kerül, akkor csapata körének idő előtt vége szakad. A körnek azonban addig nincs vége, amíg a labda meg nem állapodik valahol. Ez azt jelenti, hogy ha a labda célt téveszt, de az pont a soron lévő csapat egyik játékosához pattan, aki viszont elkapja, akkor a kör nem szakad meg. A labda el is hagyhatja a játékkeret, ekkor a közönség visszadobja és amennyiben azt végül az épp a soron lévő csapat egy játékosa kapja el, a körnek még sincs vége idő előtt.

# ÚJRADOBÁSOK

Az újradozásoknak nagyon fontos szerepe van a Vértociban, amint erre gyorsan rá fogsz jönni. Kétféle újradozás létezik: csapat újradozás és játékos újradozás. Az újradozás mindkét esetben a legutóbbi dobás összes kockájával való újradozást jelenti. Így például lehet cselezést újra dobni, ekkor egy kockát lehet megint dobni, vagy lehet 3 kockás blokkolást újradozni, ekkor a 3 blokk kockával lehet megint dobni.

**NAGYON FONTOS:** *Függetlenül attól, hogy hány újradozásod van, és attól, hogy melyik típusról van szó, egy elrontott dobást csak egyszer lehet újradozni!*

## CSAPAT-ÚJRADOZÁS

A csapat újradozások azt mutatják, milyen felkészült a csapat. Az edző saját körében bármelyik pályán lévő, saját játékosának dobására használhat újradozást (akkor is, ha a dobás sikeres volt). **Azonban csapat újradozást sosem használhatsz Páncél, Sérülés, illetve Sebesülés újradozására.** Az újradozás eredményét akkor is el kell fogadni, ha az kedvezőtlenebb az eredetinel. Körönként legfeljebb egy Csapat Újradozás használható, és az Újradozás használatával az ellenfél nem kényszeríthető újradozásra.

Az edzőnek a Fedezéken található skálán kell nyilvántartani újradozásait. Ahányszor újradozott, el kell távolítania egy újradozás számlálót a skáláról. Ha a számlálók elfogytak, a félidőben további újradozásra nincs lehetőség. Az első félidő végén az edzők visszahelyezik újradozás számlálóikat, amennyi eredetileg volt.

## JÁTÉKOS-ÚJRADOZÁS

Egyes játékosok jártasságaik révén bizonyos esetekben egyénileg is újradozhatnak. Például egy Passz jártassággal rendelkező játékos újradozhatja az elrontott passzt. Adott körön belül az edző bármennyi játékos újradozást használhat, egy játékos pedig többször is használhatja a jártasságát egy meccs folyamán. Mindemellett, mint az a fentiekben le van írva, ugyanazt a dobást nem lehet kétszer újradozni!

## JÁRTASSÁGOK

Néhány játékos leírásában szerepel egy vagy több jártasság. Ezek speciális adottságok, melyek módosítják a játékos teljesítményét. Bizonyos jártasságok újradozást tesznek lehetővé, mint ahogy azt feljebb leírtuk, míg mások révén speciális akciót hajthatnak végre. A jártasságok leírása az alábbiakban következik és az összefoglaló táblákon is megtalálható. A jártasságok teljes listája és leírása később kerül terítékre, egyelőre maradjunk az itt leírtaknál! Az első játékok során sokszor kell majd az összefoglaló táblázatokat bogarásznod, de ne aggódj, a jártasságokat hamar meg fogod jegyezni.

**Biztos kéz:** A Biztos Kezü játékos újradozhat, ha nem sikerül felvennie a labdát. Ha a Kiegészítő Szabályokat is használod, akkor az a játékos, akinek Labdakiütés jártassága van, nem használhatja a jártasságát egy Biztos Kezü játékos ellen.

**Blokkolás:** A Blokkolás jártasság, ha használják, a Blokk kocka eredményét befolyásolja, amint az a Blokkolás fejezetben olvasható.

**Cselezés:** A Cselezésben jártas játékos újradozhat, ha nem tud kicselezni egy ellenséges szerelési zónából. A játékos azonban körönként csak egyszer használhatja jártasságát, tehát ha az újradozás sikeres volt, de egy további cselezés sikertelen, akkor nem vetheti be ezt a jártasságát még egyszer. Másrészt a **Cselezés jártasság**, ha használják, befolyásolhatja a Blokk kockák eredményét is (lásd a Blokkolás fejezetben).

**Elkapás:** Az a játékos, akinek Elkapás jártassága van, újradozhat, ha nem sikerül elkapnia a labdát. Ha használod a Kiegészítő Szabályokat, akkor újradozhatja az elejtett Kézből kézbe adást és a sikertelen közbenyúlást is.

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

Sok játékos eleve rendelkezik jártasságokkal, mint amilyen a Passz vagy az Elkapás stb. Hacsak egy jártasság leírása mást nem mond, sohasem kötelező használnod egy jártasságot, csak mert a játékosod rendelkezik vele, és az olyan jártasság használatát, amely egy kockadobás eredményét befolyásolja, csak a kockadobás után kell bejelentened. Például, az Elkapás jártasság használatát bejelentheted az Elkapás dobás előtt vagy után.

Néhány jártasság az ellenfél körében alkalmazható. Ezeknél dönthetsz úgy, hogy csak akkor használod, miután az ellenfél játékosra végrehajt egy Akciót vagy mozog egy mezőt. Ha mindkét edző használni kíván olyan jártasságot, amely ugyanazt az Akciót vagy mozgást befolyásolja, akkor annak az edzőnek kell használnia először, akinek a köre van!

**FONTOS:** *Nem „mehetsz vissza” az időben, hogy használj egy jártasságot egy korábbi Akció befolyásolására! Például ha egy játékos rohamozott, akkor továbblépve pár mezőt nem kiálthatsz fel, hogy:*

*“Hoppá, azt hiszem, használom a Profi jártasságot a blokkolás újradobására.” – a jártasságot csak közvetlenül az esemény előtt vagy után használhatod, máskor már nem.*

## A MECCS MEGNYERÉSE

A Vérfoci meccs két félidőre, egy félidő pedig 16 körre oszlik (nyolc kör edzőnként). Minden edző felelős azért, hogy a Fedezékén található skálán jelölje, hány kör ment le – a körszámlálót a kör megkezdésekor kell a skálán egygel tovább tolni. A játék megszakad, mikor mindkét edző lejátszott nyolc kört, lehetővé téve a játékosoknak az igencsak kívánatos pihenést, valamint az edzőknek, hogy visszatehessék az újradobás számlálókat az újradobás skálára. A játék a második félidővel folytatódik, melynek első mozzanata a kezdőrúgás.

A második félidő végén az a csapat nyer, amelyik több gólt szerzett a meccs folyamán. Ha egyenlő az állás, akkor a meccs döntetlen, kivéve ha mindkét edző akar “hirtelen halál” jellegű hosszabbítást. Ez esetben dob fel a kezdőrúgás érmét, hogy eldőljön, melyik edző dönti el ki kezdjen, ezután indulhat egy, csapatonként 8 körös újabb félidő. Ha maradt felhasználatlan újradobás a második félidő végén (beleértve a kirúgásnál kapottakat, támogatásból vásároltakat, és amit speciális kártya adna, valamint a vezér újradobás), akkor az a hosszabbításban felhasználható, de ellentétben a második félidő elejével, nem kapják vissza az összeset. Az a csapat nyer, aki először visz gólt. Ha egyik csapat sem szerez gólt, akkor büntetőrúgások következnek: mindkét edző dob D6-tal, a nagyobb győz, döntetlen esetén újra kell dobni. Minden egyes felhasználatlan újradobás +1-gyel módosítja a D6 dobás.

### GÓLSZERZÉS SAJÁT KÖRBEN

Egy csapat akkor szerez gólt a saját körében, ha valamelyik játékos az ellenfél Gólterületén állva birtokolja a labdát, bármely saját 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 számlálóját a következő mezőre tolja a skálán.

Bármelyik játékos bármikor beléphet bármelyik Gólterületre akkor is, ha nincs nála a labda. Ha az ellenfél Gólterületén áll, és neki dobják a labdát, és ott el tudja kapni, vagy az ott lévő labdát fel tudja venni, akkor gólt ér el. Fontos, hogy gólról csak akkor beszélünk, ha a játékos a Gólterületen állva fejezte be Akcióját. Ha tehát valaki a labdával együtt egy sikertelen Cselezéssdobással Elesik az ellenfél Gólterületére, akkor nincs gól. **Ha az éppen akciót vezető csapat játékosánál van a labda és belép az ellenfél Gólterületére, abban a pillanatban Gól születik, megszakad az akció, nincs lehetőség már sem Kézből kézbe adásra, sem passzra, sem más akcióra.**

### GÓL AZ ELLENFÉL KÖRE ALATT

Egyes ritka esetekben az ellenfél köre alatt is lehet gólt szerezni. Például a labdát birtokló játékost “beblokkolhatják” a Gólterületre. Ha az ellenfél körének bármely pillanatában egy játékosod az ellenfél Gólterületén állva birtokolja a labdát, akkor abban a pillanatban gólt szerzettél. A Körjelződöt egygel tovább kell tolni – ez a kör a szokatlan gólszerzés ünneplésével és ujjongással telik.

### A MECCS FOLYTATÁSA

Miután valamelyik csapat gólt szerzett, illetve a második félidő kezdetekor a játékosok újra felállnak a kezdőrúgáshoz, és a meccs folytatódik. A kezdőrúgás előtt mindkét edzőnek dobnia kell D6-tal minden egyes Eszméletlen játékosára. Ha az eredmény 4, 5 vagy 6, akkor a játékos magához tér és a tartalékok közé helyezheted. Ha 1, 2 vagy 3, akkor maradnia kell a fedezék Eszméletlen mezőjén.

A meccs kezdeténél ismertetett módon mindkét edző felállíthatja sértetlen játékosait a pályára. Gól utáni kirúgáskor mindig a gólszerző csapat végzi a kezdőrúgást. A második félidő kezdetekor az a csapat rúg ki, 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 SzJP-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).

### A MECCS FELADÁSA

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

## KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

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

## VÉRFOCI CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Azokon a 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 játszhatasz a dobozban található figurákat felhasználva.

Mindegyik Vértocit játsszó fajjal – akárcsak a különleges csapatokkal és a Sztárjátékosokkal – részletesen foglalkozunk a könyv későbbi részében. Mindenesetre, hogy el tudj kezdeni saját Vértocit csapatoddal játszani, az alábbiakban bemutatjuk a Vértocit játsszó legismertebb csapatok alapszabályait. 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 Direct Sale](#)-jén keresztül.

### A CSAPATNÉVSOR LAP

A csapatnévsor lapokra jegyezhetőek fel a csapat és tagjainak jellemzői. A Vértocit tulajdonosainak engedélyezve van, hogy személyes használatra fénymásolatokat készítsenek a csapatnévsor lapról. A csapatnévsor lapon számos olyan rubrikát találhatsz, amelyekről nem esik szó ebben a részben, de ne aggódj, mert a hátrébb található lligaszabályoknál mindent elmagyarázunk. A csapatnévsor lapok nyilvánosak, minkét edző használja, és a másik edző bármikor beletekinthet (nem szabad elrejtteni a másik elől).

### JÁTÉKOSOK VÁSÁRLÁSA

A csapatod felállításához 1.000.000 arannyal rendelkezel. Ez az az összeg, melyet összehoztál a szponzoroktól, vagy egyéb sötétebb egyénektől, hogy meg tudd venni csapatod játékosait. A csapat összeállításának első lépése, hogy tanulmányozod a kézikönyv végén található csapatlistákat, és eldöntöd, hogy melyik fajjal játszol. Csapatod minden játékosát ugyanarról a csapatlistáról kell választanod. Tehát például a Nemes Elf csapatban nem játszhatnak Ember játékosok, mivel ez utóbbiak másik listán vannak.

Miután döntöttél, melyik csapatlistát fogod használni, meg kell vened a játékosokat. Minden egyes játékos a listán feltüntetett összegbe kerül. A csapatlistából kiderül az is, hogy pozícióként 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

A csapat építésekor egyetlen csapat újradowást vagy Szurkolófaktorot sem kapsz ingyen – meg kell vásárolni azokat. Az újradowás árát leolvashatod a csapatlistáról. Ha már játszottál néhányszor az alapszabályokkal, akkor tudod, milyen fontosak az újradowások, tehát érdemes legalább egyet-kettőt venni.

A csapatod Szurkolófaktorát azt mutatja, mennyire vagytok népszerűek, s ennek nagy jelentősége van, mikor a Kirúgás Táblázaton dobsz. Minden csapat 0 (nulla) Szurkolófaktorral kezd. Mikor megvásárolod a csapatod, vehetsz legfeljebb 9 Szurkolófaktorot is, darabját 10.000 aranyért. Minden egyes Szurkolófaktor 10.000-rel növeli a csapat értékét.

### AZ EDZŐGÁRDA

A csapat edzőgárdája életbevágóan fontos háttérrel biztosít a játékosoknak. Az edzők soha nem léphetnek a pályára, mindig az oldalvonalak mellett, de a pályán kívül kell elhelyezkedniük. Bármely csapat edzőgárdájában szerepelhetnek az alábbiak:

#### 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, leüvöltetni a bírót, ha csapatod ellen fúj. Persze ezeknek a dolgoknak nincs semmilyen közvetlen hatása a játékokra (bár az ellenfeled elbátortalaníthatod). Természetesen kirakhatsz egy figurát, ami téged jelképez. A vezetőedzőre a szövegben csak edzőként utalunk.

## A segédedzők

A segédedzők csapatába tartoznak a támadás és védekezés koordinátorai, a különleges csapatedzők, a személyes edzők és sokan mások. Ahogy egyre sikeresebb a csapat, a segédedzők száma nőttön nő. Minél több segédedződ van, annál nagyobb eséllyel nyered meg Kirúgás Táblázaton a Kitűnő Edzőmunkát (részletesebben lásd később).

Minden egyes segédedző 10.000 aranyba kerül, és külön-külön meg kell határozni a munkakörét. A segédedzőket nem kötelező figurákkal megjeleníteni, de persze jól néz ki, ha ők is ott vannak.

## A pompon-lányok

A legtöbb Vértoci csapat szurkolótáborának van legalább egy-két pompon-lánya, akik egyaránt buzdítják a játékosokat és a szurkolókat. 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-lányod van, annál nagyobb az esélye, hogy megnyerd a Kirúgás Táblázaton az Eljenző Szurkolókat (lásd a 18. oldalon).

Minden egyes pompon-lány 10.000 aranyba kerül. A pompon-lányokat nem kötelező figurákkal megjeleníteni, de persze jól néz ki, ha ők is ott vannak.

## Gyógyító

A Gyógyító a gyógyszerekben és a gyógy módokban járatos kuruzsló, aki a Vértoci csapatok sérült játékosait látja el – így téve szert egy kimerítő és folyamatos munkára. 50.000 aranyba kerül egy Gyógyítót megvásárolni, hogy meccsről meccsre készen álljon szolgálataival. Őt is meg lehet jeleníteni egy megfelelő figurával. Egy csapat csak egyetlen Gyógyítót vehet. A Khemri, Nekromanta, Nurgle és Élőholt csapatok nem vehetnek és semmilyen módon nem is használhatnak gyógyítót.

A meccs folyamán a Gyógyító megpróbálhat meggyógyítani egy olyan játékost, aki Sebesülést szenvedett el, vagy Kiütötték. Egy Gyógyító egy meccsen csak egyszer használható. Ha a játékost Kiütötték, és a pályán maradt, fordítsd Elkábulttá, **ha nem maradt a pályán, helyezd a fedezék Cserék mezőjébe**. Minden más esetben közvetlenül az után, hogy egy játékos Sebesülést szenvedett, felhasználhatod a Gyógyítót arra, hogy az ellenfeled újra dobjon a Sebesülés táblázaton (25. oldal), és eldöntheted, hogy melyik eredményt választod. Ha a játékos ez után a dobás után csak Komoly Sérülést szerzett (még akkor is, ha csupán az eredeti dobás eredménye volt Komoly Sérülés), akkor a Gyógyítónak sikerült összetoldoznia és telenyomnia Fájdalomcsillapítóval annyira, hogy a játékost a Cserék közé teheted.

A Nekromanta és Élőholt csapatok Gyógyító helyett egy Nekromanta szolgáltatásait vehetik igénybe. A nekromanta ingyen jár, és meccsenként egyszer elsütheti a Feltámasztás varázslatot. Ha a meccs alatt meghal az ellenfél egy olyan játékosa, akinek Ereje 4 vagy annál kisebb és nem rendelkezik a Regeneráció vagy Pöttöm jártassággal és nem gyógyították meg, akkor a csapat azonnal kap egy új Zombit, amit a Cserék közé kell tenni (ezzel a csapat létszáma a meccs végéig akár 16 fölé is emelkedhet). A „Változások Felvezetése a Csapatnévsorra” 5. lépésében (29. oldal) ezt a Zombit végleg felveheted a csapatba ingyen, ha kevesebb, mint 16 játékosod van. Az ingyen kapott Zombi teljes áron beleszámít a csapat értékébe.

# A KIRÚGÁS TÁBLÁZAT

Egy Vértoci meccsen sok minden előfordulhat: valamelyik csapatot jobban lelkesíthetik a szurkolók, akiknek a vérmesebbje az ellenfél egyik játékosát egy nehéz tárggyal (például szikladarabbal) megdobhatja, de valamelyik tábor be is tódulhat a pályára!

A Kirúgás táblázat segítségével meg lehet határozni ezeket az előre nem látható, ám gyakran előforduló eseményeket. Miután mindkét csapat felállt, az alábbiak szerint járj el:

- Helyezd a labdát a pályára,
- Dobj szóródást, hogy hova érkezik a kirúgás,
- Dobj a Kirúgás táblázaton,
- Járj el a Kirúgás táblázaton kijött eredmény szerint,
- A labda pattan, vagy labdaelkapás, vagy a labdát megkapja valaki, ha elhagyta a fogadó csapat térfelét

## Játékos véletlenszerű kiválasztása

A Kirúgás táblázaton szereplő események egy részénél véletlenszerűen kell választani játékost. Hogy ebben segítségedre legyünk, a játékhoz mellékelünk egy készlet 1-16-ig számozott Véletlen szám kártyát. Minden szám a csapatnévsorban szereplő ugyanazon számú játékosnak felel meg. Hogy véletlenszerűen kiválassz egy vagy több játékost, tedd az érintett játékosok sorsszámát egy kalapba vagy átlátszatlan edénybe, és húzz annyi számot, amennyi szükségeltetik.



## Csapat Újradobások és a Kirúgás Táblázat

A Kirúgás táblázaton való dobást nem lehet újradobni a csapat újradobásokkal. Nem lehet a Kirúgás táblázat eredményeként dobott kockákat sem újradobni (pl. a Kítúnó Edzőmunka D3 dobását vagy a Zavargás D6 dobását). Nem lehet csapat újradobást használni a kirúgott labda elkapásánál, de a játékosok Elkapás és Profi jártasságát lehet használni.

## A Szurkolók

A Vérfoci meccseken mindig rengeteg néző jelenik meg, hogy valamelyik csapatot biztassa, de olyan is van, aki egyszerűen csak élvezni nézni a játékot. A meccs kimenetelét erősen befolyásolhatja a két csapat szurkolótáborra közti számbeli különbség. Csapatod szurkolóinak számát egy-egy meccsen úgy határozhatod meg, hogy dobsz 2D6-tal, és az összeghez hozzáadod a Szurkolófaktorodat, majd az eredményt megszorozod 1000-rel. Például a Lowdown Ratz csapatának Szurkolófaktora 5. Dobnak 2D6-tal, hogy meghatározzák, mennyien jöttek el a meccsre. A dobás 2 és 6. Ehhez hozzáadva az 5 Szurkolófaktort, az eredmény 13. Ez azt jelenti, hogy a mai meccsre 13.000 szurkoló jött el.

A szurkolók száma könnyen befolyásolhatja, hogy melyik csapat nyer és melyik veszít. Biztatásuk a játékosokat emberfeletti teljesítményre sarkallhatja, de sokat segíthet egy szép találat is a nézőtérrel egy kövel megpakolt sörös dobozzal, ha az örökre eltávolítja az ellenfél egyik jó játékosát. A szurkolók meccsre gyakorolt hatásának reprezentálására minden csapatnak van egy Szurkoló Előny Módosítója (SZEM), amely a Kirúgás táblázat egyes eredményeit és a meccs végi bevétel nagyságát befolyásolja. Ha csapatodnak kevesebb, vagy azonos számú szurkolója van a meccsen, mint ellenfelednek, akkor a SZEM nulla erre a meccsre. Ha több szurkolód van, akkor +1. Ha kétszer annyi, vagy annál is több szurkolód van, akkor +2.

## KEZDŐRÚGÁS TÁBLÁZAT

### 2D6 Eredmény

- 2 **Kapd el a bírót!:** A rajongók néha borzalmas bosszút állnak a bírón. Úgy tartják a kétes döntésekért ő a felelős, és ezért felelnie kell. A helyettes bíró annyira meg van félemlítve, hogy néha elnéz egy-egy szabálytalanságot. Mindkét csapat kap 1-1 Megvesztegetést, amit a mérkőzésen felhasználhat. A megvesztegetés lehetőséget ad, hogy a bíró elnézzen nyilvánvalóan kiállítást érő szabálytalanságokat, mint pl. a Rugdosás, vagy a Titkos fegyver használata. Használhatkor dobj D6-t. Ha az eredmény 2-6, a megvesztegetés működik, kiállítás nem történik. Egyes dobás esetén azonban a bíró nem huny szemet a szabálytalanság felett, és kiállítja a vétkest, viszont a megvesztegetési lehetőség ezzel elveszik. Minden megvesztegetés egyszer használható egy mérkőzésen.
- 3 **Zavargás:** Két ellenfél beszélései végül verekedéssé fajulnak, amibe aztán az összes játékos bekapcsolódik. Ha valamelyik csapat körjelzője a féldő 8. körén áll, mindkét csapatnak eggyel vissza kell állítania a körszámlálóját, mert a bíró megállítja az órát, és visszaállítja a verekedés kezdete előtti időre. Ha valamelyik csapat még nem teljesített kört, vagy az első körben járt, told eggyel előrébb a körszámlálót, mert a bíró hagyja küzdeni a verekedő játékosokat, és ezzel elmegy az idő. Minden más esetben dobj D6-t. 1-3 esetén mindkét csapat körjelzőjét eggyel előre kell tolni, 4-6 esetén mindkét csapat körjelzőjét eggyel vissza kell állítani.
- 4 **Tökéletes védekezés:** A rúgó csapat vezetőedzője újraszervezheti csapatát – más szavakkal ismét felállíthatja őket. A fogadócsapat játékosainak eredeti helyükön kell maradniuk.
- 5 **Magas Kirúgás:** A labdát annyira magasra rúgták, hogy a fogadó csapat egy játékosa bőven odaér elkapni a kirúgást. Ha a labda üres mezőre fog érkezni, akkor a fogadó csapat edzője odaállíthatja egy olyan játékosát, aki a pályán van és nincs szerelési zónában. Nem számít, hogy a játékosnak hány Mozgáspontja van (tehát nem számít, hogy egy kör alatt odaérne-e).
- 6 **Éljenző Szurkolók:** Mindkét edző dob D3-mal és hozzáadja a SZEM-ét (lásd a 19. oldalt) és pomponlányainak számát. Akinek nagyobb eredmény jön ki, azt a csapatot annyira lelkesíti a szurkolóik biztatása, hogy kap egy extra csapat újradobást erre a féldőre. Ha az eredmény egyenlő, akkor mindkét csapat kap újradobást.
- 7 **Változó Időjárás:** Dobj újra az Időjárás táblázaton (lásd a 20. oldalon). Az időjárás erre az eredményre változott. Ha az időjárás „Jó időre” változott, akkor egy lágy szellő a labdát véletlenszerű irányban még egy mezővel arrébb sodorja, mielőtt leérkezne.
- 8 **Kítúnó Edzőmunka:** Mindkét edző dob D3-mal és hozzáadja a SZEM-ét (lásd a 19. oldalon) és segédedzőinek számát. Akinek nagyobb eredmény jön ki, azt a csapatot az edzőgárda olyan profi utasításokkal látta el, hogy kap egy extra csapat újradobást erre a féldőre. Ha az eredmény egyenlő, akkor mindkét csapat kap újradobást.
- 9 **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).
- 10 **Lerohanás:** A védekező csapat gyorsabban kap észbe, mint a támadó csapat, és hamarabb kezdi a játékot. Mielőtt a fogadó csapat elkezdhetné a játékot, a kirúgó csapat kap egy extra kört (a körszámlálót nem kell húzni). Azok a játékosok azonban, akik az ellenfél szerelési zónájában vannak, nem hajthatnak végre semmilyen Akciót ebben a körben. A Lerohanás alatt a kirúgó csapat használhat csapat-újradobást. A jutalomkörnek ugyanolyan feltételekkel lehet idő előtt vége, mint a normál köröknek.
- 11 **Kőbedobás:** Egy beavadult szurkoló megdobja az ellenfél egyik játékosát egy jókora kövel. Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a SZEM-ét (lásd a 19. oldalon). Annak a csapatnak a szurkolója dobta a követ, amelyik edző nagyobb eredményt kapott. Egyenlőség esetén mindkét szurkolótáborból dobnak követ. Véletlenszerűen válaszd ki az ellenféltől azt a játékost, akit eltalál a kő (csak a pályán lévő játékosok jöhetnek szóba) és dobj a játékosra sérülést. Páncéldobás nincs.
- 12 **Pályamegrohanás:** Mindkét edző dob D6-tal az ellenfél minden egyes pályán lévő játékosára és hozzáadja a SZEM-ét (19. oldal). Ha a dobás egy játékosra 6+ a módosítások után, akkor az a játékos Kábultan kerül el (a Lánco Golyós játékosok a Fedezékre kerülnek Eszméletlenül). A SZEM hozzáadása előtti 1-es dobásnak semmiképpen nincs hatása.

## AZ IDŐJÁRÁS

A Vérfoci játékosok kemény fickók, nem meglepő tehát, hogy bármilyen az idő, játszanak. A legészakibb területek jégfolyamaitól Lustria gőzölgő dzsungeléig az arénák megnyitják kapuikat a játéknap alkalmával és a harcoló felek az éghajlattól függetlenül teszik dolgukat. A játék kezdetén mindkét edzőnek dobnia kell D6-tal. Add össze a két eredményt és az Időjárás táblázatban nézd meg, hogy milyen idő lesz ma.

### IDŐJÁRÁS TÁBLÁZAT

#### 2D6 Eredmény

- 2 **Tikkasztó hőség:** Olyan párás és meleg a levegő, hogy néhány játékos megüt a hóguta. 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.
- 3 **Túl napos:** Ragyogóan napos idő, a ragyogó nap miatt azonban -1 módosító jár minden passz dobásra.
- 4-10 **Jó idő:** Ideális, vérfocinak való időjárás.
- 11 **Szakadó eső:** Mivel esik, a labda csúszós lesz, nehéz megtartani. -1 módosító jár minden labdaelkapási, közbenyúlási és labdafelvételi kísérletre.
- 12 **Hóvihar:** Hideg van és esik a hó! A pályát fedő jég miatt az extra mezőket lépni akaró játékos elcsúszik és elesik, ha hatoldalú kockával 1-est vagy 2-est dob, miközben a hó miatt csak gyors vagy rövid passzokkal lehet adogatni.

## A LABDA KÉZBŐL KÉZBE ADÁSA

Kézből kézbe adáskor a labdát egy játékos egy másik, közvetlenül mellette álló játékos kezébe nyomja, legyen az csapattárs vagy ellenfél. A Labda Kézből Kézbe Adása is egy Akció, akárcsak a Mozgás, Blokkolás, Rohamozás, Passz. Ezt az Akciót is körönként csak egyszer lehet végrehajtani. A Kézből kézbe adást a játékos a mozgása után végezheti el, utána pedig már nem léphet akkor sem, ha maradt még elköltetlen Mozgáspontja. Az ellenfél köre alatt nem végezhető Kézből kézbe adás. Ha a labdát Kézből kézbe adták és azt végül nem kapja el a soron lévő csapat valamely játékosa, akkor a soron lévő csapat köre azonnal, idő előtt véget ér.

Az átadásra nem kell dobnia - mindig automatikusan sikerül. Az elkapó játékosnak kell csak dobnia, hogy sikerült-e elkapnia (lásd a Labda Elkapása fejezetet a 14. oldalon). Az Elkapás dobásra az alábbi módosítókat kell alkalmazni:

#### Elkapási módosítók:

Elkapási próbálkozás automatikusan.....+1  
Ellenséges szerelési zónánként.....-1

## MINDENT BELE!

Ha egy játékos bármilyen Akciót hajt végre a Blokkoláson kívül, megpróbálhat lépni a mozgáspontja által megengedetten felül egy vagy két további mezőt – ezt hívjuk Mindent Bele lépésnek, vagy Extra lépésnek. FIGYELEM: ha a szabályokban azt olvasod, hogy „normál mozgáspontját”, akkor abban sosincs benne a mindent bele által léphető 1 vagy 2 extra mező.

Dobj D6-tal minden egyes extra lépés után. Ha az eredmény 1, akkor a játékos megbotlik és elesik azon a mezőn, ahová lépett. Dobj a játékos páncéljára. Bármely más dobás esetén a játékos szerencsésen lépett. Ha a játékos elesett, csapata körének azonnal, idő előtt vége.

Ha egy játékos Roham Akciót hajt végre, akkor az extra lépést blokkolásra is felhasználhatja. Dobj D6-tal, miután bejelentetted, hogy a játékosod blokkolni fog. Ha 1-est dobtál, a játékos megbotlik, és saját mezőjén elesik. Dobj a játékos páncéljára. Bármely más dobás esetén a játékos blokkolhat. Ha a játékos elesett, csapata körének azonnal, idő előtt vége.

## SEGÉDKEZÉS A BLOKKOLÁSÁBAN

Miután a blokkolást bejelentették, a támadó és a védő egyaránt bevonhat csapattársakat segítségképpen. Ez jelentheti, hogy két vagy több támadó lerohan egyetlen védőt, de az is lehet, hogy egy vagy több védő segíti társát a blokkolás védésében. Minden egyes segédkező játékos +1 Erőpontot ad annak a játékosnak, akinek segít. A segédkezés nem számít Akciónak, és egy játékos egy körön belül akárhány blokkolásban segíthet. A játékos saját Akciója előtt és után is segédkezhethet a kör folyamán bármikor.

A támadók edzőjének kell először bejelentenie, hogy mely játékosai segédkeznek, majd a védők edzője 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, és
3. állnia kell, valamint
4. lennie kell szerelési zónájának.

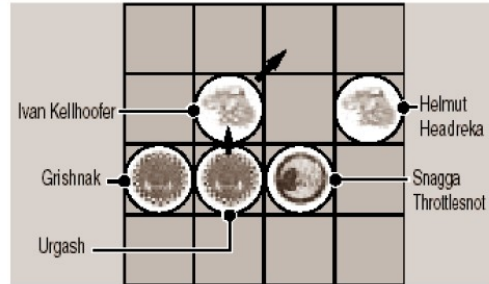
A blokkolás eredménye csak a blokkoló és blokkolt játékosra vonatkozik. Egyetlen segédkező játékos sincs érintve. Ugyanígy csak a közvetlenül részt vevő két játékos jártasságai használhatók az eredmény befolyásolására. A segédkező játékosoké egyik oldalon sem módosítanak.

#### LASSÍTOTT VISSZAJÁTSZÁS

*Bob: Urgash Axebiter prepares to smash Ivan Kellhooper 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.*



#### Játékos ereje

Mindkét játékos egyforma erejű  
Az egyik játékos erősebb  
Az egyik játékos több mint kétszer erősebb

\* Az erősebb játékos edzője választja ki, hogy melyik blokk kocka lesz használva

#### Dobás

Egy Blokk kocka  
Két Blokk kocka\*  
Három Blokk kocka\*

## KÖZBENYÚLÁS ÉS ÜGYETLENKEDÉS

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

### KÖZBENYÚLÁSOK

Az ellenfél egy játékos megpróbálhat belenyúlni a passzba. Hogy ezt megtegye, az összes alábbi kritériumnak meg kell felelnie:

- a távolságmérő sablonnak fednie kell a játékos mezőjének legalább egy részét
- kell legyen szerelési zónája
- közelebb kell lennie a passzoló játékoshoz, mint amilyen távolságra a passzoló játékos a célpontjától (játékos vagy üres mező) van
- közelebb kell lennie a célponthoz (játékos vagy üres mező), mint amilyen távolságra a passzoló játékos a célpontjától (játékos vagy üres mező) van.

Fontos, hogy akárhány játékos is nyúlhatna közbe, egy passz alkalmával csak egyikük kísérelheti meg. **Új szöveg**

Az edzőnek még az előtt be kell jelentenie, hogy valamelyik játékos közbe fog nyúlni, mielőtt a dobó D6-tal dobna, pontos volt-e a passz. Az Ügyesség táblázatban nézd meg az közbenyúló játékos ügyessége alapján, hogy mennyit kell dobni a sikeres közbenyúláshoz. Dobj D6-tal és módosítsd a dobást a megfelelő módosítókkal. Ha 1-est dobtál, a kísérlet semmiképp sem sikerült, ha 6-ost, akkor mindenképp.

Ha a módosított érték kevesebb, akkor a közbenyúlás sikertelen volt és a passzolási folyamat rendben folytatódik. Ha a dobás eredménye egyenlő vagy nagyobb a szükségesnél, akkor a játékos sikeresen közbenyúlt és elkapta a labdát. Ezt jelölendő, helyezd a labdát a játékos talapzatára. Ebben az esetben a soron lévő csapat körének azonnal, idő előtt vége szakad.

### ÜGYESSÉGI TÁBLÁZAT

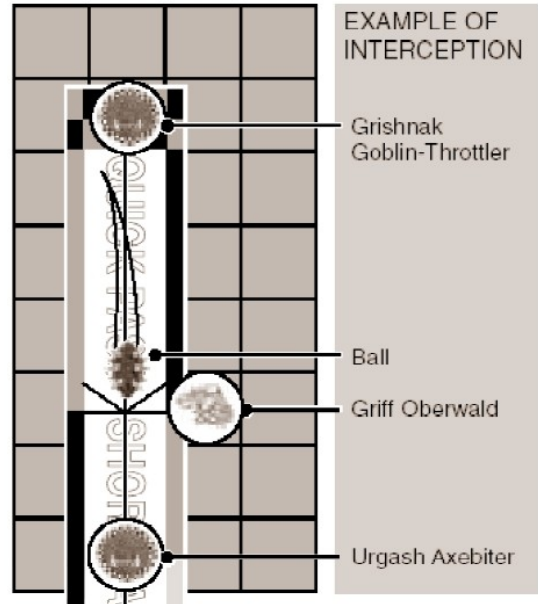
Játékos Ü	1	2	3	4	5	6+
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+
<b>Közbenyúlási módosítók</b>						
Automatikusan.....	-2					
A játékos mezőjére eső ellenséges szerelési zónánként.....	-1					

#### LASSÍTOTT VISSZAJÁTSZÁS

*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 to intercept the pass. He needs an 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!*

Játékos Ü	1	2	3	4	5	6+
D6 dobás	6+	5+	4+	3+	2+	1+
<b>Közbenyúlási módosítók</b>						
Automatikusan.....	-2					
A játékos mezőjére eső ellenséges szerelési zónánként.....	-1					



### ÜGYETLENKEDÉS

Néha a dobó játékos annyira elrontja a passzt, hogy a labda a saját mezőjére esik. Ennek nagyobb az esélye, ha az ellenfél ott liheg a nyakadba. Ezt ábrázolandó, ha a passz dobás eredménye módosítás előtt vagy után 1, akkor a játékos elügyetlenkedte a passzt és a saját lába elé ejtette a labdát, amely azon nyomban el is pattan a játékos mezőjéről. Ilyen esetekben a soros csapat körének azonnal, idő előtt vége szakad.

**A játéktervező megjegyzése:** Sokan vitáznak annak a realitásán, hogy a közbenyúlásra már a passz előtt dobni kell. Mint a Vérforciban több más szabály is, ez is egy olyan absztrakció, amitől a játék jobb lesz. A közbenyúlás/passz dobásra a passz kimenetelét meghatározó egységként gondolj, ne pedig különálló dobások egymásutánjaként.

## SZABÁLYTALANKODÁS, AVAGY FEKVŐ JÁTÉKOS RUGDOSÁSA

Fekvő játékost megtámadni 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 és semmit nem vesz észre az egészből. Ne gondold egy percre sem, hogy a nézők minden kihágásra felhívják a bíró figyelmét!

A szabályok szerint Fekvő és Elkábult játékost nem lehet támadni. Ám amennyiben használod ezt a kiegészítő szabályt, csapatonként és körönként egyszer egy játékos Rugdosás Akciót hajthat végre. Léphet annyit, amennyit Mozgáspontja megenged, majd megrugdoshat egy szomszédos mezőn Fekvő vagy Elkábult ellenséges játékost. Az edző megnevezi az áldozatot, és dob a Páncéljára. Az áldozattal szomszédos mezőkön álló játékosoknak segédkezniük kell a rugdosásban, ami játékosonként +1 módosítót jelent a Páncéldobásra.

A szenvedő játékos azon csapattársainak, akik a rugdosóval szomszédos mezőn állnak, szintén segédkezniük kell. Minden segédkező csapattárs után -1 módosító jár a Páncéldobásra. Olyan játékosok nem segédkezhetnek egyik oldalon sem, akik ellenséges szerelési zónában állnak, akiknek nincs szerelési zónájuk és akik fekszenek! Ha a végeredmény nagyobb az áldozat Páncéljánál, akkor újabb dobást kell végezni a sérülés mértékének megállapítása érdekében.

### A BÍRÓ

A bírók egyszer-egyszer kiszúrhatnak 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!?!).

A játékban ez úgy jelenik meg, hogy ha a Páncél és/vagy a Sérülésdobásra duplát dobtál (azaz két 1-es, két 2-es, stb.), akkor a bíró észrevette a szabálytalan akciót és azt a játékost, aki a Rugdosás Akciót végrehajtotta, leküldi a pályáról egyenesen a pálya alatti sötét tömlőcökbe. Ráadásul a csapata körének azonnal, idő előtt vége szakad. Ha a leküldött játékosnál volt a labda, akkor a labda arról a mezőről pattan egyet, ahol a leküldés pillanatában állt. A tömlőcökben sínylődő játékost csak a meccs végén eresztik szabadon még akkor is, ha később a Kirúgás táblázat alapján elkapják a bírót. A leküldött játékos helyett nem lehet azonnal másikat beállítani, csak a következő kirúgás előtt.

## JÁRTASSÁGOK

A szabálykönyv ezen részében rengeteg új jártasságot találsz a játékosaid számára. A jártasságok leírása a 35. oldaltól a 44. oldalig található. Minden jártasság leírása tartalmazza azt is, hogy melyik kategóriába tartozik (pl. Passz, Általános, Mutáció, stb.) A jártasságok kategóriája határozza meg, hogy melyik játékos veheti fel, ahogy azt majd később (26-27. oldal) olvashatjuk a Vértóci ligák szabályaiban. Az alábbi szabályok minden jártasságra vonatkoznak, hacsak a jártasság leírásában másképp nincs:

1. A jártasságokból eredő módosítók összeadódnak.
2. A jártasságokat akciónként többször is lehet használni.
3. Néhány jártasság használatának feltétele, hogy az ellenfelet hátralökjék. Ezek a jártasságok mindenképpen működnek, ha a blokkolás eredménye Hátratulás, Védőhiba vagy Védő Elesik.
4. A jártasságok használata nem kötelező.
5. Kockadobás eredményét befolyásoló jártasságok használatát a kockadobás után kell csak bejelenteni, nem a dobás előtt (pl. a Becsúszó Szerelés használatát nem kell addig bejelenteni, míg nem láttad az ellenfél Cselezés dobásának eredményét).
6. Fekvő és Elkábult játékosok csak a Különleges kategóriába tartozó jártasságaikat tudják használni.
7. Egy játékos egy jártasságot körönként egyszer használhat.



## VÉRFOCI LIGÁK

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

A meccseket a Mágia Kollégiumai vagy a nagyobb városok tulajdonában lévő stadionokban játsszák. Ezek általában nincsenek a csapatok tulajdonában, bár néhány csapatnak van saját stadionja (pl. a Reiklandi Rablók). A csapatok saját stadion fenntartása helyett bejárják Öregvilágot, stadionról stadionra utazva, és bármely útvonalba akadó csapattal megmérkőznek.

A Ligaszabályok a Vértfoci csapatok Öregvilágbeli utazásait jelképezik egyik találkozóról a másikra. A csapatok igazából inkább vándorszínész társulatnak vagy zsoldoseregnek tűnnek, mintsem mai értelemben vett focicsapatnak. Az anarchikus viszonyoknak köszönhetően az edzők maguk intézik a meccsek megszervezését, megállapodnak az időpontokban és így tovább.

Egy liga elindításához az első teendő egy Ligafelelős kijelölése, aki lehetőleg a társaság legtapasztaltabb edzője. A Ligafelelősnek kell biztosítania a liga gördülékeny menetét, és legfőképpen megszerveznie a bajnokságokat. A Ligafelelős emellett számon tarthatja, a csapatok teljesítményét, vagy akár írhat liga újságot meccsriportokkal, aktuális eredményekkel, tényekkel és statisztikákkal, vagy bármivel, ami csak az eszébe jut. A Ligafelelős játszhat is a ligában, persze csak akkor, ha nem él vissza a helyzetével csapata győzelemre juttatásában.

A ligában a Ligafelelős szava maga a TÖRVÉNY. Tetszése szerint megváltoztathatja a Vértfoci bármely szabályát, beleértve az alábbiakban leírt Ligaszabályokat is. **Tuomas Pirinen** játékkervező társ halhatatlan szavait idézve: ha a Ligafelelős azt mondja, hogy mostantól a Törpék repülni tudnak, akkor a válasz „*Igen, Uram! Milyen magasán?*” Ha nem tetszik, ahogy a ligafelelős vezeti a ligát, akkor két dolgot lehet tenni: beletörödni, vagy otthagyni a ligát. A ligafelelőssel vitatkozás NINCS a lehetőségek listáján.

Vettétek, remélem.

### A LIGA MEGSZERVEZÉSE

A liga csapatokból (lehetőleg legalább négyből) áll, melyek egymás (és esetleg más csapatok) ellen játszanak. Korábbi szabályok alapján futó Ligák könnyen átállhatnak az új ligaszabályokra – az edzőknek pusztán ki kell számolniuk csapatuk értékét a későbbiekben leírtak szerint, és a 57. oldaltól 65. oldalig található új csapatlistákat kell használniuk. Azok a csapatok, amelyek csapatlistája már nem érvényes az új szabályok szerint, még használhatják meglévő régi játékosait, de új játékosokat csak az új csapatlistákról vásárolhatnak.

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

Ha a Ligafelelős megengedi, az edzők azonos ligában egynél több csapatot is indíthatnak. Ez értelemszerűen azt jelenti, hogy az egyes csapatok kevesebbet fognak játszani, mivel edzőjük nem szakadhat ketté. Az edző nem csoportosíthat át pénzt, játékost vagy bármi mást az általa futtatott csapatok között. Példának okáért nem adhat kölcsön kedvező feltételekkel játékost vagy nem cserélhet játékosokat két csapat között. Jegyezd meg, hogy ezek megengedettek más edző tulajdonában lévő csapatok viszonylatában (abban az esetben, ha a két edző meg tud állapodni ÉS a ligafelelős beleegyezik), csak saját csapatok között nem.

### A CSAPATNÉVSOR

Mielőtt megkezdődnének a ligameccsek, a Vértfoci 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, amelyekre a ligában szükség lesz. Az ezekre vonatkozó szabályok pedig most következnek.

### KINCSTÁR

Minden edző 1.000.000 aranyas kasszával nyit, amiből meg kell vennie a csapatát. Az el nem költött aranyat fel kell jegyezni a kincstárba és később bármely meccs után elkölthető. Az edzőnek vezetnie kell a csapatnévsoron, hogy mennyi pénz van kincstárában.

## CSAPATÉRTÉK

A Ligameccseken a csapat értéke alapján kaphat a csapat Támogatást (lásd a 28. oldalon) és sújthatják a Növekvő Kiadások (lásd a 29. oldalon). A csapatérték meghatározásához össze kell adni azoknak a játékosoknak a fejlődéseikkel növelt értékét, akik a következő meccsen játszhatnak, valamint az edzőgárda, a csapat újradozások és a Szurkolófaktor értékét. Az így kapott csapatértéket írd be a csapatnévsor megfelelő rubrikájába. Fontos, hogy nem számít bele a Csapatértékbe a kincstárban lévő pénz, valamint azoknak a játékosoknak az értéke, akik sérülés miatt nem játszhatnak a következő meccsen.

## MECCSFELJEGYZÉSEK

A csapatnévsor lap hátoldalán találsz meg a Meccsfeljegyzések helyét, melyen nyilvántarthatod csapatod lejátszott mérkőzéseit. Az edző feljegyezheti az ellenfél csapat nevét, az eredményt és a sérültek számát mindkét oldalon, valamint a nézők számát és a bevételt, illetve a meccs legfontosabb eseményeit.

## SÉRÜLÉSEK

A Vértoci kemény és veszélyes sport, így a játékosok gyakran sérülnek vagy hálnak meg a meccs folyamán. Sok Vértoci játékoson láthatunk forradásokat, sőt hiányzó szemet, fület, orrot vagy akár végtagot is. Bár a legtöbb sérülésből idővel fel lehet épülni, néhány annyira súlyos, hogy folyamatosan hat a játékosra. Az egyedi meccsek esetében ez nem igazán fontos – lényeg, hogy a játékos a meccs végéig hasznavehetetlen – ám a ligában életbevágóan fontos tudni, pontosan milyen sérülést szenvedett el. Itt jön be a Sebesülés táblázat.

Ha egy játékos Sebesülést szenved el, mert a Sérülés táblán 10-et vagy többet dobtak rá, akkor az ellenfél edzője dob a Sebesülés táblázaton is. A Sebesülés táblázatában az eredmények 11 és 68 között lehetnek. Feltéve, hogy nincs 68 oldalú kockád (nem sok embernek van), dobj egy D6-ot és egy D8-at. A D6 dobás adja a 10-esek értékét, tehát 2=20, 4=40 stb., a D8 pedig az egyesek értékét, azaz 3=3, 5=5, stb. A számokat összeadva kapjuk a 11 és 68 közti eredményt. Ha például a D6-on 2-est dobtál és 3-ast a D8-on, akkor az eredményed 23.

A dobás után nézd meg a Sebesülés táblázatot. A táblázat megadja, hogy mi történt a játékosal és leírja, milyen különleges hatással van rá a sérülés. Az eredmények többsége csak a következő meccs kihagyására kényszeríti, ám néhánynak tartósabb hatása van. A megsebesült játékos edzőjének fel kell jegyeznie a csapatlistájára a súlyos sérülés hatását a sérült játékos neve mellé.

**SÚLYOS SÉRÜLÉSEK TÁBLÁZATA**

D68	Eredmény	Hatás
11-38	Komoly sérülés	Nincs hosszabb távú hatása
41	Törött borda	Következő meccsről kimarad
42	Megrándult ágyék	Következő meccsről kimarad
43	Kivájt szem	Következő meccsről kimarad
44	Eltört állkapocs	Következő meccsről kimarad
45	Törött kar	Következő meccsről kimarad
46	Törött láb	Következő meccsről kimarad
47	Zúzott kéz	Következő meccsről kimarad
48	Becsípődött ideg	Következő meccsről kimarad
51	Sérült hát	Visszatérő sérülés
52	Zúzott térd	Visszatérő sérülés
53	Zúzott csípő	-1 M
54	Zúzott boka	-1 M
55	Komoly agyrázkódás	-1 P
56	Törött koponya	-1 P
57	Törött nyak	-1 Ü
58	Zúzott nyakcsigolya	-1 E
61-68	HALÁL	Halott!

**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 írd “V” betűt a sérülés rovatba. Meglévő Visszatérő Sérülésenként +1 módosító jár a játékosra dobott Sérülés dobásokra.

**-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.

**Halott!:** Vedd le a játékos a pályáról és tedd a Fedezék Sérültek és Halottak részébe. A játékos többé nem fog Vértocizni, hacsak fel nem támasztják, hogy egy másik csapathoz igazoljon...

## SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK

A ligameccseken a játékosok Sztárjátékos pontokat (SZJP) szerezhhetnek. Ezeket az alábbiakért kaphatják: gólszerzés, átadás, közbenyúlás, az ellenfél játékosának megölése, sebesülés okozása és a Legjobb Játékos díj elnyerése. Ha egy játékos már elég sok Sztárjátékos pontot gyűjtött, akkor fejlődni fog, és dobhat a Fejlődési táblázaton. Azok a játékosok, akik elég sokáig életben maradnak, legendás játékosokká válhatnak, a Vércsapat pályán futott karrierük során felszedett tulajdonságokkal és jártasságokkal.

Az edzők a csapatnévsor megfelelő rovatában vezethetik, hogy játékosaik hány SZJP-t szereztek a meccsen. Ahányszor a játékos olyan dolgot hajt végre, amivel pontot érdemel ki, az edzőnek pontonként egy pipát kell tennie a megfelelő rovatba. A meccs végén össze kell adni az új pipák számát és annyival kell növelni az SZJP-k számát.

## SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK GYŰJTÉSE

Sztárjátékos Pontokat az alábbi dolgokért lehet szerezni:

**Átadás (ÁTAD):** Az a játékos, aki pontos passzt dob úgy, hogy egy csapattársa kapja el a megcélzott mezőben, 1 SZJP-t kap.

**Gólszerzés (GÓL):** A gólt szerző játékos 3 SZJP-t kap.

**Közbenyúlás (KÖZ):** A labda passzolásába sikeresen közbenyúló játékos 2 SZJP-t kap. Csak akkor jár pont, ha Közbenyúlás dobást is végzett, bármilyen más esetben nem.

**Sebesülés okozása (SEB):** Ha egy játékos az ellenfél egyik játékosának Sebesülést okoz, akkor 2 SZJP-t kap. Csak akkor jár a pont, ha a játékos blokkolt, vagy az ellenfél blokkolta őt. Bármilyen más módon okozott sérülésért (pl. a közönség által okozott, vagy láncfűrész, bombás támadás, vagy a Döfés jártasság által okozott) nem jár SZJP.

**Legjobb játékos díj (LJD):** A meccs végén mindkét csapat egy-egy véletlenszerűen kiválasztott játékosa, aki a meccsen pályára állítható volt, részesül ebben a díjban, még akkor is, ha közben meghalt. A díjért 5 SZJP jár. A Szabadúszók és a Sztárjátékosok is kaphatnak LJD-t – ha ők kapják, akkor az a csapat szempontjából elveszett. FONTOS: Ha egy csapat feladja a meccset, akkor a LJD-t át kell adnia az ellenfelének (azaz a nyertes edző két LJD-t oszthat ki, a vesztes egyet sem).

SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK TÁBLÁZAT	
Átadás	1 SZJP
Sebesülés okozás	2 SZJP
Közbenyúlás	2 SZJP
Gól	3 SZJP
Legjobb Játékos Díj	5 SZJP

	SZJP	Besorolás	SZJ dob.
0	0-5	Újonc	Nincs
1	6-15	Tapasztalt	Egy
2	16-30	Veterán	Kettő
3	31-50	Profi	Három
4	51-75	Sztárjátékos	Négy
5	76-175	Szupersztár	Öt
6	176+	Élő legenda	Hat

## FEJLŐDÉS DOBÁSOK

Ahogy a játékosok egyre több Sztárjátékos Pontot gyűjtenek, egyre tapasztaltabbá válnak és Fejlődésdobásokat dobhatnak. Minden játékos SZJP nélküli Újoncként kezd. Mikor egy játékosnak összegyűlik 6 pontja, Tapasztalttá válik, és jogosulttá válik első Fejlődésdobására. Minden alkalommal, amikor a játékos ismét szintet lép, újra dobhat Fejlődésdobást. A Sztárjátékos pont táblázat felsorolja az egyes szintekhez szükséges Sztárjátékos pontokat.

A meccs végén nézd meg, hogy melyik játékosodnak hány SZJP-je van és nézd meg a Sztárjátékos pont táblázaton, hogy összegyűlt-e valamelyiknek annyi, hogy szintet lépjen. Ha valamelyik játékosnak elég pontja van a szintlépéshez, akkor azonnal dobj a játékosnak a Fejlődés táblázaton. Dobj 2D6-tal, és nézd meg a Fejlődés táblázaton, hogy mi történt.

**SZTÁRJÁTÉKOS DOBÁS TÁBLÁZAT**

2D6	Eredmény
2-9	Új jártasság
10	Növeld a játékos Mozgáspontját vagy Páncélját 1 ponttal vagy Új jártasság
11	Növeld a játékos Ügyességét 1 ponttal vagy Új jártasság
12	Növeld a játékos Erejét 1 ponttal vagy Új jártasság

**ÚJ JÁRTASSÁGOK**

Bármilyen is a Fejlődés dobás eredménye, mindenképpen választhatod azt, hogy egy jártasságot veszel fel a játékos számára a Normál kategóriából. Az egyes játékosok Normál kategóriái a 57. oldaltól a 65. oldalig vannak felsorolva. Például az Emberek Elkapója az Általános és az Ügyességi Jártasságok listájáról választhat. Az új jártasságot írd fel a csapatlistára. Jártasságokat soha nem veszíthetnek el a játékosok.

**TULAJDONSÁG NÖVEKEDÉS**

Ha a Fejlődésdobás eredménye 10-12, akkor a játékos valamely tulajdonsága növekszik. A táblázat megfelelő sorában megtalálod, hogy mely tulajdonság(ok) növekedhet(nek) – válaszd ki valamelyiket és vezesd fel a változást a csapatlistára. Az edző dönthet úgy is, hogy a tulajdonság növekedés helyett egy új jártasságot vesz fel az előző bekezdésben leírtak szerint. Egyetlen tulajdonság sem növelhető több mint 2 ponttal az alapértékhez képest és semelyik tulajdonság nem nőhet 10 fölé. Ha valamelyik tulajdonság ezeknél jobban nőne, akkor a tulajdonság növelése helyett új jártasságot kell felvenni.

**DUPLA DOBÁSA**

Ha a Fejlődésdobás dupla (pl. 1,1 vagy 2,2 stb.), akkor figyelmen kívül hagyatod a Fejlődés táblázatot (még akkor is, ha tulajdonság növekedés jött ki) és felvehetsz egy jártasságot bármely olyan kategóriából, amelyet a játékosnál a 57. oldaltól a 65. oldalig a Normál vagy Dupla dobás oszlopban találsz. Például az Ember Elkapó felvehet jártasságot az Általános, az Ügyességi, az Erő vagy akár a Passz kategóriából is, ha duplát dob fejlődésre.

**FEJLŐDÉS ÉS JÁTÉKOS ÁRA**

Minden játékosnak van ára. Ezt vásárlásakor fel kell vezetni a csapatnévsorra. Ahogy fejlődnek (jártasságokra vagy tulajdonság növekedésre tesznek szert), az áruk is nő. Ennek tükrözéseképpen minden alkalommal, amikor a játékos dob a Fejlődési táblázaton, az árukat is növelni kell a csapatnévsoron az alábbi táblázat alapján. Ugyanakkor a Sérülések miatti tulajdonságcsökkenések nem csökkentik a játékosok árát!

**JÁTÉKOS ÁRÁT MÓDOSÍTÓ TÁBLÁZAT**

+20000	Új Jártasság
+30000	Olyan jártasság, amit a játékos dupla dobással vett fel
+30000	+1 Mozgáspont vagy +1 Páncél
+40000	+1 Ügyesség
+50000	+1 Erő

## 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. Dobás az időjárás táblázaton
  2. Pénz áthelyezése a Kincstárból a Kasszába
  3. Támogatás vásárlás
2. A meccs
  1. A Szurkolók számának és a SZEM kidolgozása (19. oldal)
  2. Fogadó csapat köre
  3. Kirúgó csapat köre  
És így tovább...
3. Meccs utáni teendők
  1. Fejlődés dobások
  2. Változások felvezetése a csapatnévsorra

### MECCS ELŐTTI TEENDŐK

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

#### 1. Az időjárás

Valamelyik edző dob az Időjárás táblázaton (20. oldal), hogy a meccs alatt milyen lesz az időjárás.

#### 2. Pénz Áthelyezése a Kincstárból a Kasszába

Mindkét csapat áttehet aranyat a kincstárból a kasszába. A kasszába helyezett pénz támogatás vásárlására használható ezen a meccsen és növeli a csapatértéket erre a meccsre. A magasabb csapatértékkel rendelkező csapatnak kell először bejelentenie, hogy mennyi aranyat tesz a kasszába.

#### 3. Támogatások

A gyengébb csapatok gyakran kapnak támogatást, hogy kicsit kiegyenlítődjenek az esélyek. Ez általában egy kisebb aranykupac formáját ölti, és a stadion tulajdonosa ajánlja fel, hogy rávegyen egy csapatot egy nála erősebb elleni meccsre (és ezáltal a stadion tulajdonosa is visszanyerheti veszteségeit, vagy talán még többet is a nagyobb jegyeladás révén).

Ennek megjelenítésére a játékban a gyengébb csapat bizonyos mennyiségű aranyat kap a meccsre, amiből aztán különböző dolgokat vásárolhat, amik jól jöhetnek a meccs alatt. A kapott arany mennyisége egyenlő a gyengébb csapat értéke és ellenfele értéke közti különbséggel. Például ha az egyik csapat 1.000.000 aranyat ér, az ellenfele pedig 1.250.000 aranyat, akkor a kisebb értékű csapat 250.000 aranyat költethet Támogatásra. A vásárlás után fennmaradó összeg elvész, nem adható hozzá a kincstárhoz. Mindkét csapat használhatja a Kasszájába helyezett aranyat Támogatás vásárlására. Ha az erősebb csapat Támogatást akar vásárolni a kasszájából, akkor azt az előtt kell megtennie, hogy a gyengébb csapat vásárolna Támogatást.

Az alábbi Támogatások vásárolhatók:

- Bloodweiser Lánykák (0-2) – 50.000 arany
- Bíró Lefizetése (0-3) – 100.000 arany
- Extra Csapat Újradobás (0-4) – 100.000 arany
- Félszerzet Szakács (0-1) – 300.000 arany
- Igor (0-1) – 100.000 arany
- Szabadúszó (tetszőleges számú) - változó ár
- Sztárjátékos (0-2) - változó ár
- Vándor Gyógyító (0-2) – 100.000 arany
- Varázsló (0-1) – 150.000 arany

A Támogatások részletes leírása a 45. és 47. oldalon olvasható. A csapatlistán lévő megkötések és speciális szabályokat a Támogatások vásárlásakor is figyelembe kell venni. Mivel az edzők egy része igencsak el tud gondolkodni azon, hogy milyen Támogatást vegyen, ezért a 4 perces szabály itt is érvényes. Minden Támogatás elvész a meccs végén. Semelyik Támogatás nem válik a csapat részévé.



## MECCS UTÁNI TEENDŐK

Az alábbi két lépést minden ligameccs után el kell végezni.

### 1. Fejlődés Dobások

Ligameccseken a játékosok Sztárjátékos pontokat gyűjthetnek, aminek révén a meccsek végén fejlődhetnek. Az edzők ebben a fázisban sorsolják ki a LJD-t, ekkor vezetik fel a játékosok SZJP-ben bekövetkezett változásokat és Fejlődést dobnak a szintet lépő játékosokra.

### 2. Változások Felvezetése a Csapatnévsorra

Ebben a lépésben kell megnézni, hogy a csapatnévsorokon minden rendben és naprakészen van-e. Ekkor lehet játékosokat és edzőgárda tagokat venni és kirúgni és bármilyen megjegyzést vagy fontos dolgot felírni. A csapatnévsor hátoldalán van hely a lejátszott meccsek eredményeinek és eseményeinek feljegyzésére. Itt jegyeznék meg, hogy bár a legtöbb Vértóci edző szinte bármilyen gaztettet hajlandó elkövetni, hogy megnyerje a meccset, az az undorító és alávaló cselekedet azonban még soha, senkinek még csak eszébe sem jutott, hogy a csapatnévsort meghamisítsa. Gondolom érthető, mit akarunk ezzel mondani. Az alábbi lépések szerint vezesd fel a változásokat a csapatnévsorra.

1. A **halott játékosokat töröld** a csapatnévsorról, a **fejlődött játékosok árát** pedig módosítsd a fejlődésüknek megfelelően.
2. **Számold ki a bevételéd.** Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a SZEM-ét (19. oldal). A csapatod bevétel a dobásod és SZEM-ed összegének 10.000-szerese. Ha nyertél, vagy döntetlen volt a meccs eredménye, akkor még 10.000 arany üti a markod. Ha nyertél, akkor újradobható a D6-ot, de ebben az esetben a második dobás eredménye számít akkor is, ha az rosszabb, mint az első. Ha feladtad a meccset, akkor egyáltalán nincs bevételéd.
3. A **Kasszában** lévő pénzt vissza kell vezetni a Kincstárba és ez után mindkét edzőnek ki kell fizetnie a Növekvő Kiadásokat (lásd később) a Kincstárban lévő aranyból.
4. **Szurkolófaktor módosítása.** Ha elvesztetted a meccset, vagy döntetlent játszottál, akkor dobnod kell 2D6-tal. Ha nyertél, akkor 3D6-tal. Ha nyertél vagy döntetlen volt, és a dobásod nagyobb, mint a Szurkolófaktorod, akkor a Szurkolófaktor nő eggyel. Ha veszítettél, vagy döntetlen volt, és a dobásod kisebb, mint a Szurkolófaktorod, akkor a Szurkolófaktor csökken eggyel.
5. A Kincstárban lévő aranyból **új játékosokat**, vagy edzőgárda tagokat **vásárolhatsz**, és/vagy eltávolíthatsz játékosokat, csapat újradobásokat és edzőgárda tagokat a csapatnévsorodról. Az eltávolított elemekért nem jár vissza arany. Csapat újradobásokat is lehet vásárolni, de ezekért az újradobás árának dupláját kell kifizetni a kincstárból. Ugyanakkor a csapatértékbe a csapat újradobás alapára (nem a kifizetett dupla ár) számít bele.
6. A csapatodban lévő **Pótjátékost** (lásd lejjebb a 7. pontot), vagy **törölnöd kell, vagy** ha 16-nál kevesebb játékosod van, akkor véglegesen **felbérelheted**, ebben az esetben ki kell fizetned az alapárukat. Ha véglegesen felbéreled a Pótjátékost, akkor elveszti a Magánzó jártasságát, de megtarthatja a Sztárjátékos pontjait és Fejlődéseit.
7. Ha a következő meccsre csak 10, vagy annál kevesebb játékosal tudsz kiállni, akkor ingyenesen **felfogadhatsz Pótjátékost** addig, míg a csapatod nem tud 11 játékosal kiállni játszani. A Pótjátékos mindig olyan játékos, akiből 0-16, vagy 0-12 lehet a csapatodban. A csapatértékbe alapárán számít bele. A Pótjátékosnak fel kell írni a Magánzó jártasságot, mivel nincs összeszokva a csapatoddal. A Pótjátékosokkal együtt lehet több, mint 16 játékosod (beleszámolva a sérült játékosokat is).
8. **Számold ki a csapatértékedet** és vezesd fel a csapatnévsorra. A számítás úgy történik, hogy összeadod a játékosok árát (amelyben benne van a fejlődésekért kapott árnövekedés), az edzőgárda, a csapat újradobások és Szurkolófaktor értékét. A kincstárban lévő pénz nem számít bele a csapatértékbe, továbbá azoknak a játékosoknak az értéke sem, akik sérülés miatt nem játszhatnak a következő meccsen.

## NÖVEKVŐ KIADÁSOK

A sikeres csapatok egy idő után kisebb vagyont érnek, ahogy játékosaik fejlődnek és létszámuk növekszik. A Vértóci korai időszakában az egyik Sötét Elf csapat, a **Terrifying Anarchists of Naggaroth** (Naggaroth Félelmetes Anarchistái) állítólag 7.000.000 aranyból is többet értek. Manapság azonban a fizetések és egyéb kiadások egyre növekszenek, így a csapatok bevételének egyre nagyobb része elmegy a számlákra, és alig marad valami a fejlesztésekre.

Ha egy csapat értéke eléri vagy meghaladja az 1.750.000 aranyat, akkor Kincstárjukból ki kell fizetniük a Növekvő Kiadások táblázat alapján meghatározott összeget. A Növekvő Kiadásokat a meccs végén, a

csapatnévsor változásainak felvezetése 3. lépésében kell levonni. A Növekvő Kiadások miatt azonban nem csökkenhet a csapat kincstárában lévő arany mennyisége nulla alá.

<b>NÖVEKVŐ KIADÁSOK TÁBLÁZAT</b>			
Csapatérték	Kiadások	Csapatérték	Kiadások
<1750000	0	2200000-2340000	40000
1750000-1890000	10000	2350000-2490000	50000
1900000-2040000	20000	2500000-2640000	60000
2050000-2190000	30000	Tovább 150000 aranyas lépcsőkben	Lépcsőnként +10000

## A MECCS FELADÁSA

Ha azért adod fel a meccset (lásd a 16. oldalt) egy kirúgás előtt, mert 2, vagy kevesebb játékos tudnál csak pályára állítani, akkor nincs semmilyen büntetés. Ha bármi más miatt adja fel valaki a meccset, akkor a győztes kapja meg a vesztes bevételét és LJD-jét. Mindezekon felül automatikusan veszít egy Szurkolófaktort és nem is dobhat a változásra. Ráadásul minden játékos, akinek legalább 51 SZJP-je van, elhagyja a csapatot, amennyiben D6-on 1-3-at dob az edzője. Egyesével kell dobni azokra a játékosokra, akiknek 51 vagy több SZJP-ja van, hogy elmennek-e a csapattól vagy sem.

## BAJNOKSÁGOK

A NAF összeomlását követően egy rövid ideig nem rendeztek bajnokságokat és versenyeket. A csapatok barátságos meccseket játszottak annyi pénzért, amennyit a rendezőből ki tudtak sajtolni. Mindez azonban nem tartott sokáig, hiszen a Kébojtívi hálózat és a főbb Vértoci szponzorok hamarosan összefogtak és nagy pénzdíjjal kecsegtető bajnokságokat kezdtek szervezni. Négy bajnokság hamar kinőtte magát az év legfontosabb és várva várt Vértoci eseményévé s hamarosan a "Nagy Bajnokságok" vagy egyszerűen csak "Nagyok" néven épültek be a köztudatba. Ezek a bajnokságok az alábbiak voltak: a Káosz Kupa, a Kazamata Kupa, a Spike! Open Kupa és természetesen maga a Vértoci Kupa.

A Nagyokat három hónapos időközökben rendezik. A Káosz Kupát tavasszal tartják, a Vértocit 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 részt sem vehet a Kazamata Kupában, mert a játékosok a meleg földalatti pályán elolvadnának!

Minden idény végén a csapatok összegyűlnek, hogy megmérkőzzenek a kupáért. Mindegyik bajnokságot máshol rendezik. A Vértocit 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 öröme a Mágia Kollégiumai állja). A Káosz Kupa színhelye évről-évre változik és ritka, hogy valaki a kezdés előtt egy-két hétnél korábban tudná a pontos helyet! Nem meglepő hát, hogy a csapatok igen nehezen tudnak részt venni a Káosz Kupában, mivel ha nincsenek a közelben, amikor a bajnokság helyét bejelentik, akkor nemigen tudnak a kezdésre odaérni.

## IDÉNYEK ÉS BAJNOKSÁGOK

Ennek megfelelően minden Vértoci liga idényekből áll, melyek bajnoksággal zárulnak. A Ligafelelős dolga, hogy ligájában megszervezze és lebonyolítsa az idényeket és bajnokságokat. Ki kell hirdetni az edzők között, hogy milyen hosszú lesz az idény és hogy milyen idényvégi bajnokságot fog rendezni.

Ha az edzők gyakran találkoznak, és heti egy-két meccset lejátszanak, akkor egy három hónapos idény az ideális, melyet a „valós” Vértoci világ rendszere alapján rendeztek. Ha ritkábban találkoztok, akkor érdemes hosszabb idényt játszani. Ökölszabályként olyan hosszú legyen az idény, hogy minden edző le tudjon játszani vagy egy tucat meccset.

Az idény végén a Ligafelelősnek ki kell jelölnie, hogy mely csapatok vehetnek részt a idényvégi bajnokságban, hogy miként kell dönteni döntetlen esetén, hogy milyen rendszer szerint megy a bajnokság és hogy a bajnokság győztese milyen díjat nyer. A bajnokságokban rendszerint elődöntőt és döntőt játszanak. **Se Támogatás se a Kincstárban lévő arany nem használható Sztárjátékosok és Szabadúszók felfogadására ezeken a meccseken**, mivel a NAF, aki a bajnokságig vezető meccseket nem kíséri figyelemmel, a bajnokság meccsein igencsak rajta tartja a szemét és megköveteli, hogy mindenki kizárólag a saját játékosait vonultassa fel.

Több egyszerű módszer is rendelkezésre áll annak meghatározására, hogy mely csapatok játszhatnak a bajnokságban. A legegyszerűbb (de talán nem a legigazságosabb) az, ha a legmagasabb csapatértékű csapatok

játszanak. Ennél egy fokkal árnyaltabb, ha a legjobb győzelmi arányú csapatokat választod ki, vagy ha a csapatértéket megszorozod a győzelmi aránnyal, és ez alapján választod ki a legjobbakat. A győzelmi arányt úgy számolhatod ki, hogy a csapat győztes meccseinek számát elosztod az összes játszott meccsel. Például ha egy csapatnak a csapatértéke 1.800.000 arany, és a 10 meccséből 5-öt megnyert, ami 50%-os győzelmi arányt jelent, akkor az az 1.800.000-nek az 50%-át éri, azaz 900.000 aranyat.

Egy másik módszer az, ha az idény végén kiesős rendszerű szakaszt tartasz. Bármely csapat részt vehet benne, de minden résztvevőnek el kell fogadnia a ligafelelős által kialakított mérkőzés rendet. A ligafelelősnek ki kell dolgoznia a mérkőzési rendet és egy pontozási vagy kiesési rendszert arra, hogy a csapatok száma végül annyira csökkenjen, amennyien a bajnokságban részt vehetnek. Sokféle módon le lehet bonyolítani a kiesős szakaszt, az egyenes kieséstől a komplikáltabb módszerekig, először csoportokba osztva csapatokat, mint a foci VB-n. Legjobb megnézni néhány bajnokságot a valóságban, hogy azok hogy működnek, és azt használni, amelyik a legjobban passzol a saját Vértfoci ligádhoz. A ligafelelősnek azt is el kell döntenie, hogy Támogatást lehet-e használni a kiesős szakaszban.

Végül dönthetsz úgy is, hogy az idény folyamán végig előre meghatározott menetrend szerint folynak a meccsek. A csapatok a meccseken pontokat szereznek (győzelem 3 pont, döntetlen 1 pont, vereség 0 pont, vagy alternatívaként 5/3/1). A szezon végén a legtöbb ponttal rendelkező csapatok játsszák a bajnokságot. A csapatokat véletlenszerűen kell párokba sorsolni. A győztesek jutnak tovább, míg végül a döntő győztese elnyeri a kupát (lásd a Csillogó Díjak fejezetet). Ne feledd, hogy a csapatok a bajnokságban nem kapnak Támogatásból Sztárjátékost és Szabadúszót.

## A KIHÍVÁSOK

A fentiek alapján úgy tűnhet, hogy a gyengébb csapatok edzői kizárhatják az erősebbeket a továbbjutásból, hiszen elég visszautasítani kihívásaikat. Hogy ezt a sunyi és igen alávaló gyakorlatot megelőzzük, minden edzőnek lehetősége van írásban beadni kihívását. Egy edző hetente maximum egyszer hívhat ki ellenfelet írásban. A kihívást eljuttatják a liga vezetőjéhez, aki átadja azt a kihívott félnek és megkapja tőle a választ. A kihívás átvételekor a kihívott edzőnek az alábbi három válasz közül kell választania:

**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 SZJP-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 csapatok többségét kellően inspirálja a nagy bajnokságokon 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.

Ennek megjelenítésére az idényvégi bajnokságban résztvevő csapatok az alábbi előnyöket élvezik:

- 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](http://www.bloodbowl.com). Kinyomtathatod őket, de megveheted a Vértfoci kupa figurákat is. A kupához egy csapat újradobásuk 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, melyeket alább olvashatsz.

## A SPIKE! OPEN TRÓFEA



A díjat, mely egy gyönyörű talapzatra állított mitril tört ábrázol, az a csapat nyeri el, amelyik megnyeri a Spike! Magazin bajnokságát. Mivel a Spike! Kupa birtokosáról rendszeresen és (általában) pozitív jelzőkkel írnak a Spike! Magazinban, a csapat a Bevétel dobását +2-vel módosíthatja, amíg a kupa náluk van.

A ligafelelős dönthet úgy, hogy kiosztja a Spike! Magazin által adományozott az „Év Játékosa” díjra érdemes játékost. Ezt a díjat a ligában a legtöbb SZJP-vel rendelkező játékos kapja. A játékos megkapja a Szurkolók Kedvence jártasságot, ha még a csapata tagja, és ha még nincs meg neki, egész addig, amíg csapatának tagja marad. A játékos árába ez úgy számít bele, mint Dupla dobás esetén felvehető jártasság. A játékosnak nem kell feltétlenül játszania a döntőben, sőt a bajnokságon sem.

## A KAZAMATA KUPA



A Kazamata Kupát – mint ahogy ezt neve is 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 a szokásos méretű és alakú pályákon játsszák, csak éppen kazamatákban.

A Kazamata Kupát a Mágia Kollégiumai szponzorálják, és mindegyik Kollégium támogatja az egyik résztvevő csapatot. Bár az eredeti ötlet az volt, hogy egyetlen bajnokság keretében döntsék el, melyik Kollégium a legerősebb, a Kazamata Kupát immár 20 éve rendezik meg rendszeresen, és úgy tűnik a jövőben sem fog megszűnni.

A győztes csapatnak egy különleges szerződést ajánl fel az a Kollégium, amelyik támogatta őt. Amíg a csapat birtokolja a kupát, a szerződés értelmében a szokásos 150.000 arany helyett 50.000 aranyért kaphat Támogatásként Varázslót.

## A KÁOSZ KUPA



A tróféára nézve láthatod, hogy a Káosz Kupa nem a legvonzóbb díj. 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 isteneknek különös, hm, érdekeltségük fűződik a Káosz Kupát birtokló csapat sorsához és rögtön egy különleges Káosz ajándékot adományoznak a játékosoknak annak jeleként, hogy kedvelik őket. D3 véletlenszerűen kiválasztott játékos a már meglévő, vagy a Káosz Kupa során felvett jártasságai mellé azonnal felvehet egy szabadon választott jártasságot a Mutációk közül, vagy a Hipnotikus Tekintet, Döfés vagy Regeneráció jártasságok valamelyikét. Egyetlen játékos sem kaphat ajándékként egynél több mutációt. Ha a játékos Normál jártasságként is

felvehet Mutációt, akkor a játékos ára úgy változik, mintha Normál fejlődésdobással felvehető jártasságot kapott volna. Ha a játékos Normál jártasságként nem vehet fel Mutációt, vagy a játékos Különleges jártasságot vett fel, akkor a játékos ára úgy változik, mintha Dupla dobással felvehető jártasságot vett volna fel. Ezek a jártasságok örökre megmaradnak, azaz nem vesznek el akkor sem, ha a csapat már nem birtokolja a Káosz Kupát.

## A VÉRFOCI KUPA



A legáhitottabb trófea a Bloodweiser Vérfoci Bajnokság 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 szponzorság ajánlata a győztesnek állítólag 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 szponzori szerződést köthet a Bloodweiserrel, ami 20.000 arany többletbevételt jelent minden egyes meccsen egészen addig, amíg a csapat birtokolja a trófeát. A játékosok számára azonban a legértékesebb díj a döntő mindkét csapatának kiosztott Vérfoci medál, mivel minden olyan játékos, aki részt vett a döntőben, függetlenül attól, hogy győzött, vagy veszített, a medál mellé kap egy LJD-t. Ez a meccs végén kiosztott LJD-n felül jár.

## EGYÉB BAJNOKSÁGOK

A négy Nagy Bajnokságon kívül természetesen egyéb bajnokságokat is rendeznek az év során. Több bajnokság is van az egészen kicsiktől kezdve (melyeken csak maroknyi csapat indul el) a Nagy Bajnokságokkal vetekedő



fontosságúakig. A Ligafelelős szabadon szervezhet ilyen bajnokságokat. 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 pénzdíjazását is érdemes alacsonyan tartani, az összes kiosztott díj (a győztes és a második helyezett együttvéve) sose haladja meg a normál bevétel másfélszeresét. Jegyezd meg, hogy Trófea újradobás csak a négy Nagy Bajnokság megnyerése után jár!

Két tipikusan kis bajnokságnak 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 Vértóci csapatokkal. A Messzi Albioni Torna Kupája (ismertebb nevén MA Kupa) lenyűgöző trófea, mely gyémántokkal van kiverve és smaraggal 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 bádognakéval 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 sötétföldi törzsi odúikból a távoli Estáliába, no meg a Goblin csapatok utálnak olyan napos, verőfényes körülmények között játszani, amelyek a Spike! Opent félmjelzik. 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 azt jelenti, hogy a Goblin Törzsi Liga győztese annyit nyer, hogy Goblin szurkolók óriási hordája fogja követni és buzdítani őket Öregvilágban. Akárhol is legyél Öregvilágban, egy bazinagy Goblin szurkolóbanda hasznossága kérdéses lehet ugyan, de a jegyeladások révén biztos, hogy növeli a meccs végén a csapat bevételét.

---

## OPCIONÁLIS LIGA SZABÁLYOK

---

A különböző ligák nem pont ugyanazokat a szabályokat tartják a legjobbnak. A ligafelelős feladata, hogy a liga edzőinek igényeihez alakítsa a szabályokat. Az alábbiakban bemutatunk néhány lehetséges változtatást, melyek hivatalosan elfogadott alternatív szabályok. Ne feledd, hogy mindig a Ligafelelős szava dönt a ligában használatos szabályok tekintetében.

### A LEGJOBB JÁTÉKOS DÍJ ODAÍTÉLÉSE A MECCS UTÁN

---

A 26. oldalon leírt Legjobb Játékos Díjat az alábbi két módon lehet megváltoztatni a leírás első mondatának kicserélésével:

- 1) A Legjobb Játékos Díjat a csapat edzője által választott játékos kapja meg mindkét csapatban.
- 2) A meccs végén egy olyan véletlenszerűen választott játékos, aki a meccsen részt vehetett, de nem támogatásként játszott és nem halt meg, megkapja a Legjobb Játékos Díjat

### A NÖVEKVŐ KIADÁSOK VÁLTOZTATÁSA

---

Rengeteg különböző liga létezik különböző nagyságú költségekkel, úgyhogy a ligafelelős bátran megváltoztathatja az alsó limitet (1.750.000 arany) vagy a lépcsőt (150.000 arany) a Növekvő Kiadásokban. Például a kisebb **Albion nemzeti ligában** az alsó limit 1 250.000 arany és 100.000 arany a lépcső. Ugyanakkor a tehetős **Birodalmi Versengés** limitje 2.500.000 aranyánál van és a lépcső 250.000 arany. Végül a **Naggaroth Nyílt** 2.000.000 aranyban határozta meg a limitet, de 50.000 a lépcső.

### NINCS TÁMOGATÁS

---

A ligafelelős kivehet a Támogatások listájáról bármilyen Támogatást, amiről úgy ítéli, hogy nem illik a ligájába. A leggyakrabban letiltott Támogatás a Sztárjátékos és/vagy a Varázsló.

### A TÁMOGATÁS HASZNÁLATA BARÁTSÁGOS MÉRKŐZÉSEKEN

---

A barátságos mérkőzések szervezői dönthetnek úgy, hogy a Támogatásokat meg lehet vásárolni. Pontosán meg kell határozni, hogy melyik Támogatást lehet megvenni és melyiket nem. Például mondhatja azt a szervező, hogy a Sztárjátékosok, a Bloodweiser Lánykák, a Vándor Gyógyító, Igor, a Varázsló és a Mesterszakács megvásárolható, de a többi Támogatás nem.



## KÁRTYÁK

---

A hét Kártyapakli, amely az 47. oldaltól a 54. oldalig található, némi váratlan és vicces fordulatot vihet a meccsekbe. Mind a hét paklinak megvan a maga ára, amennyibe egyetlen lap húzása kerül.

A ligafelelősnek három különböző módszert javasunk a Speciális Kártyák használatára. Ezek közül bármelyiket használhatja (ha egyáltalán használni akarja a Kártyákat).

1) A Speciális Kártyákat a Támogatás listához (28. oldal) lehet csatolni, amelyből bármely edző vásárolhat. Érdemes olyan limitet bevezetni, hogy a pakliból nem lehet összesen 5 Kártyánál többet húzni.

2) A Speciális Kártyákat a Támogatás lista (28. oldal) helyett lehet használni (azaz Támogatásként csak Speciális Kártyák használhatók). Érdemes olyan limitet bevezetni, hogy a pakliból nem lehet összesen 5 Kártyánál többet húzni.

3) A Speciális Kártyákat nem Támogatásként lehet vásárolni. A ligafelelős meghatároz egy összeget 50.000 és 200.000 arany között, amit minden egyes edző minden meccs előtt kizárólag Kártyákra költhet. Az aranyat az egyéb Támogatás aranyakon felül kapják a csapatok. Ez az arany nem vihető át a következő meccsre.

*FIGYELEM: Ha a Speciális Kártyákat és a Támogatás rendszert (28. oldal) is használod a ligában, akkor az edzőknek meg kell engedni, hogy bármilyen kártyát húzhassanak és hogy megnézzék mely kártyá(ka)t húzták, mielőtt újabb Támogatást vásárolnak.*

## INGYENES SZURKOLÓK

---

A 17. oldalon leírt Szurkolófaktor vásárlás helyett lehet ingyen járó Szurkolófaktorról is játszani a ligát. Ha ezzel az opcionális szabállyal megy a liga, akkor minden csapat 5 Szurkolófaktorról indul, amiért nem kell fizetnie. A Szurkolófaktor soha nem adódik hozzá a csapat értékéhez és a meccs utáni események során a Szurkolófaktor változása sem befolyásolja a csapatértéket.

## TÖBB BEVÉTEL A RÖVID LIGÁKBAN

---

A ligaszabályokat hosszan tartó ligákra találták ki. Ha egy liga rövid ideig fog tartani, akkor érdemes a bevételeket 10.000 arannyal megnövelni vereség és 20.000 arannyal győzelem/döntetlen esetén, vagy megduplázni a Szurkoló Módosítót (SZEM) a bevétel dobásnál (vagy esetleg mindkét változtatást bevezetni attól függően, hogy milyen sebességgel fejlődés a kívánatos).

## JÁRTASSÁGOK LEÍRÁSAI

### Acélidegek - Nerves of Steel

(Passz)

A játékosra nem vonatkozik az ellenséges szerelési zónánként járó -1-es módosító, mikor passzol, közbenyúl vagy labdát kap el.

### Becsúszó Szerelés - Diving Tackle

(Ügyességi)

A játékos akkor alkalmazhatja e jártasságát, ha az ellenfél egyik játékosa megpróbált kicselezni a szerelési zónájából. Fektesd el a becsúszó játékost azon a mezőn, amelyen a cselező játékos állt, de nem kell se Páncélt, se Sérülést dobni rá. Ekkor az ellenfél játékosának -2-vel módosítania kell a Cselezés dobását. 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 a cselezés újradobásánál is érvényes és a már elfektetett becsúszó játékos szerelési zónája továbbra is számít (tehát nem tekintjük úgy, hogy az újradobásnál ő már a földön fekszik).

*(A fordító megjegyzése: állítólag így egyértelműbb, én azért itt hagyom az előző verziót is... **Tehát az új verzió:** A játékos akkor alkalmazhatja e jártasságát, ha az ellenfél egyik játékosa megpróbált kicselezni a szerelési zónájából. Ekkor az ellenfél játékosának -2-vel módosítania kell a Cselezés dobását. 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. Amikor a cselezés megtörtént, de mielőtt az ellenfél Páncéljára dobnál (ha szükséges), a Becsúszó Szerelő játékost le kell Fektetni arra a mezőre, amelyet a cselező játékos éppen elhagyott, de nem kell se Páncél-, se Sérülésdobást dobni.)*

### Birkózás - Wrestle

(Általános)

A játékos speciálisan képzett a birkózó technikákban. A játékos akkor használhatja a Birkózás jártasságát, ha blokkolt vagy öt blokkolták, és a Mindkét Fél Elesik eredményt választotta valamelyik edző. Az eredmény alkalmazása helyett a két játékos a földön birkózik. Mindkét játékost a földre kell fektetni abban a mezőben, ahol eredetileg állt, függetlenül attól, hogy van-e bármelyiküknek Blokkolás jártassága. Egyikük Páncéljára sem kell dobni. A jártasság használata következtében nincs vége a körnek idő előtt, hacsak az aktív játékosnál nem volt ott a labda.

### Biztos Dobás - Safe Throw

(Passz)

A játékos úgy tudja dobni a labdát, hogy a passzba még nehezebb legyen közbenyúlni az ellenfélnek. Ha a játékos passzába valaki sikeresen közbenyúl, akkor a játékos dobhat egy módosítatlan Ügyesség dobást. Ha ez sikeres, akkor a közbenyúlás érvénytelen és a passzolás folyamata folytatódik a normál szabályok szerint. Ezen felül, ha a játékos elügyetlenkedte a labda passzolását (bombára és csapattárs dobásra nem érvényes), de nem egyest dobott (hanem a módosítók miatt lett sikertelen), akkor nem ügyetlenkedi el, hanem sikerül megtartania a labdát, és nem szakad meg a csapat köre.

### Biztos Kéz - Sure Hands

(Általános)

A Biztos Kezű játékos újradobhat, ha nem sikerül felvennie a labdát. Ezen felül, a Labdakiütés jártasságot a Biztos Kezű játékos ellen nem lehet alkalmazni.

### Biztos Láb - Sure Feet

(Ügyességi)

A játékos újradobhat, ha Mindent Bele lépésnél Elesne. Egy játékos egy körben csak egyszer használhatja ezt a jártasságát.

### Blokkolás - Block

(Általános)

A Blokkolás jártassággal rendelkező játékos könnyűszerrel földre küldi ellenfeleit. A Blokkolás jártasság, ha használják, a Blokkolás fejezetben leírtak szerint befolyásolja a Blokk dobás eredményét.

### Bombazsák - Bombardier

(Különleges)

Az edző dönthet úgy, hogy a Bombazsákkal felszerelt játékosával eldob egy bombát. A játékos nem feket a földön és nem lehet Elkábult a kör elején, és ebben a körben mást nem csinálhat a bombadobáson kívül. A bombadobás nem számít Passz Akciónak. A bombát a labda dobásának szabályai szerint kell dobni (az időjárási módosítók is hatnak, valamint az üdvözlégy passz is), kivéve hogy a játékos nem mozoghat és nem állhat fel a dobás előtt (időre van szüksége a kanóc meggyújtásához). Ha valaki közbenyúl, az nem okozza a kör idő előtti végét. Az elügyetlenkedett passz és bármely más eset, amikor a bomba felrobban, és emiatt a soron lévő csapat bármely játékosa Elesik, a kör idő előtti végét okozza.

A labda dobásánál használható minden jártasság használható a bomba dobásánál is. A játékosok a bombának közbenyúlhatnak és elkaphatják (akkor is, ha a játékos kezében labda van) a labdára vonatkozó szabályok szerint. Ekkor azonban a bombát rögvest tovább kell dobni, ami egy speciális, soron kívüli Akciónak számít. A bomba végül akkor robban fel, ha üres mezőn landol, valamint ha nem sikerül vagy nem akarják elkapni (ezekben az esetekben a bomba a labdával ellentétben nem pattan el). Ha a bombát elügyetlenkedi egy játékos, akkor az az ő mezőjén robban fel. Ha a bomba a nézők közé repül, akkor minden további hatás nélkül felrobban. Ha a bomba a pályán robban fel, akkor a bombával azonos mezőn lévő játékos automatikusan Elesik, a szomszédos mezőkön lévő játékosok pedig D6-on 4+-ra Esnek el. Az eleve fekvő vagy Elkábult játékosokra is dobni kell és őket is „Elesettként” kell kezelni 4+ esetén. Az Elesett játékosokra Páncéldobást kell dobni. A bomba által okozott sérülésekért senki nem kap Sztárjátékos pontot.

### **Cövek - Stakes**

**(Különleges)**

A játékos különleges, megszentelt cövekkel van felfegyverkezve, amellyel az Élőholt és a velük együttműködő játékosokon nagyobb sérüléseket tud okozni. A játékos +1-et adhat a Páncéldobáshoz, ha Döfés jártasságát használja Élőholt, Nekromanta, Khemri vagy Vámpír csapat bármely játékosa ellen.

### **Csapattárs Dobása - Throw Team-Mate**

**(Különleges)**

A játékos a labda helyett valamelyik csapattársát is eldobhatja. (Egyben a labdát is dobhatja, ha az az eldobott csapattárs kezében van!) A játékosnak a Passzolási Akcióját egy Jó Anyag jártassággal rendelkező, álló játékos mellett, állva kell befejeznie. A passzt pontosan ugyanúgy kell végrehajtani, mintha a labdát dobná a játékos, azzal a különbséggel, hogy a D6 dobásra -1 módosító jár, az elügyetlenkedés nem jelenti automatikusan a kör idő előtti végét és nem lehet Hosszú Passzt és Hosszú Bombát dobni. Emellett még a pontosan passzolt csapattársat is pontatlan passzként kell kezelni, így a csapattársra három szóródás dobást kell dobni, hogy hova is érkezik, mivel a játékosokat sokkal nehezebb dobni, mint a labdát. A csapattársnak nem lehet közbenyúlni. Az elügyetlenkedett csapattárs abba a mezőbe esik vissza, ahol eredetileg állt. Ha a csapattárs a szóródás után a nézők között landol, akkor ugyanúgy megverik, mint a kilökött játékosokat. Ha a szóródás végén a végső mezőn egy játékos van, akkor ez a játékos Elesik és dobni kell a Páncéljára (ha már eleve a földön feküdt vagy Elkábult volt, akkor is), a dobott játékos pedig még egyszer szóródik. Ha megint egy másik játékosra szóródna, akkor onnan tovább szóródik egészen addig, amíg egy üres mezőbe nem érkezik, vagy ki a pályáról (azaz nem eshet rá egynél több játékosra). Azt, hogy a játékos talpra, vagy fejre érkezett, a Jó Anyag jártasságnál leírtak szerint állapítsd meg.

### **Csápok - Tentacles**

**(Mutáció)**

Ezt a jártasságot akkor lehet használni, ha az ellenfél egy játékosa cselezéssel vagy ugrással el akarja hagyni a csápokkal rendelkező játékos szerelési zónáját. Az ellenfél edzője dob 2D6-tal és hozzáadja játékosa Erejét, majd levonja a csápokkal rendelkező játékos erejét. Ha ez eredmény 5 vagy kevesebb, akkor egy csáp elkapta az ellenfelet, és a helyén kell maradnia, akciója azonnal véget ér. Ha egy játékos több olyan játékos szerelési zónájában áll, akik rendelkeznek Csápokkal, akkor azok közül csak az egyik próbálhatja elkapni őt.

### **Cselezés - Dodge**

**(Ügyességi)**

A Cselezésben jártas játékos hihetetlen jó abban, hogy elszakadjon ellenfelétől, ezért újradobhat, ha elsőre nem tud kicselezni egy ellenséges szerelési zónából. A játékos azonban körönként csak egyszer dobhatja újra a Cselezést (tehát ha az újradobás sikeres volt, de egy további Cselezés megint sikertelen, akkor nem vetheti be ezt a jártasságát még egyszer). Emellett, ha használod blokkolásnál, a Blokk dobások eredményét is befolyásolhatja a Cselezés jártasság (lásd a Blokkolás fejezetet).

### **Döfés - Stab**

**(Különleges)**

A játékos rendelkezik valamilyen szúrásra vagy vágásra igencsak alkalmas eszközzel, mint például nagyon éles agyarak vagy egy megbízható tőr. A játékos blokkolás helyett megpróbálhatja ledöfni ellenfelét. Végezz egy módosítatlan Páncéldobást az áldozatra. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az áldozat Páncélja, akkor a támadás hatástalan volt. Ha az eredmény nagyobb, mint az áldozat Páncélja, akkor a ledöfött játékos megsérült, és Sérülésdobást kell dobni. Ez a Páncélzatdobás nem módosítható kivéve a Cövek jártasságot!! A sérülésdobásra semmilyen módosító nem érvényes, beleértve a Visszatérő sérülés és Pöttöm bónuszt is. Ha a jártasságot Roham Akció keretében használja, a játékos nem folytathatja a mozgást, miután használta. A döfés jártassággal okozott Sebesülésekért nem jár Sztárjátékos pont.

### **Elkapás - Catch**

**(Ügyességi)**

A játékos újradobhat, ha nem sikerül elkapnia a labdát. Újradobhatja az elejtett átadást vagy sikertelen közbenyúlást is.

**Ellenszenves - Animosity****(Különleges)**

Ezen jártassággal rendelkező játékos nem kedveli túlzottan saját csapattársai közül a más fajba tartozókat, ezért gyakran nem hajlja végre az edzői utasításokat. Ha a játékos Kézből kézbe adás vagy passz Akciója végén nem saját fajba tartozó játékosársat kíván játékba hozni, mint Ellenszenves játékos, dobnia kell D6-t. 2+ esetén normál módon működik a Kézből kézbe adás/passz akció. 1 esetén azonban a játékos megtagadja a labda leadását, és egy olyan csapattársat keres, aki a saját fájába tartozik. Az edző kiválaszthat egy másik játékost, aki az Ellenszenves játékos fájába tartozik, és az Ellenszenves játékos efelé a csapattárs felé végrehajthatja a labdaleadási kísérletet, azonban mozgást már nem tehet közben, még akkor sem, ha lenne neki.

**Ellépés - Side Step****(Ügyességi)**

A játékos mestere a támadó útjából való kitérésnek. Ezt érzékeltetendő, saját edzője döntheti el, melyik mezőre lépjen, mikor játékosát ellenfele hátratólja. Ezen felül bármelyik szomszédos mezőre léphet, nem csak a Hátratólás diagram szerint lehetséges három mezőre. Az edző akkor is eldöntheti melyik mezőre lépjen játékos, ha a hátratólás után Elesik. Fontos: ellépéssel csak szabad mezőre léphet a játékos! Ha nincs körülötte üres mező, a jártasság nem alkalmazható!

**Erős Kar - Strong Arm****(Erő)**

A játékos hozzáadhat 1-et D6 dobása eredményéhez, ha a Rövid Passzt, Hosszú Passzt vagy Hosszú Bombát dob.

**Félrelökés - Grab****(Erő)**

A játékos hatalmas ereje révén meg tudja ragadni ellenfelét és félre tudja lökni az útból. Hogy ezt megjelenítsük, ha a játékos Blokk Akciója során hátratólja ellenfelét, akkor bármelyik szomszédos mezőre hátratólhatja, nem csak a hátratólási diagram által jelzett háromra. Blokkolás és Roham Akcióban a Félrelökés és az Ellépés jártasságok kioltják egymást és a szokásos hátratólási szabályok lépnek életbe. Nem működik a

Félrelökés, ha a szomszédos mezők egyike sem üres. A Félrelökés jártassággal rendelkező játékos soha nem tanulhatja meg és semmilyen módon nem tehet szert az Őrjöngés jártasságra. Hasonlóan, az Őrjöngés jártassággal rendelkező játékos soha nem tanulhatja meg, és semmilyen módon nem tehet szert a Félrelökés jártasságra.

**Felugrás - Jump Up****(Ügyességi)**

A játékos nagyon gyorsan összeszedi magát, miután Elesik. Ingyen felállhat (azaz nem veszít 3 mozgáspontot), ha bármilyen Akciót bejelent – a Blokk Akció kivételével. Ha Blokk Akciót jelent be, akkor először dobnia kell az Ügyességére +2 módosítóval. Ha a dobás sikeres, akkor a játékos ingyen felállhat és blokkolhatja valamelyik szomszédos mezőn álló játékost. Sikertelen dobás esetén a Blokk Akció elveszett és a játékos nem állhat fel.

**Gyökérverés - Take Root****(Különleges)**

Amint a játékos bejelent egy Akciót, rögtön dobj D6-tal. Ha az eredmény 2+, akkor a játékos normál módon végrehajthatja az Akciót. Ha azonban 1-est dobtál, akkor a játékos gyökeret ver, ami abban nyilvánul meg, hogy a Mozgáspontja azonnal 0 (nulla) lesz egészen a következő kirúgásig, vagy addig, amíg elesik vagy földre kerül (és nem, nem blokkolhatja saját játékos, hogy elessen...). Ha a játékos gyökeret vert, akkor nem tehet Mindent Bele lépést sem, nem lehet semmilyen módon hátratólni, és nem használhat semmilyen jártasságot, amivel elmozdulhatna jelenlegi helyéről, vagy ami miatt a földre kéne fektetni. Közvetlenül mellette álló ellenfelét blokkolhatja Blokk Akció keretében, de nem követheti. Ha a játékos Roham Akció bejelentésekor Ver gyökeret, akkor abban a körben nem blokkolhat, mivel mozgáspontja 0, és a rohamnál a blokkhoz fel kell használni 1 mozgáspontot, de a felállásra még dobhat, ha a földön feküdt, hiszen a 3-nál kevesebb mozgáspontú játékosok 4+ dobásra felkelhetnek.

**Hipnotikus Tekintet - Hypnotic Gaze****(Különleges)**

A játékosnak olyan erős telepatikus képessége van, hogy megbéníthatja vele ellenfelét. A játékos a hipnotikus tekintetét saját Mozgás Akciója végén használhatja egy mellette álló játékos ellen. Dobj a hipnotizáló játékos Ügyességére. A dobásra annyiszor -1 módosító jár, ahány ellenséges szerelési zónában van a hipnotizáló, de a hipnotizált játékos szerelési zónája nem számít. Ha az Ügyességdobás sikeres, akkor a hipnotizált játékos elveszti a szerelési zónáját, nem kaphatja el vagy passzolhatja a labdát, nem nyúlhat közbe, nem segédkezhet se blokkolásnál se rugdosásnál, és nem mozoghat önként következő akciója kezdetéig, illetve a következő kirúgásig, ha az hamarabb következne be. Ha az Ügyességdobás sikertelen, akkor semmi nem történik.

**Jó Anyag - Right Stuff****(Különleges)**

A Jó Anyag jártassággal rendelkező játékost eldobhatja egy olyan csapattársa, aki rendelkezik a Csapattárs Dobása jártassággal. Lásd a Csapattárs Dobása jártasság leírását, hogy miként zajlik egy ilyen dobás. Ha a játékost eldobták, vagy elügyetlenkedték és üres mezőre érkezik, akkor dobnia kell a landolásra, kivéve ha a dobás során ráesett egy másik játékosra. A landolás dobás egy Ügyesség dobás, amelyet -1-gyel kell módosítani az érkezési mezőn lévő ellenséges szerelési zónánként. Ha sikeres a dobás, akkor talpra érkezik. Ha a landolás dobás sikertelen, vagy egy másik játékosra érkezik, akkor le kell fektetni a földre és dobni kell a Páncéljára. Ha

a játékos nem sérül a landolása során, akkor a kör további részében még lehet Akciója, ha eddig még nem volt. Sikertelen vagy a nézők közt landolás nem okozza a kör idő előtti végét, kivéve, ha a játékosnál volt a labda.

### **Kapaszkodó Farok - Prehensile Tail**

**(Mutáció)**

A játékosnak hosszú, vastag farka van, mellyel elgáncsolhatja az ellenfél játékosait. Ezt érzékeltetendő az ellenfél játékosainak le kell vonniuk 1-et a D6 dobásukból, mikor ki akarnak cselezni e játékos szerelési zónájából.

### **Karmok - Claw / Claws**

**(Mutáció)**

A játékos pengeszerű karmainak a páncél nem jelent akadályt. Ha Blokk Akcióban a játékos ellenfele Elesik, akkor a Páncéldobás (az esetleges módosítások után) 8+ esetén sikeres.

### **Két Fej - Two Heads**

**(Mutáció)**

Két fejjel sokkal jobban meg tudja nézni a játékos, hogy hova is lép, és elkerülheti, hogy az ellenfél is épp akkor legyen ott. Adj +1-et a kétfejű játékos Cselezés dobásához.

### **Kéz nélküli - No Hands**

**(Különleges)**

A játékos képtelen felvenni vagy cipelni a labdát és közbe sem tud nyúlni, és a labdaelkapást automatikusan elrontja, mivel vagy tényleg nincsenek kezei, vagy mert a meglévők tele vannak. Ha megpróbálja felvenni a labdát, akkor a labda egy mezőnyit pattan és amennyiben saját csapatuk köre volt, az megszakad.

### **Kicsi a rakás - Piling On**

**(Erő)**

A játékos sikeres Blokk vagy Roham Akció után alkalmazhatja ezt a jártasságát, de csak akkor, ha ellenfele Elesett, ő maga pedig áldozata mellett áll. A jártassággal rendelkező játékos újradobhatja a Páncél- vagy Sérülésdobást. A játékost le kell fektetni a földre a saját mezőjén – miután rávetődött ellenfelére, visszahengeredik a saját mezőjére (ne dobj a Páncéljára, mivel puhára esett). A jártasság alkalmazása nem okozza a kör idő előtti végét, kivéve ha a játékosnál volt a labda. A jártasság nem alkalmazható együtt a Dőfés és a Láncfűrész jártasságokkal.

### **Kirúgás - Kick**

**(Általános)**

A játékos a kirúgás szakértője, hihetetlen pontossággal tudja oda rúgni a labdát, ahova akarja. A jártasság alkalmazásához a játékosnak a pályán kell lennie amikor a csapata kirúg, de nem állhat a szélzónákban és a csomóvonal mentén. Ha ezek a feltételek teljesülnek, akkor a játékos elvégezheti a kezdőrúgást. Tekintettel a rúgás pontosságára, a labda szóródásának számát megfeleltetheted, ha akarod. A törtszámokat lefelé kell kerekíteni (azaz 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

### **Kirúgás elkapása - Kick-Off Return**

**(Általános)**

A fogadó csapat olyan játékosa használhatja ezt a jártasságot a labdát kirúgása után, aki nem áll a Csomóvonalon vagy ellenséges szerelési zónában. A játékos mozoghat 3 mezőnyit miután a labda szóródott, de még mielőtt a Kirúgási táblán dobnának. Kirúgásonként csak egy játékos használhatja ezt a jártasságot. Nem lehet használni a jártasságot, ha a labda elhagyta a fogadó csapat térfelét, továbbá a játékos nem léphet az ellenfél térfelére.

### **Labdakiütés - Strip Ball**

**(Általános)**

Mikor a játékos olyan ellenfelet blokkol, akinél labda van, Hátratólás és Védőhiba esetén ellenfele még akkor is elejti a labdát azon a mezőn, ahová tolták, ha nem Esett el.

### **Láncfűrész - Chainsaw**

**(Különleges)**

Ha a Láncfűrészrel felszerelt játékos Blokk vagy Roham Akciót hajt végre, akkor a blokkolás helyett a fegyverével kell támadnia. A láncfűrész használatakor a Blokk kockák helyett dobj D6-tal. 2-es vagy nagyobb dobás esetén a láncfűrész eltalálja az ellenséges játékost, de 1-es esetén a fűrész „visszarúg”, és a használót fogja megsebesíteni. Végezz Páncéldobást az eltalált játékosra, de adj +3-at az eredményhez. Ha a dobás nagyobb, mint az áldozat Páncélja, akkor az áldozat Elesik és sérül, dobni kell a Sérülés táblázaton. Ha a dobás nem üti át az áldozat Páncélját, a támadás eredménytelen volt. A láncfűrész játékos Rugdoshat is a láncfűrészrel, +3-at adva a Páncéldobáshoz, de dobni kell a visszarúgásra ugyanúgy, mint fent. Egy járó láncfűrész elég veszélyes dolog, hogy csak úgy szaladgáljunk vele. Ha a játékos bármilyen oknál fogva Elesik, az ellenfél edzője +3-at adhat a Páncéldobáshoz. Egy láncfűrészrel felszerelt játékost blokkolni hasonlóan veszélyes mulatság – ha egy ellenfél blokkolja a láncfűrész játékos és ő maga Elesik, akkor a Páncéljára +3 módosítóval kell dobni. A láncfűrész körönként csak egyszer lehet használni (azaz nem lehet együtt használni Örjögéssel és Többes Blokkolással), továbbá ha a játékos Roham Akcióban használta a láncfűrész, akkor a használata után már nem mozoghat tovább. A Láncfűrész okozott Sebesülésekért nem jár Sztárjátékos pont.

### **Láncos Golyó - Ball & Chain**

**(Különleges)**

A Láncos Golyóval felfegyverzett játékos csak Mozgás Akciót lehet végrehajtani. Mozgatásához, vagy Mindent Bele lépés megtételéhez helyezd a bedobás sablont a játékos fölé úgy, hogy a sablon a pálya valamelyik vége vagy széle felé mutasson. Dobj D6-tal és mozgasd a játékost a sablon szerint egy mezőnyit. Ha szerelési zónát kell elhagynia, nem kell Cselezésre dobnia. Ha egy lépésével a játékos elhagyja a pályát, akkor a nézők



ugyanúgy megverik, mint a pályáról kilökött játékost. A játékosnak annyiszor kell így lépnie, ahány mozgáspontja van. A játékos Mindent Bele lépést is tehet ugyanilyen módszerrel. Ha Mozgás Akciója során olyan mezőre kell lépnie, amelyen áll valaki, akkor blokkolnia kell, akár ellenfélről, akár csapattársról van szó (az Undorító Küllemet figyelmen kívül hagyja). A fekvő vagy Elkábult játékosokat blokkolás helyett egyszerűen hátrébb tolja és Páncéldobást kell dobni rájuk, hogy sérültek-e. A játékosnak követő lépést kell tennie, ha hátralök egy játékost, majd folytatnia kell mozgását a fent leírt módon. Ha a játékos Elesik, vagy valamiért a földre kell fektetni, azonnal dobj sérülést (Páncéldobás nincs). Az Elkábult eredményt úgy kell kezelni, mintha Eszméletlen jött volna ki. A játékos használhatja a Félrelökés jártasságot, ha van neki, mintha Blokk Akciót hajtott volna végre. Soha nem használhatja viszont az alábbi jártasságokat: Becsúszó Szerelés, Örjögés, Kirúgás Elkapása, Ugrás, Passz Blokkolása és Tapadás.

### Leadás - Dump-Off

(Passz)

Az e jártassággal rendelkező játékos Gyors Passzt végezhet, mikor az ellenfél bejelenti, hogy blokkolni akarja őt, így megszabadulhat a labdától, mielőtt megütnék. 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, ~~és nem használható a Passz blokkolása jártasság~~. Miután a dobás megtörtént, az ellenfél befejezheti a blokkolást és folytathatja körét. A jártasság nem használható az Örjögő ellenfél második blokkjánál, valamint a Bombaszák és a Csapattárs Dobása jártasságokkal kapcsolatosan.

### Lerázás - Fend

(Általános)

A játékos nagyon képzett a potenciális támadók távol tartásában. Ellenfelei nem követhetik őt, ha blokkolás során hátratulják, még akkor sem, ha Elesett. Ha az ellenfél Rohamozott, akkor a követő lépés megtételétől eltekintve a normál módon folytathatja mozgását.

### Magánzó - Loner

(Különleges)

A Magánzó tapasztalatlanságuk, arroganciájuk, állati brutalitásuk vagy csak szimpla hülyeségük miatt nem tudnak együtt dolgozni a csapattal. Emiatt amikor az ilyen játékos csapat újradobást akar használni, először dobnia kell D6-tal. Ha a dobás 4+, akkor a megszokott módon használhatja az újradobást. Ha a dobás eredménye 1-3, akkor marad az újradobott dobás eredeti eredménye, a csapat újradobás pedig elveszett (azaz felhasználódott).

### Megállíthatatlan - Juggernaut

(Erő)

A játékost szinte lehetetlen megállítani, ha egyszer mozgásba lendült. Ha a játékos Roham Akciót hajtott végre, a megrohamozott játékos nem használhatja a Lerázás, Mozdíthatatlan és Birkózás jártasságát **a Megállíthatatlan jártasságot használó játékos** blokkjai ellen. Emellett **a Megállíthatatlan jártasságot használó játékos** a blokk kockán a **Mindkét fél elesik** eredményt **Hátratulásként** kezelheti.

### Mindig Éhes - Always Hungry

(Különleges)

A játékost állandóan mohó éhség gyötri, ezért megeszik bármit, amit csak talál. Amikor a játékos használja a Csapattárs Dobása jártasságát, dobj D6-tal a mozgása után, de még a csapattárs eldobása előtt. 2+ esetén eldobhatja a csapattársát. 1-es esetén azonban megpróbálja megenni szerencsétlen csapattársát. Dobj újra D6-tal, ha megint 1-es, akkor sikerült legyűrnie a csapattársat, ami áldozata visszafordíthatatlan halálát jelenti (se Gyógyítóval, se Regenerációval, se bármilyen más módon nem lehet segíteni rajta). Ha a labda a csapattársnál volt, akkor a labda a csapattárs mezőjéről elpattan egy mezőnyit. Ha a második dobás 2+, akkor a csapattársnak sikerül kiszabadulnia és a Passz Akció elügyetlenkedett passznak számít. A csapattársat úgy kell kezelni, mint az elügyetlenkedett labdát.

### Mocskos Játékos - Dirty Player

(Általános)

Ez a játékos hosszú időn keresztül keményen megtanulta a létező összes mocskos trükköt. Amikor a játékos Rugdosás Akciója során megrugdos egy játékost, hozzá kell adni 1-et a Páncél- vagy Sérülésdobáshoz. Fontos, hogy csak az egyik dobás eredményét módosíthatod egy Rugdosás alatt, tehát ha a Páncéldobást már módosítottad ezzel a jártassággal, akkor a Sérülésdobást már nem módosíthatod.

### Mozdíthatatlan - Stand Firm

(Erő)

A játékos dönthet úgy, hogy nem toódik hátra, amikor blokkolják. Figyelmen kívül hagyhatja a Hátratulás eredményt, és az Eleséssel járó eredmények esetén Eleshet azon a mezőn, amelyen áll. Ha egy másik játékost rátolnak egy Mozdíthatatlan játékosra, akkor egyik játékos sem mozdul el a mezőjéről.

### Nagy Kéz - Big Hand

(Mutáció)

A játékos egyik keze természetellenesen nagyra nőtt, de ettől még ugyanolyan jól tudja használni. Sőt! A labda felvételekor figyelmen kívül hagyja a szerelési zónák miatti módosítókat és a Szakadó Eső módosítója sem hat rá.

**Nagy Űtés - Mighty Blow****(Erő)**

Ha egy blokkolás során a játékos ellenfele Elesik, adj hozzá +1-et a Páncél vagy Sebzésdobáshoz. Csak az egyik dobást módosíthatod, ha tehát a Páncéldobást már módosítottad a Nagy Űtéssel, akkor a Sérülés dobást már nem módosíthatod. A Nagy Űtés nem használható a Döfés és a Láncfűrész jártasságokkal együtt.

**Nagyon Hosszú Lábak - Very Long Legs****(Mutáció)**

A játékos +1-gyel módosíthatja a D6 dobását, amikor megpróbál közbenyúlni, vagy Ugrik. Ráadásul a Biztos Dobás jártasság nem használható a közbenyúlása ellen.

**Nehézfejű - Bone-head****(Különleges)**

A játékos nem éppen a kimagasló intelligenciájáról híres. Éppen ezért dobj mindig D6- tal rögtön, miután bejelentetted, hogy milyen Akciót szeretnél végrehajtani a játékosal, de még mielőtt az Akciót megkezdenéd! Ha az eredmény 1-es, akkor a játékosod csak áll és megpróbál visszaemlékezni, hogy mit is kellene csinálnia. A játékos nem csinálhat semmit a körben, és ha olyan Akciót hajtott volna végre, amelyet körönként csak egy játékos végezhet, akkor edzője nem jelenthet be a körben ilyen akciót másik játékosra. (Példa: ha egy Nehézfejű játékos Roham Akciót jelent be, de 1- est dob, akkor a csapata ebben a körben nem jelenthet be több Roham Akciót). A játékos elveszíti a szerelési zónáját, nem kaphatja el a labdát, nem nyúlhat közbe, nem passzolhat, nem segídezhet sem blokkolásnál sem rugdosásnál, és nem mozoghat önként addig, amíg nem dob legalább 2-est vagy jobbat következő Akciója előtt, illetve a következő kirúgásig, ha az következik be hamarabb.

**Nurgle Rontása - Nurgle's Rot****(Különleges)**

A játékos egy borzalmas ragályt hordoz, amivel akkor fertőz, ha megöl egy ellenfelet Blokk, Roham vagy Rugdosás Akció során. Az ellenfél valójában nem hal meg, hanem megfertőződik és Rohadékká válik. Ehhez az ellenfél játékosát le kellett húzzák a csapatlistáról a meccs utáni teendők 2.1 lépésében, ereje nem lehet 4-nél nagyobb és nem rendelkezhet Rothadás, Regeneráció vagy Pöttöm jártassággal. Az új Rohadékot ingyen hozzá lehet adni a Nurgle csapathoz a csapatlista frissítésének 5. lépésében ha van a Csapatlistán hely. Az ingyenes Rohadék teljes értékével beleszámít a csapat értékébe.

**Őrjöngés - Frenzy****(Általános)**

A játékos, mikor a pályára lép, pszichopata gyilkossá válik, ellenfeleit kontrollálhatatlan őrjöngéssel támadja meg. Ha más szabály nem írja fölül, akkor ezt a jártasságot mindig használni kell. Ha a játékos blokkol és hátralöki áldozatát, mindig követnie kell, ha ezt nem zárja ki valami. Ha Hátrólás vagy Védőhiba volt az eredmény, és még mindkét játékos áll és egymás mellett van, akkor újra blokkolnia kell ugyanezt a játékosat. A játékosnak ezután a második blokk után is követnie kell, hacsak nem zárja ki ezt valami. Ha az Őrjöngő játékos Roham Akciót hajtott végre, akkor is követnie kell és másodsorra is blokkolni, kivéve ha nincs több mozgáspontja és mindent belézni se tud már.

**Passz - Pass****(Passz)**

A játékos újradobhat, ha pontatlan passzt dob vagy elügyetlenkedi a passzt.

**Passz Blokkolása - Pass Block****(Általános)**

A játékos léphet legfeljebb három mezőt, miután az ellenfél bejelenti, hogy egyik játékosa passzolni fogja a labdát vagy egy bombát. Ezt a soron kívüli mozgást a passzolási távolság lemérése után kell megtenni, de még mielőtt bárki megpróbálna közbenyúlni. Előre be kell jelenteni a mozgás minden egyes lépését, és az utolsó lépéssel a játékosnak Passz Blokkolási pozícióba kell kerülnie. Passz Blokkolási pozíciónak számít az olyan mező, ahol közbe tud nyúlni, a dobás üres célmezője, továbbá ha a dobó, vagy az elkapó a játékos szerelési zónájába kerül. A játékos nem állhat meg a kijelölt mozgás vége előtt, kivéve ha Csápokkal megállították, Elesett, vagy elért egy másik Passz Blokkolási pozíciót. Az ellenfél edzője a bejelentett passzt nem vonhatja vissza, azt az eredeti tervnek megfelelően kell végrehajtani, miután ez a lépés megtörtént. Ez a speciális lépés ingyenes és nincs hatással a játékos mozgási lehetőségeire a következő körben. Ettől eltekintve azonban a lépést a rendes mozgási szabályok szerint kell elvégezni, és a jártasságok használhatók, tehát például a játékosnak cseleznie kell, ha ellenséges szerelési zónát akar elhagyni.

**Pirinyó - Titchy****(Különleges)**

A Pirinyó játékosok még kisebbek és ügyesebbek, mint a Pöttöm játékosok. Ezt megjelentendő a játékos +1-gyel módosíthatja a Cselezés dobásait. Ugyanakkor annyira aprók, hogy bár szerelési zónájuk elhagyásához cseleznie kell az ellenfélnek, de a szerelési zónáik miatt nincs -1 módosító a zónájukba cselező játékosok dobására.

**Pontosság - Accurate****(Passz)**

A játékos +1-et adhat D6 dobásához, mikor passzol.

**Pöttöm - Stunty****(Különleges)**

A játékos annyira kicsi, hogy igen nehéz szerelni, mivel elszalad ellenfele kinyújtott karja alatt vagy lábai között. Ugyanakkor a Pöttöm játékosok túl kicsik ahhoz, hogy a labdát jól tudják passzolni és könnyen sérülnek. Ezeket megjelenítendő a Pöttöm játékosok figyelmen kívül hagyhatják a szerelési zónákat cselezésnél (azaz mindig +1 lesz a cselezés módosítójuk), viszont -1 módosítót kapnak minden passz dobásukra. Emellett +1 módosító jár minden Pöttöm játékosra dobott Sérülésdobáshoz. Az olyan Pöttöm játékosok, akiknek Titkos Fegyverük van, nem hagyhatják figyelmen kívül a szerelési zónákat cselezésnél, de a többi Pöttöm szabály továbbra is érvényes rájuk.

**Profi - Pro****(Általános)**

A játékos harcedzett veterán és a többiek csak profinak hívják, mivel igen ritkán hibázik. Körönként egyszer a profi akármelyik dobását újradozhatja, kivéve Páncél, vagy Sérülés illetve Sebesülés dobást, akkor is, ha a játékos fekszik vagy Elkábult. Mielőtt azonban újradozna, dobni kell D6-tal. Ha az eredmény 4, 5 vagy 6, az újradozás elvégezhető. 1, 2 vagy 3 esetén az eredeti dobás marad érvényben és nem újradozható még csapat újradozással vagy valamilyen jártassággal sem. A Profi dobást azonban meg lehet ismételni Csapat újradozás felhasználásával.

**Regeneráció - Regeneration****(Különleges)**

Ha a játékos Sebesül, akkor a Sebesülés dobás és az esetleges Gyógyítás dobás után dobj D6-tal, hogy Regenerálódik-e. 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, ezért a Fedezéken a Cserék közé kell tenni őt. A Regeneráció dobást nem lehet újradozni. Az ellenfél játékos, aki a Sebesülést okozta, akkor is megkapja a SZJP-t, ha a sérülést elszenvedő játékos sikeresen regenerál.

**Rettenthetetlen - Dauntless****(Általános)**

A Rettenthetetlen játékos úgy fel tudja magát spanolni, hogy még a legerősebb ellenfelekkel is megküzd. A jártasság csak akkor működik, ha a játékos egy nála erősebb ellenfelet blokkol. Amikor használjuk a jártasságot, a Rettenthetetlen játékos edzője dob D6-tal és a dobást hozzáadja a játékos Erejéhez. Ha az összeg kisebb, vagy azonos, mint az ellenfél Ereje, akkor a játékos az eredeti Erejét használja a blokkoláshoz. Ha azonban nagyobb, akkor a Rettenthetetlen játékos Ereje ugyanannyi lesz a blokkolás erejéig, mint az ellenfél. A Rettenthetetlen dobást a segédkezelések előtt, de minden más erő módosító beszámítása után kell elvégezni.

**Rothadás - Decay****(Különleges)**

Nehéz a pályán állni a sarat, ha a játékos rothadó teste éppen csak nem esik szét. Amikor a rothadó játékosra a Sebesülés táblázaton kell dobni, dobj kétszer egymás után és a játékos mindkét Sebesülést elszenvedi. Ha esetleg mindkétszer az jön ki, hogy kihagyja a következő meccset, akkor csak a soron következő meccset kell kihagynia, az azt követőn már játszhat. A sikeres Regeneráció dobás mindkét sérülést regenerálja.

**Sprint - Sprint****(Ügyességi)**

A játékos a szokásos kettő helyett három Extra lépéssel is megpróbálkozhat (lásd a 20. oldalt). Ugyanúgy dobni kell minden egyes Extra mező lépésekor, hogy megállapítsd Elesett-e, vagy sem.

**Sunyi Rugdosó - Sneaky Git****(Ügyességi)**

A játékos elég gyors és rafinált ahhoz, hogy a bíró figyelmét elkerülve dolgozza meg a földön fekvő ellenfeleit – hacsak a páncél recsegése el nem árulja. A Rugdosás Akció során csak akkor állítja ki a bíró a játékost, ha amellet, hogy duplát dobott, sikeres is a Páncéldobás.

**Szarvak - Horns****(Mutáció)**

A Szarvakkal rendelkező játékos felöklelheti ellenfelét. Ez +1-et ad Erejéhez, amikor Roham akciót hajt végre.

**Szerelés - Tackle****(Általános)**

A játékos szerelési zónájából kicselező ellenfelek nem használhatják Cselezés jártasságukat, továbbá blokkolásnál sem használhatják, ha ez a játékos blokkolja őket és alkalmazza Szerelés jártasságát.

**Szerelés Megtörése - Break Tackle****(Erő)**

A játékos Cselező dobás esetén Ügyessége helyett Erejét használhatja. Például a 4-es Erejű és 2-es Ügyességű játékos Ügyessége 4-esnek számít Cselezés dobás esetén. Ez a jártasság körönként csak egyszer alkalmazható.

**Szurkolók Kedvence - Fan Favourite****(Különleges)**

A szurkolók annyira oda vannak a játékosért, hogy még az ellenfél szurkolói is neki drukkolnak. Minden egyes pályán lévő Szurkolók Kedvence játékosodért +1 SZEM-et kapsz a Kirúgás táblázat dobásaidra. A Bevétel dobást nem módosítja.

**Tapadás - Shadowing****(Általános)**

A játékos akkor alkalmazhatja ezt a jártasságot, mikor az ellenfél játékosja valamilyen Akciója során bármilyen okból kifolyólag elhagyja a szerelési zónáját. Az ellenfél edzője dob 2d6-tal és az eredményt hozzáadja játékosja Mozgáspontjához. Az eredményből ki kell vonni a Tapadó játékos mozgáspontjait. Ha az eredmény 7 vagy kevesebb a Tapadó játékos akkor a játékos az ellenfél játékosja által üresen hagyott mezőre állíthatja. Nem kell Cselezés dobást dobni és a következő saját körébe sem számít bele ez a lépés. 8+ esetén az ellenfél lerázza a Tapadó játékos, így az helyben marad. Egy játékos egy körön belül akárhányszor Tapadhat. Ha egy játékos olyan szerelési zónát hagy el, ahol többen is rendelkeznek Tapadás jártassággal, akkor csak egy ellenséges játékos próbálkozhat rátapadni.

**Testőr - Guard****(Erő)**

A játékos akkor is segídezhet blokkolásnál, ha ellenséges szerelési zónában áll. Rugdosásnál nem használható.

**Titkos Fegyver - Secret Weapon****(Különleges)**

Néhány játékos olyan speciális felszereléssel rendelkezik, amit „titkos fegyvernek” nevezünk. Habár a Vértoci szabályai nyomatékosan tiltják bármiféle fegyver használatát, a játék történetében nagyon régóta szerepelnek olyan csapatok, amelyek megpróbáltak mindenféle fegyvereket csempészni a pályára. Így vagy úgy, a titkos fegyverek használata egyszerűen nem engedélyezett, és a bírónak megvan az a bosszantó szokása, hogy leküldi a játékosokat, akik ilyet használnak. Ezért a titkos fegyverrel rendelkező játékos meccsenként csak egyszer állítható fel a pályára. Amint valaki gólt szerez, vagy véget ér a félidő, a bíró leküldi a játékos a fedezékbe a többiek mellé, akiket elkapott szabálytalankodás miatt a meccsen, függetlenül attól, hogy a játékos a pályán van vagy sem.

**Többes Blokkolás - Multiple Block****(Erő)**

Ha a játékos mellett legalább két ellenfél áll, akkor a Blokk Akciója elején dönthet úgy, hogy két ellenfelét is megblokkolja. A két blokkot sorban egymás után kell végrehajtani a normál blokkolási szabályok szerint azzal a kiegészítéssel, hogy mindkét ellenfél erejéhez hozzá kell adni 2-t. A játékos nem tehet követő lépést egyik blokk után sem, ha ezt a jártasságot használja, tehát a Többes Blokkolás nem használható és az Örjögéssel együtt, helyette viszont használható. Ahhoz, hogy a második blokkot végrehajthassa a játékos, ahhoz az első blokk után állnia kell.

**Többlét Karok - Extra Arms****(Mutáció)**

Az egy vagy több plusz karral rendelkező játékos +1-gyel módosíthatja labdafelvételi, labdaelkapási és közbenyúlási dobásait.

**Tök Hülye - Really Stupid****(Különleges)**

A játékos kétség kívül az egyik legtompább agyú kreatúra, aki valaha Vértoci pályára lépett (tekintve a játékosok általános IQ szintjét, ez azért nem kis teljesítmény). Éppen ezért dobj rögtön D6-tal miután bejelentetted, hogy a játékosal milyen akciót szeretnél végrehajtani, de még mielőtt az Akciót megkezdenéd! Ha egy vagy több olyan saját játékos áll a buta játékosal szomszédos mezőn, aki nem Tök Hülye, a dobáshoz adj +2 módosítót. Ha az eredmény 1-3, akkor a játékos csak áll és megpróbál visszaemlékezni, hogy mit is kellene csinálnia. A játékos nem csinálhat semmit a körben és a bejelentett Akció elvész. Példa: ha egy Tök Hülye játékos Roham Akciót jelent be, és 1-est dob, akkor a csapatból már más sem Rohamozhat ebben a körben. A játékos elveszíti a szerelési zónáját, nem kaphatja el a labdát, nem passzolhat, nem nyúlhat közbe, nem segídezhet sem blokkolásnál sem rugdosásnál, és nem mozoghat önként addig, amíg a Tök Hülye dobás nem sikerül valamelyik következő Akciója előtt, vagy a következő kirúgásig, ha az követik be hamarabb.

**Ugrás - Leap****(Ügyességi)**

A játékos bármely, tőle maximum 2 mezőre lévő üres mezőre ugorhat, akár átugorva egy játékos is a saját vagy ellenfele csapatából. Az ugrás 2 mozgáspontba kerül (akkor is, ha csak egy mezővel ugrott arrébb a játékos). Az ugrást úgy kell végrehajtani, hogy a játékos egy vagy két mezővel arrébb teszed, és dobsz az Ügyességére. Erre semmilyen módosító nem vonatkozik a Nagyon Hosszú Lábak jártasság kivételével. A játékosnak nem kell Cselezés dobást dobni ahhoz, hogy elhagyja azt a mezőt, ahonnan ugrik. Ha sikerül a D6 dobás, akkor az ugrás tökéletes volt, folytathatja mozgását. Ha elrontotta az Ügyesség dobást, akkor a játékos Elesik abban a mezőben, ahová ugrani akart, az ellenfél edzője pedig dob a Páncéljára. Az elrontott ugrás azonnal véget vet a csapat körének. Egy játékos Akciónként csak egyszer Ugorhat.



**Undorító Küllem - Foul Appearance****(Mutáció)**

A játékos olyan borzalmasan néz ki, hogy ha az ellenfél játékosja blokkolni akarja őt (vagy blokkolást helyettesítő speciális támadást akar végrehajtani ellene), akkor előbb D6-tal legalább 2-t kell dobnia, különben nem hajlandó blokkolni és az akció elveszett (a kör azonban nem ér véget idő előtt).

**Üdvözlégy Passz - Hail Mary Pass****(Passz)**

A játékos a játéktér bármely mezőjébe dobhatja a labdát, nem számít milyen messze van, a sablonra nincs szükség. Dobj D6-tal. Ha 1-est dobsz, akkor a játékos elügyetlenkedte a passzt, és a labda egyet pattan a játékos mezőjéből. Ha az eredmény 2-6, a játékos passzolhat. Az Üdvözlégy Passzba nem lehet közbenyülni, de sohasem pontos – a labda automatikusan három mezőnyit szóródik a célmezőtől számítva. Ha szerencséd van, a labda éppen a célmezőre szóródik. A jártasság nem használható, ha az időjárás Hóvihar és nem használható Csapattárs Dobására.

**Vadállat - Wild Animal****(Különleges)**

A Vadállatok irányíthatatlan fenevadak, akik ritkán csinálják azt, amit az edzőjük akar tőlük. Nagyjából csak abban lehet számítani rájuk, hogy kiütik a túl közel merészkedő ellenfeleket. Ezt megjelenítendő, közvetlenül azután, hogy bejelentesz egy Akciót egy Vadállattal, dobj D6-tal. Adj a dobáshoz 2-t, ha Blokkolni vagy Rohamozni akar a Vadállat. Ha az eredmény 1-3, akkor a Vadállat helyben állva üvölt, és az Akció elveszett.

**Vastag Koponya - Thick Skull****(Erő)**

Ha a játékosra Sérülést dobnak, és a módosítások után 8 az eredmény, akkor a játékos nem Eszméletlen lesz, csak Elkábult. Ezt a jártasságot akkor is lehet használni, ha a játékos a földön fekszik, vagy Elkábult.

**Vérszomj - Blood Lust****(Különleges)**

A Vámpiroknak időnként élők vérére kell inniük. Emiatt mindig, amikor bejelentesz egy Akciót egy Vámpírnak, dobj D6-tal. Ha a dobás eredménye 2+, akkor a Vámpír végrehajthatja az Akciót. Ha azonban az eredmény 1, akkor a Vámpíron eluralkodott az embervér utáni vágy, és az alábbi speciális Akciót kell végrehajtania. A bejelentett Akció elvész, és egy Mozgás Akciót kell végrehajtania. Ha a bejelentett Akció olyan volt, amit körönként csak egy játékos hajthat végre, akkor a csapatból más már nem hajthatja végre ugyanezt az Akciót ebben a körben. Ha a Vámpír a mozgása végén egy vagy több, saját csapatába tartozó álló, fekvő vagy Elkábult Rabszolga mellett áll, akkor megtámadja egyiküket. Azonnal Sérülést kell dobni a megtámadott Rabszolgára (Páncéldobás nem kell). A sérülés nem okozza a kör idő előtti végét, kivéve ha a megtámadott Rabszolgánál volt a labda. Ha a Vámpír bármilyen okból kifolyólag nem tud megtámadni egyetlen Rabszolgát sem, akkor el kell hagynia a játéktérre és a Fedezék Cserék részébe kell helyezni. Ezzel együtt a csapata köre is azonnal, idő előtt véget ér. Ha a labda nála volt, akkor az arról a mezőről fog egyet pattanni, ahonnan el kellett hagynia a pályát. Gólt semmiképpen sem szerezhet – hiába jut eltávolítása előtt labdával a kezében az ellenfél Góltérületére, az nem érvényes gól. Ha a Vámpír Eszméletlen lesz vagy Sebesül, mielőtt lakmározhatna a rabszolgából, akkor a Fedezék megfelelő részére kell tenni, nem a Cserék közé. Fontos, hogy a Vámpír felveheti a labdát, illetve bármi olyat tehet mozgása közben, amit Mozgás Akció közben meg lehet tenni, a lényeg, hogy a végén meg kell csapolja egy Rabszolga vérére ahhoz, hogy ne legyen vége a körnek idő előtt.

**Vetődéses Elkapás - Diving Catch****(Ügyességi)**

A játékos elvetődve olyan labdákat is elér, amiket mások meg se próbálnának elkapni, és a pontos passzokra is könnyebben el tudja kapni. A játékos 1-et adhat minden elkapási dobásához, amennyiben pontos passz érkezik a zónájába. A szerelési zónájában lévő üres mezőre érkező passzokat, kirúgásokat és bedobásokat ugyanúgy megpróbálhatja elkapni, mintha az ő mezőjére érkeztek volna. A pattogó labdát nem szerezheti meg ily módon. A játékos nem mozdul el arról a mezőről, ahol áll. Az elrontott Elkapás után a labda kipattan a játékos szerelési zónájából. Ha kettő, vagy több játékos is megpróbálja használni ezt a jártasságot, akkor csak akadályozzák egymást és egyiküknek sem sikerül megszerezni a labdát.

**Vezér - Leader****(Passz)**

A játékos irányító alkat, csapatát hátulról vezényli, hogy jó passzokat adhasson. Ha egy vagy több ilyen játékos van a csapatban, akkor az edző a Vezér Újradobás jelzőt is odarakhatja a meccs kezdetén és a második félidő elején a többi mellé a Fedezékre az esetleges Mesterszakács dobás(ok) után. Egy csapatnak csak egy Vezér újradobása lehet, akárhány ilyen képességű játékosal rendelkezik is. A Vezér újradobás ugyanúgy működik, mint a Csapat újradobás, de csak akkor használható, ha a felhasználás pillanatában legalább egy ilyen jártassággal rendelkező saját játékos van (áll, fekszik vagy Elkábult) a pályán. A Vezér újradobás a Hosszabbításban is használható, de csak akkor, ha a második félidőben nem használták fel.



**Zavaró Kisugárzás - Disturbing Presence**

**(Mutáció)**

A játékos már pusztán jelenlétével is megzavarja az ellenfél koncentrációját. Ennek oka lehet a játékost körülvevő sűrű rovarfelhő, gyomorfordító szag, kaotikus vagy dermesztően hideg aura, esetleg a játékos által kibocsátott félelmet vagy pánikot okozó feromon. A mutáció konkrét természetétől függetlenül általános hatás, hogy ha egy játékos passzolni, közbenyúlni, vagy elkapni akar, akkor D6 dobásából le kell vonnia annyit, ahány Zavaró Kisugárzású játékos van az ellenfélnek maximum 3 mező távolságban. A Zavaró Kisugárzás akkor is érvényesül, ha a játékos a földön fekszik vagy elkábult.

<b>JÁRTASSÁG KATEGÓRIÁK</b>			
<b>ÁLTALÁNOS</b>		<b>ÜGYESSÉGI</b>	
Birkózás	Mocskos játékos	Becsúszó szerelés	Felugrás
Biztos kéz	Órjöngés	Biztos láb	Sprint
Blokkolás	Passz blokkolása	Cselezés	Sunyi rugdosó
Kirúgás	Profi	Elkapás	Ugrás
Kirúgás elkapása	Rettenthetetlen	Ellépés	Vetődéses elkapás
Labdakiütés	Szerelés		
Lerázás	Tapadás		
<b>PASSZ</b>		<b>ERŐBELI</b>	
Acélidegek	Pontosság	Erős kar	Nagy ütés
Biztos dobás	Üdvözlégy passz	Félrelökés	Szerelés megtörése
Leadás	Vezér	Kicsi a rakás	Testőr
Passz		Megállíthatatlan	Többes blokkolás
		Mozdíthatatlan	Vastag koponya
<b>MUTÁCIÓ</b>			
Csápok	Nagy kéz	Tüskék	
Kapaszkodó farkok	Nagyon hosszú lábak	Undorító küllem	
Karmok	Szarvak	Zavaró kisugárzás	
Két fej	Többlet karok		
<b>KÜLÖNLEGES</b>			
Bombazsák	Kéz nélkül	Pöttöm	
Cövek	Láncfűrész	Regeneráció	
Csapattárs eldobása	Láncos golyó	Rothadás	
Döfés	Magánzó	Szurkolók kedvence	
Gyökérverés	Mindig éhes	Titkos fegyver	
Hipnotikus tekintet	Nehézfejű	Tök hülye	
Jó anyag	Nurgle rontása	Vadállat	
Ellenszenves	Pirinyó	Vérszomj	

## TÁMOGATÁSOK LEÍRÁSA

**o-2 Bloodweiser Lánykák:** Egy rekesz egészen különleges mágikus Bloodweiser sört vásárolhatsz 50.000 aranyért, ami mellé jár egy igen kedves hölgy is, aki minden egyes kirúgás előtt felszolgálja a nedűt a játékosoknak. A sör és a hölgy együttesen olyan jól hat a játékosokra, hogy ahány ilyen Támogatása van a csapatnak, annyi +1 módosító jár a csapat játékosainak Esméletlenekre dobásánál az egész meccs alatt.

**o-3 Bíró Lefizetése:** A bíró egyszeri lefizetése 100.000 aranyba kerül – goblin csapatoknak csak 50000-be. Minden lefizetés hatására egyszer figyelmen kívül hagyhatod, amikor a bíró leküldené a rugdosó játékosodat, vagy amikor el akarja tiltani valamelyik titkos fegyveres játékosod a meccs folytatásától. Amikor a meccs folyamán használni akarod, dobj D6-tal: 2-6 esetén jól sikerült a lefizetés (egyben a kör idő előtti végét is megakadályozta, ha a rugdosó játékos megmentésére használtad), de ha 1-est dobtál, akkor a bíró ennél az ítéletnél megvesztegethetetlennek bizonyul és a döntése érvényben marad, a vesztegetés pedig elpocsékolódott. Egy lefizetést egyszer lehet felhasználni a meccsen.

**o-4 Kiegészítő Edzés:** Minden egyes kiegészítő edzés 100.000 aranyba kerül, hatására a csapat eggyel több Csapat Újradozással játszhatja ezt a meccset.

**o-1 Félszerzet Szakács:** A Félszerzet csapatok 100.000 aranyért, az összes többi csapat 300.000 aranyért bérelhet fel Félszerzet Szakácsot. Dobj 3D6-tal minden félidő elején, hogy kiderüljön, milyen hatással volt a szakács főztje a csapatra. Minden egyes kockával, amivel sikerült 4+-t dobni, a szakácsnak sikerült annyira fellelkesítenie a csapatot, hogy kap egy extra Csapat Újradozást, ugyanakkor az ellenfél figyelmét a csodás illatok annyira elterelik, hogy veszítenek egy Csapat Újradozást (csak akkor, ha még rendelkezik Csapat Újradozással).

**o-1 Igor:** Azok a csapatok, akik nem vásárolhatnak Gyógyítót, felbérelhetik Igort 100.000 aranyért. Igor a tú és cérna mestere, ha rothadó hús kezeléséről van szó. Avatottan férceli össze a csípőcsontot a combcsonttal, de a halotti fátylat is, ha azt kell. Igazán jól meg tudja dolgozni a srácokat, hogy aztán visszabotorkálhassanak a pályára. Igort a meccsen egyszer lehet munkára fogni, aminek eredményeként egy elrontott Regeneráció dobást újra lehet dobni.

**Tetszőleges számú Szabadúszó:** Minden egyes szerződéses játékosra tucatnyi olyan jut, aki csak egy meccset játszik egy-egy csapatnál és aztán tovább áll. Ezek azok a sztárok, akiknek nem teljesen jött össze a dolog, vagy olyan kirúgott játékosok, akik aztán anyagilag tönkrementek. A Szabadúszó 30.000 arannyal többbe kerül, mint amennyibe egy azonos pozíciójú játékos normálisan kerül. Például egy Szabadúszó Ember Mezőnyjátékos felbérzése egy meccsre 80.000 aranyba kerül. A szokásos létszámkorlátozások a Szabadúszókra is vonatkoznak a teljes csapat és az egyes pozíciók tekintetében (azaz nem egészen igaz, hogy tetszőleges számú bérelhető). Azok a játékosok azonban, akik sérülés miatt kénytelenek kihagyni a meccset, nem számítanak bele a csapat létszámába, így tehát a Szabadúszókkal helyettesíteni lehet a meccset kihagyni kényszerülő játékosokat. Minden Szabadúszó a Magánzó jártassággal indít, mivel ezek a beugró játékosok nincsenek összeszokva a csapattal. Ugyanakkor a Szabadúszók 50.000 aranyért felvehetnek egy olyan jártasságot, amely a Normál jártasságlistájukon szerepel. Például egy Szabadúszó Ember Mezőnyjátékos indulhat a Szerelés jártassággal, így összesen 130.000 aranyba kerül felbérelni. A Szabadúszók nem kaphatnak Sztárjátékos pontokat, kivéve a LJD-t. A Szabadúszók új jártasságokat sem tanulhatnak.

**o-2 Sztárjátékos:** A Sztárjátékosok a Vértóci pályák hősei, ők a legrátermettebb és legtehetségesebb játékosok. Minden Sztárjátékosnak megvan a maga speciális jártasság arzenálja és mindegyikük egy egyéniség, a liga többi játékosa közül messziről kitűnnek (a Sztárjátékosok statisztikái és jártasságai a 55-56. oldalon vannak). A Sztárjátékosok szabadúszóként vesznek részt egy-egy meccsen bármely olyan csapat soraiban, aki ki tudja fizetni borsos bérüket (és akik elég szimpatikusak nekik), aztán továbbállnak, hogy egy másik csapatban játsszanak. Meccsenként két Sztárjátékost bérelhetsz fel azok közül, akik a csapatodhoz engedélyezve vannak a csapatlistán. Ha a ligafelelős másképp nem dönt, akkor a halál és a súlyos sérülések, amiket a Sztárjátékosok elszenvednek, eltörlődnek a meccs után. A Sztárjátékosok szerepeltetésével nem nőhet a csapat játékosainak száma 16 fölé. Azok a játékosok azonban, akik sérülés miatt kénytelenek kihagyni a meccset, nem számítanak bele a csapat létszámába, így tehát Sztárjátékosokkal helyettesíteni lehet a meccset kihagyni kényszerülő játékosokat. Elképzelhető (bár nem túl valószínű), hogy mindkét csapat ugyanazt a Sztárjátékost akarja szerződtetni egy meccsre. Ha ez megtörténne, akkor egyik csapatban sem játszik, viszont mindkét csapattól beszedi a bérleti díjat. A Sztárjátékosok soha nem kaphatnak Sztárjátékos pontokat, kivéve a LJD-t. A Sztárjátékosok új jártasságokat sem tanulhatnak. Továbbá se vásárolt, se bérelt Gyógyító, se Igor nem használható a Sztárjátékosokra. A Sztárjátékosok saját edzőket és gyógyítókat alkalmaznak, akik velük együtt utaznak és a meccsek között minden sérülésből (még a halálból is) felgyógyítják őket, úgyhogy nem támaszkodnak a csapatod dilettánsaira.

**o-2 Vándor Gyógyító:** Bármely csapat, aki egyébként is alkalmazhat Gyógyítót, bérelhet egy Vándor Gyógyítót, vagy akár kettőt is, hogy segítse a csapatot. Darabja 100.000 aranyba kerül. Ezek a Gyógyítók gyakran valamelyik helyi istenség papjai. Bár soha nem csatlakoznának végleg egyetlen átkozott Vértóci

csapathoz sem, tudni lehet róluk, hogy hitüknek felajánlott komolyabb adomány fejében szívesen segítenek egy-egy meccs erejéig. A Vándor Gyógyítókra vonatkozó szabályok mindenben megegyeznek a 18. oldalon leírt, megvásárolt Gyógyítókra vonatkozó szabályokkal. Bármennyi Gyógyító is van egy csapatban, egy Sebesülés dobást csak egyszer lehet újradozni.

**0-1 Varázsló:** 150.000 aranyért egy Varázsló szolgáltatait is igénybe veheted a meccs folyamán csapatod segítésére. A Varázslóra vonatkozó szabályokat a következőkben olvashatod.

## VARÁZSLÓK

A Varázslók, mint szinte mindenki Öregvilágon, megrögzött szurkolók és sokuk a végletekig kitart választott csapatuk mellett. Nem meglepő hát, hogy nem sokkal a játék születését követően a Varázslók gondosan kiválasztott varázslatokkal kezdték „segíteni” csapatukat. A meccseket hamarosan szinte elmosta a mágia, ahogy a Varázslók némi előnyt próbáltak kicsikarni csapatuknak. Végül a Mágia Kollégiumai ragaszkodni kényszerültek ahhoz, hogy csak azok a csapatok alkalmazhatnak Varázslót, akik megveszik a Mágia Kollégiumainak speciális engedélyét. Az engedély így is csak meccsenként egyetlen varázslatra korlátozódik, és egy igen szűk listából lehet választani, és a Mágia Kollégiumai által kijelölt Varázsló sütheti el. A Varázslók és a szurkolók egyaránt rájöttek, hogy valójában ők is rendes Vércoci meccsekre vágnak, nem pedig varázspárbajra, így aztán az új szabályok gyorsan teret nyertek.

Bármely csapat bérelhet varázslót, ha meg tudja fizetni a Mágia Kollégiumainak fizetendő elképesztően magas árat. Egy meccsre egy csapat egyetlen Varázslót bérelhet fel. A Varázslók a játékban a Citadel figurák Warhammer játékhoz tartozó Varázslókkal jeleníthetők meg. Ez nem kötelező, de sokkal jobb, mintha a Varázslót egy dugóval jelképezitek.

Meccsenként egyszer a Varázsló elsüthet egy tűzgolyó vagy villám varázslatot. A Varázslók csak a csapatuk körének elején varázsolhatnak, még mielőtt bármely játékos Akcióba kezdett volna VAGY közvetlenül a csapatuk köre végén. A kör végén akkor is lehet varázsolni, ha idő előtt lett vége a körnek.

**Tűzgolyó:** Válaszd ki a pálya egy tetszőleges mezőjét a varázslat céljának. Dobj D6-tal minden egyes játékosra (bármely csapat játékos is), aki a kiválasztott mezőn, vagy valamelyik szomszédos mezőn áll. Ha a dobás 4 vagy annál nagyobb, akkor a játékos Elesik. Ha 3 vagy kisebb, akkor a játékosnak sikerül félreugrania a tűzlabda robbanása elől. Dobj minden Elesett játékosra Páncéldobást (és Sérülésdobást is, ha kell) úgy, mintha egy Nagy Űtés jártassággal rendelkező játékos blokkolása miatt Esett volna el. Nem okozza a kör idő előtti végét, ha az éppen soron lévő csapat játékos is Esett el, hacsak nem volt épp nála a labda.

**Villám:** Válaszd ki bármelyik álló játékos a pályán és dobj D6-tal. Ha a dobás eredménye 2 vagy annál nagyobb, akkor a villám eltalálta. Ha a dobás 1-es, akkor a játékosnak sikerült elugrania a villám elől. Ha egy játékos eltalál a villám, akkor Elesik és úgy kell Páncéldobást (és adott esetben Sérülésdobást is) végezni rá, mintha egy Nagy Űtés jártassággal rendelkező játékos blokkolása miatt Esett volna el.

## SPECIÁLIS KÁRTYÁK

A támogatások másik kategóriája a véletlen támogatásokat tartalmazza. Ennek megjelenítésére hét kártyapakli szolgál, amelyek némi váratlan és vicces fordulatot vihet a meccsekbe.

Mind a hét paklinak megvan a maga ára, amennyibe egyetlen lap húzása kerül. Például a Jó Karma pakliból 100.000 aranyért húzhatsz egy lapot. Miután húztál, nem kérhetsz helyette másikat, és nem is válthatod be másikkra. Fizethetsz azonban újabb aranyakat, hogy újabb lapot húzz akár ebből, akár egy másik pakliból.

A hét pakli úgy van összeállítva, hogy 2 csomag szokványos francia kártyát lehet használni a húzásukhoz. Minden kártyán 4 dolog szerepel:

**Név:** a kártya neve és annak a francia kártya lapnak a megjelölése, amelyik ezt a kártyát jelenti.

**Leírás:** Itt olvasható, hogy milyen rendkívüli esemény történik.

**Időzítés:** A kártyát ekkor, és csak ekkor lehet kijátszani.

**Hatás:** A kártya hatása a játékra.

## Speciális kártyák

### MINDENFÉLE ZÚRZAVAR PAKLI

(50.000 arany minden egyes húzásért ebből a 13 lapból)

<b>Név:</b>	<b>2 ♥: HÜLYE GOBLIN</b>	<b>9 ♥: HAZAI SZURKOLÓK</b>
<b>Leírás:</b>	Egy goblin végzetbúvárt, aki nem tudta kifizetni a belépőt, eltalálta a kirúgás, miközben a stadion felett röpködött.	Szurkolóid ma nagyon szeretnének segíteni kedvenc csapatuknak, ezért a labdát a lehető legkedvezőbb helyre próbálják visszaszerezni.
<b>Időzítés:</b>	Bármely kirúgáskor, miután minden játékos felállt, és a labdát már elhelyezték a pályán, de még a szóródás dobás előtt.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások vásárlását követően.
<b>Hatás:</b>	A labda a mostani kirúgáskor D6 helyett 2D6 mezőnyit szóródik.	Az első féldőben, ha a labda kimegy a pályáról, akkor a bedobás irányát te határozhatod meg, nem kell dobni a bedobás sablonon. A második féldőben a normál szabályok szerint történnek a bedobások.
<b>Név:</b>	<b>3 ♥: MEGHIBÁSODOTT LOCSOLÓFEJ</b>	<b>10 ♥: LABDADOBÁLÁS</b>
<b>Leírás:</b>	Valaki beindította az öntözőberendezést, persze teljesen véletlenül. Míg el nem zárják, nehezebb lesz a labdát kezelni és a pára a látást is akadályozza.	A szurkolók ajándék labdákat szereztek és a szokásos kacetok helyett ma ezekkel dobálják az ellenfél játékosait.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Minden passz, elkapás és felvétel dobásra -1 módosító jár a következő kirúgásig.	Ebben a körben az ellenfél játékosainak cseleznie kell, ha elhagynak egy olyan mezőt, amely egy vagy két mező távolságra van valamelyik oldalvonalától vagy valamelyik TD zónától.
<b>Név:</b>	<b>4 ♥: NAPFOGYATKOZÁS</b>	<b>J ♥: SZÉLHÁMOS VARÁZSLÓ</b>
<b>Leírás:</b>	Napfogyatkozás miatt egy pillanat alatt teljes sötétségbe borul minden. Talán a vaksötét, talán a mágia hatása, de egy rövid időre minden játékos egyenlővé válik.	Egy varázsló a lelátókon egy kicsit unja magát, szórakozásképp egy tűzlabdát dob a pályára.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárkivel léptél volna.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	A te és az ellenfeled köre alatt minden pályán tartózkodó játékos egy Goblin tulajdonságait és jártasságait ölti magára.	Tegyél egy jelzőt egy mezőre a pályán és dobj rá szóródást ötször egymás után. Ha végig a pályán marad, akkor a tűzlabda odaért, és ott felrobban az azonos nevű varázslatban leírtak szerint. A robbanás középpontja az, ahol a jelző van.
<b>Név:</b>	<b>5 ♥: FANATIKUS INVÁZIÓ</b>	<b>Q ♥: KLÓNOZOTT LABDA</b>
<b>Leírás:</b>	Egy bevadult Goblin szurkoló rábeszél egy Ogrét, hogy dobja be őt a pályára.	A káosz ura, Tzeentch, kicsit szórakozik a labdával.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődött volna. Nem játszható ki közvetlenül kirúgás után.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Tegyél egy Goblin Fanatikust jelképező figurát a pályára egy üres mezőre. Tulajdonságai megegyeznek egy újonc Goblin Fanatikussal. A kártyát kijátszó edző azonnal mozoghat vele. Az edzők saját körük végén, még mielőtt elkezdődne az ellenfél köre, végezhetnek egy Mozgás Akciót a Fanatikussal. A Fanatikusnak nincs szerelési zónája, és blokkolásnál senki nem segídezhet neki. A következő kirúgás előtt a bíró automatikusan eltávolítja a pálya közeléből.	Ha a labda a földön van, akkor megjelenik egy újabb labda ugyanazon a mezőn, és az egyik elpattan onnan. Az a játékos, amelyik elsőként viszi be az egyik labdát a Gólerületre, dob D6tal. Ha az eredmény 13, akkor a labda eltűnik, és nincs gól. A következő kirúgásnál elmúlik ez a hatás. Ha egy játékosnál már van egy labda, akkor nem veheti fel és nem kaphatja el a másik labdát és nem is nyúlhat közbe. Ha az egyik labda abba a mezőbe pattan, amelyikben a másik van, akkor az onnan tovább pattan.
<b>Név:</b>	<b>6 ♥: BARÁTSÁGOS SZURKOLÓK</b>	<b>K ♥: VÍZHORDÓ JOHNNY</b>
<b>Leírás:</b>	A szurkolók imádják a csapatodat, és még csak eszükbe se jut, hogy szétszedjék a közéjük lökött játékosaidat.	Ez csakis egy varázsló lehet, mert annyira hihetetlenül fincsi vize van! Egy húzás ennek a kis vízmágusnak a poharából rögtön helyre teszi a sérüléseket.
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendők során, a Támogatások vásárlását követően.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások vásárlását követően.
<b>Hatás:</b>	A közönség közé lökött játékosaidra nincs Sérülésdobás, nem sérülnek, automatikusan tedd a cserék közé, akit kilöknék.	A meccs során a játékosaid +1 módosítót kapnak a KO dobásaikra (az 1es továbbra is mindenképpen sikertelen dobás).
<b>Név:</b>	<b>7 ♥: GARÁZDA SZURKOLÓK</b>	<b>A ♥: TEHETSÉGES CICABABA</b>
<b>Leírás:</b>	A szurkolóid szemében ma valami különösen kegyetlen fény villog. Sok vért akarnak látni, és segítenek, hogy láthassanak.	A meccs előtti estén a csapatod ellátogat a helyi kocsmába. Az egyik táncos felajánlja, hogy barátaival együtt segít növelni a szurkolóid hangerejét, néhány öreg róka pedig segít megújítani a játéktípusodat pár új ötlettel.
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendők során, a Támogatások vásárlását követően.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások vásárlását követően.
<b>Hatás:</b>	A meccs során minden olyan blokkoláshoz és rugdosáshoz jár neked egy automatikus segédkezés, amikor a pálya szélén van az ellenfél rugdosott/rugdosó/blokkolt/blokkoló játékosa. Ráadásul a pálya szélén álló ellenfelek nem segídezhetnek.	Automatikusan nyered az Éljenző Szurkolók és a Kitűnő Edzőmunka eredményt a Kirúgás táblázaton. Ráadásul ezen a meccsen +1 SZEM-et kapsz a többi kirúgás táblázat eredményéhez is (a bevételre nem).
<b>Név:</b>	<b>8 ♥: HERGELÉS</b>	
<b>Leírás:</b>	Egy szurkoló különösen hatékonyan hergeli az ellenfél egyik játékosát és teljesen eltereli a figyelmét.	
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bármelyik játékosod lépett volna.	
<b>Hatás:</b>	Az ellenfél egyik általad választott játékosa ebben a körben és az ő következő körében nem használhatja egyetlen jártasságát sem a kötelezően használandókon (Örjögés, Magánzó, stb.) kívül.	

<b>Speciális kártyák</b>		
<b>KÜLÖNLEGES JÁTÉKOK PAKLI</b>		
<b>(50.000 arany minden egyes húzásért ebből a 13 lapból)</b>		
<b>Név:</b>	<b>2 ♦: GYERE PAPÁHOZ!</b>	<b>9 ♦: TÖKÉLETES KIRÚGÁS</b>
<b>Leírás:</b>	Szinte teljesen tökéletesen kiszámítottad, hogy az ellenfél hova fog rúgni, ezért jól el tudod kapni.	Védemed segítése érdekében megpróbálsz a lehető legjobb helyre kirúgni a labdát.
<b>Időzítés:</b>	Kirúgás fogadásánál, a játékosok felállítása és a labda szóródása után, de a kirúgás táblázaton való dobás előtt.	Miután minden játékost felállítottál a kirúgáshoz, de még mielőtt dobtál volna a kirúgás táblán.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosodat, aki nem a csomóvonalon áll, arra a mezőre teheted, ahová a labda érkezni fog.	Helyezd a labdát a csomóvonalra vagy az ellenfél góltérületére. A szélzónákba nem teheted. A labda szóródását a szokásos helyett úgy határozd meg, hogy a bedobás sablonon dobj 3szor. Minden dobás előtt tetszőlegesen állíthatod a sablont, úgy hogy a pálya valamelyik oldala, vagy valamelyik góltérülete felé nézzen.
<b>Név:</b>	<b>3 ♦: MAKACS VÉDELEM</b>	<b>10 ♦: OPCIOS JÁTÉK</b>
<b>Leírás:</b>	Játékosaid utolsó erejükkel is védik a góltérületet az ellenféltől, még a földön fekvő is megpróbálják felbuktatni őket.	Ezzel a játékkal a labdavívó akár megtarthatja a labdát, akár le is passzolhatja.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Ebben a körben a Fekvő (de nem Kábult) játékosaidnak is van szerelési zónája, mintha állnának. Ugyanakkor nem segídezhetnek és nem is akadályozzák a segítkezést, és nem csinálhatnak semmit, amihez a játékosnak állnia kell.	Egy tetszőleges játékosod megkapja a Leadás és a Passz jártasságot a következő kirúgásig.
<b>Név:</b>	<b>4 ♦: A BOLHA SZÁRNYALÁSA</b>	<b>J ♦: RÚGÁS</b>
<b>Leírás:</b>	Trükkös játék. Az ellenféllel elhiteted, hogy futójáték következik, de közben a játékos lepasszolja a labdát egy másik játékosnak, aki ismét passzol.	Ideje megszabadulni a labdától és az ellenfél térfelére mélyen betámadni.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	A köröd végén, mielőtt az ellenfeled köre elkezdődött volna.
<b>Hatás:</b>	Ebben a körben kétszer passzolhatsz, de az első passz csak Gyors Passz lehet.	Ha valamelyik játékosodnál van a labda, akkor a labdát a pályán bármelyik mezőre leteheted, és onnan 3szor szóródní fog. Ha senki nem kapja el, akkor még pattan is egyet.
<b>Név:</b>	<b>5 ♦: BÉNÁZÓS TRÜKK</b>	<b>Q ♦: LÁTVÁNYOS ELKAPÁS</b>
<b>Leírás:</b>	Játékosaid szándékosan elejtik a labdát, hogy egy szokatlan játékot játszanak.	Egy játékosod nagyon odateszi magát, hogy egy bravúros elkapást mutasson be.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Ebben a körben az elrontott labdafelvétel, elkapás, vagy passz elügyetlenkedése nem okozza a kör azonnali végét. A szokásossal ellentétben a játékosok dönthetnek úgy, hogy labdafelvételük vagy elkapásuk sikertelen és szándékosan elügyetlenkedhetik a passzolást. Ugyanakkor a sikertelen labdafelvétellel vagy passzolással a játékos Akciója véget ér. Ha egy játékos egy passzot nem kap el, akkor ez a játékos sem tehet semmit a körben.	Egy tetszőleges játékosod erre a körre megkapja az Elkapás és a Vetődéses Elkapás jártasságot.
<b>Név:</b>	<b>6 ♦: EXTRA MÉRFÖLD</b>	<b>K ♦: ÖNGYILKOS ROHAM</b>
<b>Leírás:</b>	Egy játékosod nagyon rákapcsol, hogy kicsit gyorsabb legyen.	Egy játékos átront a csomóvonalon és az ellenfélnek esik.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Kirúgásod után (a labda földet érése és pattanása után), de mielőtt az ellenfeled elkezdje a körét.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékos a körben akárhány Mindent Bele lépést tehet. A másodikikat követő minden lépésére halmozódó 1 módosítóval kell dobnia. Pl. a negyedik Mindent Bele dobásra már 2 módosító jár. Ha a játékosnak Sprint jártassága van, akkor valamelyik Mindent Bele dobását +1gyel módosíthatja (de a módosítások előtti 1es dobás mindenképpen sikertelen dobás).	Egy labda nélküli játékosod azonnal Rohamozhat egyet. Ennek a Rohamnak az erejéig a játékos megkapja a Labdaiszony jártasságot.
<b>Név:</b>	<b>7 ♦: HŐSIES UGRÁS</b>	<b>A ♦: ÉBRESZTŐ</b>
<b>Leírás:</b>	Egy játékosod most hössé válhat, és mindent belead a lehetőségbe.	Nehéz időkbem kemény módszerek kellenek. Ideje, hogy néhány játékos feljöjjön a pályára, akár készen állnak, akár nem.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Mielőtt felállsz kirúgáshoz.
<b>Hatás:</b>	Válassz egy játékost, akinek Ereje 4 vagy kevesebb. Ebben a körben a játékos ugorhat, mintha az Ugrás jártassággal rendelkezne, de a játékos Ügyességétől függetlenül +3-ra sikerül az ugrás.	Ahelyett, hogy egy Eszméletlen játékosodra dobnál, hogy vissza tud-e jönni, rakd a pályára Elkábultan. Bár mennyi és bármely Eszméletlen játékosoddal megteheted ezt. Miután minden Eszméletlen játékost, akit akartál, a pályára tettél, dobj minden egyes Elkábult játékosra. 4+ esetén az adott játékost fordítsd a hátára.
<b>Név:</b>	<b>8 ♦: ÚJ BLOKKJÁTÉK</b>	
<b>Leírás:</b>	Egy cseles blokkoló játékkal jobb pozícióból blokkolsz.	
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	
<b>Hatás:</b>	Bármely játékosod, aki ellenfél és csapattárs szerelési zónájában is áll egyszerre, helyet cserélhet a csapattárrsal, hacsak valamelyiküknél nincsen a labda. Ezt a helycserét csak egy játékos-párossal lehet megcsinálni.	



<b>Speciális kártyák</b>		
<b>VARÁZSTÁRGYAK PAKLI</b>		
<b>(50.000 arany minden egyes húzásért ebből a 13 lapból)</b>		
<b>Név:</b>	<b>2 ♣: ALKARVÉDŐK</b>	<b>9 ♣: SZERENCSES KARMA</b>
<b>Leírás:</b>	A játékos a meccsre megszerezte Count Luthor alkarvédőjét. Annyira jók, hogy néha még az őket viselő játékos figyelmét is elterelik.	A játékos a meccs előtt szerzett egy szerencse talizmánt egy kis zöld kabátos Félserzettől.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.
<b>Hatás:</b>	Tetszőleges játékosod a meccs végéig megkapja a Hipnotikus Tekintet, Ellépés, és Nehézfejű jártasságokat.	Egy tetszőleges játékosodat első alkalommal, amikor átmegy a páncélján az ütés, a talizmán megvédi a sérüléstől, ezért csak Fektetve tedd a játékos a mezőre. Az olyan sérülésektől, amelyekhez nem kell páncéldobás, pl. ha a közönség veri meg a játékos, vagy a szurkolók követ dobnak be, akkor a talizmán nem tud védelmet nyújtani.
<b>Név:</b>	<b>3 ♣: A SEBEZHETETLENSÉG ÖVE</b>	<b>10 ♣: HOSSZÚKEZŰ JARK KESZTYŰI</b>
<b>Leírás:</b>	Egy játékosod teljesen megacélozódott.	A csapatodról írtak a Spike! magazinban, és a magazintól a következő meccsre megkapod ezeket a kesztyűket.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod ellen a Páncéldobásokat nem lehet sem újradobni, sem módosítókkal növelni a meccs végéig. Ez érvényes többek közt a Karmok, Nagy Útés, Mocskos Játékos, Kicsi a Rakás jártasságokra, a rugdosásnál segítsre, a Pöttöm jártasságra és a Láncfűrészes támadásokra.	Egy tetszőleges játékosod a következő kirúgásig megkapja a Passz Blokkolása jártasságát, valamint minden közbenyúlás dobásra +1 módosítót kap.
<b>Név:</b>	<b>4 ♣: FAWNDOUGH FEJPÁNTJA</b>	<b>J ♣: A JÓ ÖREG ÁGYÉKVÉDŐ</b>
<b>Leírás:</b>	Minden idők egyik legnagyobb dobója kölcsönadta a fejpántját egyik játékosodnak erre a meccsre. Persze azért jobb, ha visszaadod majd neki, mielőtt észreveszi, hogy eltűnt...	A mama megmondta, hogy sose játssz ágyékvédő nélkül. A mondás generációról generációra száll, és úgy tűnik, hogy a trükk továbbra is bejön.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod erre a körre megkapja a Passz és Pontosság jártasságokat, de a dobásába való közbenyúlásra is +1 módosító jár.	Egy tetszőleges játékos ezen a meccsen nem lehet rugdosni, és a sérülésdobásait sem lehet újradobni vagy módosítani semmilyen módon (mint pl. a Mocskos Játékos, Nagy Útés, Kicsi a Rakás, Pöttöm, stb. jártasságokkal.)
<b>Név:</b>	<b>5 ♣: ERŐPAJZS</b>	<b>Q ♣: NYŰLLÁB</b>
<b>Leírás:</b>	Egyik játékosod egy vagyont fizetett a Legyőzhetetlenség Gyűrűjéért, de nem teljesen azt kapta, mint amire számított.	A meccs előtti nyüllakomán az egyik játékos talál egy szerencsehozó nyüllábat.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	A játékosod, aki a labdát tartja, megkapja a Biztos Kéz és a Lerázás jártasságokat egészen addig, amíg el nem kerül tőle a labda.	Egy tetszőleges játékosod erre a meccsre megkapja a Profi jártasságát, de csak olyat választhatsz, aki nem Magánzó.
<b>Név:</b>	<b>6 ♣: A MEDVE EREJE</b>	<b>K ♣: TELEPORTGYŰRŰ</b>
<b>Leírás:</b>	Egy visszavonult Vércsí legenda házában megtalált tekercsen a Medve Ereje varázslat olvasható.	Hová tűnt? A játékos egy teleportáló gyűrűvel old kereket a kellemetlen szituációból.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Köröd végén (kivéve, ha ezzel a félidő is véget érne).
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod Ereje +1-el nő a következő kirúgásig. Ezt követően a játékos eredeti Ereje 1-el csökken a meccs végéig.	Egy tetszőleges játékosodat D6 mezőnyire mozgathatod egy tetszőleges irányba (a D6nyi mezőt mindenképpen meg kell tennie, és az irányt a dobás előtt kell kiválasztani). Kezeld úgy ezt a mozgást, mintha a játékos Csapatárs eldobásával dobták volna, azzal a különbséggel, hogy a játékos nem fog szóródni egyetlen mezőt sem. A landolás dobás mindig sikerül, kivéve, ha a játékos egy másik játékosra érkezne.
<b>Név:</b>	<b>7 ♣: RAGADÓS KESZTYŰ</b>	<b>A ♣: A PUSZTÍTÁS BOTJA</b>
<b>Leírás:</b>	A játékos a kirúgás előtt a kesztyűre ken egy mágikus kenőcsöt, Grinick Ragacsát.	Szúrj! Vágj!
<b>Időzítés:</b>	Bármely kirúgásnál, amikor minden játékos felállítottatok, de mielőtt a labda szóródott volna.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod a meccs végéig megkapja az Elkapás és Biztos Kéz jártasságát, de nem passzolhat és nem adhat Kézből kézbe.	Egy tetszőleges játékosod erre a körre +1 Erőt kap és megkapja a Nagy Útés jártasságát.
<b>Név:</b>	<b>8 ♣: TEHETLENSÉG MEDÁLJA</b>	
<b>Leírás:</b>	A játékos egy mágikus amulettet szerzett, amely lelassít minden felé tartó, nagyobb méretű dolgot.	
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	
<b>Hatás:</b>	Válaszd ki egy játékosod. A következő kirúgásig bárki, aki meg akarja roharni ezt a játékos, és a blokkolás előtt legalább 1 mezőnyit mozgott, annak az Ereje e blokkolás erejéig 1-el csökken (de 1 alá nem csökkenhet az Ereje így sem).	

<b>Speciális kártyák</b>		
<b>MOCSKOS TRÜKKÖK PAKLI</b>		
<b>(50.000 arany minden egyes húzásért ebből a 13 lapból)</b>		
<b>Név:</b>	<b>2 ♣: OTROMBA SZABÁLYTALANSÁG</b>	<b>9 ♣: RUGDOSÓ BAKANCSOK</b>
<b>Leírás:</b>	Egyik játékosod meg akar szabadulni egyik ellenfelétől, bármi áron.	Ezek a bakancsok rugdosásra készültek, és alig várják, hogy használják őket.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Azután, hogy minden játékos felállt a kirúgáshoz, de még mielőtt dobtatok volna a Kirúgás Táblán.
<b>Hatás:</b>	Ha ebben a körben rugdosol, a Páncéldobás mindenképpen sikerül, és nem dupla dobásnak számít. A Sérülésdobást a normál szabályok szerint kell dobni.	Egy tetszőleges játékosod erre a meccsre megkapja a Kirúgás és a Mocskos Játékos jártasságokat, Mozgáspontja pedig -1 módosítót kap.
<b>Név:</b>	<b>3 ♣: FAVÁGÓ BLOKK</b>	<b>10 ♣: GÖDÖRCRAPDA</b>
<b>Leírás:</b>	Egy játékosod alattomosan blokkol.	Egy fondorlatos gyepmester csapdát állított a pályán.
<b>Időzítés:</b>	Köröd végén, de mielőtt ellenfeled köre elkezdődne. A kirúgás után közvetlenül nem játszható ki.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Ez a kártya olyan játékosodra játszható ki, aki előző körökben nem csinált semmilyen Akciót. Fektesd játékosodat a földre arccal felfelé, egy mellette található ellenfél pedig Elkábultnak számít.	Válassz egy játékosod, akit fektess arccal felfelé a földre. Páncéljára nem kell dobni, de ha nála volt a labda, akkor az elpattan tőle a normál szabályok szerint.
<b>Név:</b>	<b>4 ♣: ALMÁSPITE</b>	<b>J ♣: TÜSKÉS LABDA</b>
<b>Leírás:</b>	Egyik játékosod előkap egy ügyesen elrejtett pitét és ellenfele képébe nyomja.	A nézők között egy Vérivó is van, ennek tiszteletére a labdát kicserélték egy szöges labdára. Több vért a véristeneknek és a szurkolóknak!
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Azután, hogy minden játékos felállt a kirúgáshoz, de még mielőtt dobtatok volna a Kirúgás Táblán.
<b>Hatás:</b>	Válaszd ki az ellenfél egy olyan játékosát, aki egy álló vagy Fekvő (Elkábult nem lehet) játékosod mellett van. Az ellenfél figyelmét annyira eltereli, hogy erre a körre elveszti a szerelési zónáját, mintha Hipnotikus Tekintet áldozata lenne.	A következő kirúgásig minden sikertelen labdafelvételt vagy elkapást (de a közbenyúlást nem!) úgy kell tekinteni, mintha egy Döfés jártassággal rendelkező ellenfél támadta volna meg a játékosod.
<b>Név:</b>	<b>5 ♣: ZAVARÁS</b>	<b>Q ♣: ELLOPOTT JÁTÉKKÖNYV</b>
<b>Leírás:</b>	Játékosod nagyon jó a körülötte állók figyelmének elterelésében.	Sikerült megszerezned az ellenfél játékkönyvét. Biztos meg lesz lepődve, amikor mindig pontosan tudod, hogyan védekezz ellene.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Tetszőleges játékosod erre a körre megkapja a Zavaró Jelenség jártasságát. Ráadásul minden ellenfél, aki legfeljebb 3 mező távolságra áll tőle, az Akcióját a Nehézféjű jártassággal kezdi (az elrontott Nehézféjű dobás miatt elvesztett szerelési zónákat a kör végén visszanyeri a játékos).	Egy tetszőleges játékosod a következő kirúgásig megkapja a Passz Blokkolása és a Tapadás jártasságokat.
<b>Név:</b>	<b>6 ♣: BEZSÍROZOTT CIPŐK</b>	<b>K ♣: TRAMBULIN CSAPDA</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfeleid cipőinek talpára kent mágikus zsír végre hatni kezd.	Valaki egy mély csapdát ásott a pályán, egy gumiasztallal az alján.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Ebben a körben minden ellenfelednek csak 5+ dobásra sikerül a Mindent Bele a szokásos 2+ helyett.	Válaszd ki az ellenfél bármely játékosát. A Csapatárs Dobása szabályait használva a játékos automatikusan elrepül (azaz nem lehet elügyetlenkedni) a saját mezőjéről egy D6 távolságra levő mezőre véletlenszerű irányba (szóródás sablon). A játékosnak a normál szabályok szerint kell dobnia a landolásra (ha egyáltalán a pályára érkezik).
<b>Név:</b>	<b>7 ♣: GROMSKULL ROBBANÓ RÚNÁI</b>	<b>A ♣: A BOSZORKÁNY FŐZETE</b>
<b>Leírás:</b>	Az egyik játékos robbantórúnákat vásárolt egy törpétől. Bár illegálisak, de nagyon hatékonyak.	Az ellenfél Kroxorade italába bekevertél egy kis főzetet, amit egy boszorkánytól szerezte.
<b>Időzítés:</b>	Mielőtt felállnak a csapatok a kirúgáshoz.	Azután, hogy minden játékos felállt a kirúgáshoz, de még mielőtt dobtatok volna a Kirúgás Táblán.
<b>Hatás:</b>	Tetszőleges játékosod a meccs végéig megkapja a Bombaszák, Kéz Nélkül, és Titkos Fegyver jártasságokat. Mivel a Rúna nagyon sérülékeny, ezért minden Rúnabomba dobásra -1 módosító vonatkozik.	Válaszd ki ellenfeled bármely játékosát, dobj D6tal és nézd meg az eredményt az alábbi táblázatban. 1 – Hoppá! Bolondgomba főzet. A játékos a következő kirúgásig megkapja a Felugrás és a Kéz Nélkül jártasságokat. 2 – Kigyó Olaj! Elég rossz ízű, de semmi hatása nincs. 3-6 – Nyugtató! A játékos a következő kirúgásig megkapja a Tök Hülye jártasságot.
<b>Név:</b>	<b>8 ♣: TILTOTT CSERE</b>	
<b>Leírás:</b>	Egy cserejátékos a pályára oson, míg a játékvezető a szemüvegét tisztítja.	
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	
<b>Hatás:</b>	Feltehetsz egy játékosod a cseréid közül a góltérület egy üres mezőjére. Ebben a körben ez a játékos csak Mozgás Akciót hajthat végre. Ezzel a játékosal együtt a következő kirúgásig akár 12 játékosod is lehet a pályán.	

<b>Speciális kártyák</b>		
<b>JÓ KARMA PAKLI</b>		
<b>(100.000 arany minden egyes húzásért ebből a 26 lapból)</b>		
<b>Név:</b>	<b>2 ♥: ELŐRE! ROHAM!</b>	<b>9 ♥: ÜVÖLTŐ SZURKOLÓK</b>
<b>Leírás:</b>	Átütő játék... ha működik.	Szurkolóid annyira hangosak, hogy se az edzőt nem hallják, sem egymás jelzéseit.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Ebben a körben bejelenthetsz egy második Roham Akciót is.	Ellenfeled nem használhat csapat újradobást ebben és a következő körben (kivéve, ha az ellenfeled következő köre előtt valaki gölt visz, vagy féldió következik).
<b>Név:</b>	<b>3 ♥: BANÁNHÉJ</b>	<b>10 ♥: SIETŐS TÁMADÁS</b>
<b>Leírás:</b>	Az egyik legősbibb trükk, de egy jól irányzott banánhéjnak még ma is megvan a hatása.	Csapatod megpróbálja maximálisan kihasználni a hátralévő maradék időt, hogy még bevigyen egy gölt.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Mielőtt mozognád a Körjelződöt.
<b>Hatás:</b>	Ellenfeled egy tetszőleges játékos, amely valamelyik játékosod szerelési zónájában van, automatikusan eselik. Dobj Páncélra/Sérülésre a normál szabályok szerint. Ha a labda ennél a játékosnál volt, az nem okozza a kör idő előtti végét.	Kapsz egy ingyen kört, amely azonnal el is kezdődik. Ebben az ingyen körben minden Akció után dobnod kell D6tal, ami nem dobható újra. Ha az eredmény 1-es, akkor rögtön vége az ingyen körnek. Köröd végeztével ellenfeled is rögtön kap egy ingyen kört, amely megszakadhat a fent leírt módon.
<b>Név:</b>	<b>4 ♥: BÉNA UJJAK</b>	<b>J ♥: INTENZÍV EDZÉS</b>
<b>Leírás:</b>	Ellenfeled egyik játékos, aki úgy érzi, hogy ma képtelen önmagát adni, és kizárt, hogy a labdával törődjön.	Egyik játékosod nagyon rákészült erre a meccsre, egész héten keményen edzett a sikerért.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Ellenfeled egy tetszőleges játékos, akinél éppen nincsen labda, a következő kirúgásig megkapja a Kéz Nélküli jártasságot.	Egy tetszőleges játékosod a meccs további részére kap egy jártasságot. Ez bármely jártasság lehet, amit a választott játékos felvehet nem dupla dobással.
<b>Név:</b>	<b>5 ♥: LÁNCFŰRÉSZ</b>	<b>Q ♥: SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS</b>
<b>Leírás:</b>	Egyik játékosod egy láncfűrészrel állít be a mai meccsre: nem túl kifinomult, de hatásos.	Egy göl után a gólszerző játékos pózolója és öntömjenézése annyira felbosszantja az egyik szurkolót, hogy érzéseit egy jól irányzott, kövel töltött Bloodweiseres dobóval fejezi ki.
<b>Időzítés:</b>	Kirúgáshoz való felállás előtt.	Közvetlenül az után, hogy gölt kapsz.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod megkapja a Láncfűrész, Titkos Fegyver és Kéz Nélküli jártasságot a meccs hátralévő részére.	A gólszerző játékos Esméletlen lesz, miután fejbe dobták. A gölt követő kirúgás előtt nem lehet dobni rá, hogy magához tér-e, hanem csak a következő kirúgás előtt.
<b>Név:</b>	<b>6 ♥: KÁBULTAN ÉS ZAVARTAN</b>	<b>K ♥: KNUTT FÉLELMETES ERŐ VARÁZSLATA</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfél egyik játékosát egy kissé túl erősen ütötték meg, és most nem igazán tud a játékra koncentrálni.	Egy varázsló a lelátóról elsüti egy kisebb varázslatot, hogy kedvenc játékosát kissé ütöképesebbé tegye.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Az ellenfél egy tetszőleges játékos, aki a Fekszik vagy Kábult, a meccs végéig megkapja a Nehézfejú jártasságot.	Egy tetszőleges játékosod Ereje erre a körre megduplázódik.
<b>Név:</b>	<b>7 ♥: DR. CSONTFŰRÉSZ</b>	<b>A ♥: ZÜLLÖTT MANÓVER</b>
<b>Leírás:</b>	A ruháján lévő vér és a csipőjén himbálózó fűrész nem éppen bizalomgerjesztő, de gyógyítói képességeit nem lehet kétségbe vonni még az Előholtak vonatkozásában sem.	Egy csapat pomponlányt béreltél, hogy terejék el az ellenfél figyelmét. Akciójuk olyan jól sikerül, hogy saját játékosaid is teljesen a hatásuk alá kerülnek.
<b>Időzítés:</b>	Gól után vagy féldió végén, miután dobtál az Elkábult játékosokra.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Egy Esméletlen vagy Komoly Sérülést elszenvedett játékosodat átteheted a Cserék közé.	Válassz egy szélzónát. A jelenleg ebben a szélzónában lévő játékosok se ebben a körben, se az ellenfél következő körében nem hajthat végre semmilyen akciót.
<b>Név:</b>	<b>8 ♥: KÜLÖN EDZÉS</b>	<b>2 ♦: BÁJITAL</b>
<b>Leírás:</b>	Csapatod egész héten azon küzdött, hogy több legyen, mint néhány összezárt játékos.	Az ellenfeled italába tett por hatására ellenállhatatlan vágy ébred benne az egyik szurkoló iránt.
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.	Mikor elvégezted a kirúgást (egészen a labda landolásáig), de mielőtt ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Erre a meccsre kapsz egy Csapat Újradobást.	Az ellenfél egy véletlenszerűen választott, szélzónában álló játékosát helyezd a Cserék közé. Ha a játékosnál volt a labda, akkor az elpattan.
<b>Név:</b>	<b>3 ♦: VARÁZSSISAK</b>	<b>9 ♦: SCUTT IDŐJÁRÁSTEKERECSE</b>
<b>Leírás:</b>	Bár a benne lévő mágia már majdnem teljesen kimerült, ez a relikvia a régi idők játékosainak generációit védte egész Vértócsa karrierjük során, és úgy tűnik, hogy még egy meccsnyi mágia maradt benne.	Rászedtél egy naiv varázslót, és megszereztél tőle egy jó kis varázslatot.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőlegesen játékosod erre a meccsre +1 módosítót kap a Páncélzatára és megkapja a Vastag Koponya jártasságot.	Válassz az Időjárás Táblázatról egy eredményt. Az időjárás azonnal átváltozik erre és olyan is marad addig, amíg a Kirúgás Táblázaton nem jön ki az időjárást változtató eredmény.
<b>Név:</b>	<b>4 ♥: CSODAMUNKÁS</b>	<b>10 ♥: STILETTO</b>
<b>Leírás:</b>	Hogy ez az örült tényleg kapcsolatban áll Nuffle-lal, vagy sem, nem tudni... de tutira eredményes.	Egyik játékosod kicsit felfegyverezte magát a csapat esélyeit javítandó.
<b>Időzítés:</b>	Mielőtt az Esméletlen játékosokra dobsz, hogy visszajönnék-e.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod, aki 41, vagy annál nagyobb dobással sebesült meg, meggyógyul és átkerül az Esméletlenek közé.	Egy tetszőleges játékosod a meccs végéig megkapja a Mocskos Játékos és a Döfés jártasságokat.

<b>Speciális kártyák</b>		
<b>JÓ KARMA PAKLI</b>		
(100.000 arany minden egyes húzásért ebből a 26 lapból)		
<b>Név:</b>	<b>5 ♦: EGGYÉVÁLÁS A RÚGÓVAL</b>	<b>J ♦: CSAPATHIMNUSZ</b>
<b>Leírás:</b>	Az egyik játékosod hirtelen valahogy olvasni tudja az ellenfél rugójának a gondolatait, és majdnem mindig ott van, ahova a labdát kirúgják.	A szurkolók ma nagyon kitesznek magukért. Éljenzések és biztatások, meg persze az ellenfél és a bírók gyalázása igazán jó körülményeket teremt a csapatodnak.
<b>Időzítés:</b>	Amikor kirúgást fogadsz és minden játékost felállítottatok és a labda szóródott, de még mielőtt Kirúgás Táblázaton dobtatok volna.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod a meccs végéig megkapja a Kirúgás Elkapása és a Vetődéses Elkapás jártasságokat.	Csapatod automatikusan megnyeri a kezdés jogát eldöntő pénzfeldobást. Ezen kívül csapatod a Kirúgás Táblázat releváns eredményeinél +2 SZEM-et kap (lásd a 19. oldalt).
<b>Név:</b>	<b>6 ♦: RAZZLE DAZZLE</b>	<b>Q ♦: A RAJONGÓ</b>
<b>Leírás:</b>	Nagy játék... ha összejön.	Ahogy csapatod a pályára vonul, egy visszavonult, de megszállott harcos robban ki a nézők közül és könyörög, hogy segíthessen „földbe döngölni azokat a rohadékokat”. Adsz neki egy esélyt.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.
<b>Hatás:</b>	Ebben a körben bejelenthetsz egy második Passz vagy második Kézből kézbe adás Akciót.	Egy M6, E4, Ú2, P7 tulajdonságú és Magánzó és Örjöngés jártasságú játékost adhatsz a csapatlistádhoz még akkor is, ha ezzel több, mint 16 játékosod lesz. A fickó az első félidő végén lelép.
<b>Név:</b>	<b>7 ♦: IDEÁLIS PÁLYA</b>	<b>K ♦: A FAL</b>
<b>Leírás:</b>	A pályát úgy alakították ki, hogy az neked a lehető legkedvezőbb legyen – eltávolították a veszélyes tárgyakat, vagy éppen még többet hoztak rá. Egy idő után azonban a bíró ezt észreveszi, és helyreállítja a rendet.	Csapatod egy új játékot tanult mára, és itt az ideje, hogy bemutassák.
<b>Időzítés:</b>	Miután minden játékost felállítottatok a kirúgáshoz, de mielőtt dobnátok a Kirúgás táblázaton.	A köröd után, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne. Nem használható olyankor, közvetlenül kirúgás után.
<b>Hatás:</b>	Válassz, hogy több, vagy kevesebb veszélyes tárgyat akarsz a pályán látni. Ha több veszélyes tárgyat akarsz, akkor az Elesés miatti Páncéldobásokra +1 módosító jár. Ha kevesebbet, akkor a módosító -1 lesz. A módosító mindkét csapatot befolyásolja, és a következő kirúgásig van érvényben.	Erre a körre minden játékosod megkapja a Mozdíthatatlan jártasságot.
<b>Név:</b>	<b>8 ♦: A FÉLELEM RÚNÁJA</b>	<b>A ♦: VAU-VAU!</b>
<b>Leírás:</b>	A meccs előtt sikerült szerezned egy jó kis Törpe rúnát.	Egy kóbor kutya rohan a pályára, és elszalad a labdával.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Ellenfeled ezen körére az összes játékosod megkapja az Undorító Küllem és a Zavaró Jelenlét jártasságokat.	Akkor van hatása a kártyának, ha a labda a földön van. Dobj szóródást a Bedobás Sablonnal. A kutya ebbe az irányba viszi a labdát D6 mezőnyire, és ott leteszi (azaz a labda nem pattan el innen). Ha a kijelölt mező nem üres, akkor a labda még egy mezőnyivel tovább szóródik (a korábbi irányban). Ha a kutya kiszaladna a szurkolók közé, akkor a szurkolók visszadobják a labdát.

<b>Speciális kártyák</b>		
<b>VÉLETLEN ESEMÉNYEK PAKLI</b> (200.000 arany minden egyes húzásért ebből a 18 lapból)		
<b>Név:</b>	<b>2 ♣: ROSSZ SZOKÁSOK</b>	<b>9 ♣: ADD IDE!</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfél csapata rossz szokásokat kezd felvenni, amiktől egyre kevésbé tudnak csapatként működni.	Egyik játékosod az egész liga alatt csak arra várt, hogy végre megmutathassa, hogy mire is képes és most a labdát akarja!
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendőik során, a Támogatások beszerzése után.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Az ellenfél csapata erre a meccsre elveszít D3 csapat újradozást.	Egy tetszőleges játékosod a játék végéig megkapja a Rettenhetetlen, Megállíthatatlan és Labdakiütés jártasságokat.
<b>Név:</b>	<b>3 ♣: BALLISZTA</b>	<b>10 ♣: VASEMBER</b>
<b>Leírás:</b>	Ravaszul egy mozsárágyút rejtettél a szurkolók soraiba az oldalvonal mentén, amit a kellő pillanatban bevehetsz az ellenfél mit sem sejtő játékos ellen.	Egyik játékosod ezt a meccset a mama emlékére játssza. Bármilyen végig akarja játszani a meccset.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Hatása megegyezik a Villám varázslattal.	Egy tetszőleges játékosod ellen a játék végéig ha bármikor Sérülést kéne dobni, dobás nélkül automatikusan Elkábult lesz az eredmény.
<b>Név:</b>	<b>4 ♣: ZSAROLÁS</b>	<b>2 ♣: GYEREKKESZTYŰK</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfél egyik játékosáról tudsz egyet s más, amit most gátlástalanul ki is használsz.	Az ellenfél egyik játékosánál a NAF kivizsgálást folytat, hogy milyen módszerrel tudott annyit sebesülést okozni. A játékos úgy dönt, hogy ezen a meccsen kicsit finomabban fog játszani, hogy elterelje magáról a figyelmet.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.
<b>Hatás:</b>	Az ellenfél egy tetszőleges játékosát, akinél nincsen labda, sajátként mozgathatod ebben a körökben. A bírót továbbra is az ellenfél játékosaként kezeli a játékost, így nem számít gólnak, ha saját gólerületére megy a labdával és nem állítja ki rugdosás miatt. <i>(és persze gólt kaptál, ha a te gólerületre megy a labdával – BlackOrc)</i>	Az ellenfél egy általad választott játékos a meccs végéig akárkit blokkol vagy rugdos a csapatodból, ha a Páncéldobása sikeres, Sérülésdobás nem következik, játékosod mindenképpen Elkábult lesz.
<b>Név:</b>	<b>5 ♣: FELPÖRÖGVE</b>	<b>3 ♣: VASÖKÖL</b>
<b>Leírás:</b>	Egy játékosod véletlenül felhőrpintett egy csésze bolondgombával fűszerezett kávé a kirúgás előtt.	Egyik játékosod felhúz egy egyszer használatos mágikus vasöklöt, mert biztos akar lenni abban, hogy ebben a körben kiszemelt ellenfelet a földre küldi.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosodnak, akinél nincs labda, a meccs végéig megnő az Ügyessége +1gyel és megkapja a Felugrás, Kéz Nélkül és Orjögés jártasságokat.	Egy tetszőleges játékosod ebben a körben blokkolása során bármelyik vagy akár az összes blokk kockát Védő Elesikként kezelheti.
<b>Név:</b>	<b>6 ♣: OH, HOL VAGYOK?</b>	<b>4 ♣: VARÁZSSZIVACS</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfél egy játékos a csinált a meccs előtt egy görbe éjszakát és most nincs a helyzet magaslatán.	A helyi varázsló céh a csapatodnak szurkol és egy szinte biztos hatású gyógyító tekereszt ad neked.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Féldió végén vagy gól után.
<b>Hatás:</b>	Az ellenfél egy tetszőleges játékos a meccs további részére megkapja a Tök Hülye jártasságot.	Dobj D6-tal. Ha 1est dobtál, akkor a varázslat nem sikerült. 2+ esetén egy játékost áttehetsz a Kispad Halottak és Sérültek részéből a Cserék közé.
<b>Név:</b>	<b>7 ♣: MEGALOMÁNIA</b>	<b>5 ♣: AKNA</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfél egy játékos kicsit begőzölt a sikereitől és úgy kell bánni vele, mint egy szupersztárral.	Csapatod elásott egy aknát a pályán, az ellenfél meg épp rálépett.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Válaszd ki ez ellenfél egy tetszőleges játékosát. A meccs végéig minden körben ezzel a játékosal kell lépni először, vagy nem lehet lépni vele egyáltalán.	Az akna pontosan úgy működik, mint a Tűzgyólyó varázslat, azzal a különbséggel, hogy a varázslat középpontjában az ellenfél egy játékosának kell lennie.
<b>Név:</b>	<b>8 ♣: HOPPÁ!</b>	<b>6 ♣: NEM ANNYIRA TITKOS FEGYVER</b>
<b>Leírás:</b>	Lefizettél egy varázslót, hogy az ellenfél egyik játékosát változtassa békává.	Lefizetted a Gyepmestert, hogy tolja fel a pályára a „másik szerszámát”, ezzel segítve a csapatodat.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Dobj D6-tal. Ha az eredmény 1, akkor a varázslat nem sikerült, és nincs semmi hatása a kártyának. Ha az eredmény 2+, akkor az ellenfél egy tetszőleges játékosának az alábbi tulajdonságai és jártasságai lesznek a meglévő helyett a következő kirúgásig: M4, E1, Ű4, P4, Cselezés, Ugrás, Kéz Nélkül, Pöttöm, Pirinyó. Ha nála volt a labda, akkor az elpattan tőle egy mezőnyit. Tulajdonságai és jártasságai a következő kirúgásnál visszaváltoznak, de a békaként elszenvedett sérülései megmaradnak.	Helyezz egy Gyepmestert jelképező figurát az oldalvonal mellé bárhová, de nem teheted a Gólerületre. A Gyepmester egy újonc Törpe Halálroller tulajdonságaival rendelkezik. Ez a játékos a csapatod teljesen egyenértékű tagja, ugyanakkor vele együtt akár 11nél több játékosod lehet a pályán. A Gyepmester csak a következő gólig vagy féldióig vesz részt a meccsen, utána szerszámát visszatolja a garázsba.
<b>Név:</b>	<b>7 ♣: ORCIDAS SZERZŐDÉS</b>	<b>9 ♣: SZERELŐGÉP</b>
<b>Leírás:</b>	Egyik játékosodat kiválasztották a legújabb Vérfocis cipők tesztelésére. A levegőcellás talpak különösen könnyed léptív teszik viselőjüket.	„Nyertek, különben...”, mondta egyik játékosodnak egy Goblin bukméker, hogy még jobban bebiztosítsa a fogadási esélyeket. Nem csoda, hogy játékosod mindent megtesz, hogy csapata nyerjen, még ha ehhez egymagának kell földre küldenie összes ellenfelét.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Egy tetszőleges játékosod a játék végéig kap +1 MP-t és megkapja a Sprint és Biztos Lábak jártasságokat.	Egy tetszőleges játékosod a meccs végéig megkapja a Becsúsó Szerelés, a Felugrás, a Szerelés és a Birkózás jártasságokat.



<b>Speciális kártyák</b>		
<b>VÉLETLEN ESEMÉNYEK PAKLI</b>		
<b>(200.000 arany minden egyes húzásért ebből a 18 lapból)</b>		
<b>Név:</b>	<b>8 ♣: RAKARTH GYŰLÖLETES ÁTKA</b>	<b>10 ♠: KAPJÁTOK EL, FIÚK!</b>
<b>Leírás:</b>	Lefizettél egy öreg boszorkányt, hogy átkozza meg az ellenfél egyik játékosát.	Miután egyik játékosodat az ellenfél kicsinálta, most mindent beleadnak, hogy megbosszulják.
<b>Időzítés:</b>	A köröd után vagy mikor elvégezted a kirúgást, de mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna, de csak akkor, ha az ellenfeled bármilyen Sérülést okozott valamelyik játékosod ellen az éppen befejezett körében (akár Elkábult eredménnyel).
<b>Hatás:</b>	Az ellenfél egy általad választott játékos a meccs végéig nem dobhatja újra egyetlen dobás sem – sem Csapat, sem Játékos Újradozás révén.	Erre a körre minden játékosod kap +1 Erőt.

<b>Speciális kártyák</b>		
<b>ELKESEREDETT LÉPÉSEK PAKLI</b>		
<b>(400.000 arany minden egyes húzásért ebből a 8 lapból)</b>		
<b>Név:</b>	<b>J ♣: BÉRGYILKOS</b>	<b>J ♣: ÉN VAGYOK A LEGNAGYOBB</b>
<b>Leírás:</b>	Felbérelsz egy biztoskezü bérgyilkost, hogy intézze el az ellenfél egy fontos játékosát erre a meccsre.	Nagyon nagyra nőttek az egók az ellenfél csapatában és az edző nem tudja kontrollálni csapata önjelölt sztárjait.
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.
<b>Hatás:</b>	Válaszd ki az ellenfél egyik játékosát. Ez a játékos nem vehet részt a meccsen.	Minden kirúgáskor a pályára hozható két legnagyobb Árú vagy Támogatási Értékű játékos közül csak az egyik hozható pályára. (Azaz nem számítanak azok, akiket leküldtek a pályáról, Esméletlenek vagy Halottak vagy Sebesültek.)
<b>Név:</b>	<b>Q ♣: VÉGZET ÉS LEHANGOLTSÁG</b>	<b>Q ♣: MINDBLOW</b>
<b>Leírás:</b>	A megfelelően elhintett pletykák és a lejárató kampányok eredményként az ellenfél meglehetősen alacsony morállal jelenik meg a meccsen.	Felbéreltél egy telepatikus képességekkel bíró hölgyet és most veti be a képességét. Mentális sikolya az ellenfelet mozdulatlanságba bénítja.
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.
<b>Hatás:</b>	Dobj annyi D6ot, ahány Csapat Újradobása van ellenfelednek. Ahány nem test dobsz, az ellenfél annyi Újradobást veszít erre a meccsre.	Dobj minden egyes játékosra, aki a pályán tartózkodik. 2+ esetén a játékos úgy számít, mintha elrontotta volna a Nehézfejú dobását. Ez a hatás csak a köröd végéig tart, majd nyomtalanul elmúlik – azaz a játékosnak nem kell akciót kezdenie ahhoz, hogy elmúljen.
<b>Név:</b>	<b>K ♣: A TEHERVONAT</b>	<b>K ♣GYERŰNK SRÁCOK!</b>
<b>Leírás:</b>	Felbérelted Borg 'Tehervonat' Gorthag sztárjátékost, aki a csapat segítségére szárnyal.	Játékosaid nagyon fegyelmезetten játszanak az erősebb ellenfél ellen még a szerencsétlen helyzetekben is.
<b>Időzítés:</b>	Köröd elején, mielőtt bárki lépett volna.	Köröd végén, mielőtt elkezdődött volna az ellenfeled köre.
<b>Hatás:</b>	Helyezz egy Borgot jelképező figurát az oldalvonal mellé bárhová, de nem teheted a Gólterületre. Borg tulajdonságai: M 6; E 5; Ű 2; P 9 : Magánzó, Nagy Űtés, Vastag Koponya, Szerelés Megtörése, Megállíthatatlan és Labdakiütés. Ez a játékos a csapatod teljesen egyenértékű tagja, cselekedhet abban a körben, amelyekben a pályára került, ugyanakkor vele együtt akár 11nél több játékosod is lehet a pályán. Borg ennek a félidőnek a végén eltűnik.	Ha a köröd idő előtt szakadt meg, akkor a körödnek még sincs vége. A kör idő előtti végét okozó játékos Akciója véget ér ugyan, de bármely játékosod, aki még nem hajtott végre Akciót, még végrehajthat, mintha nem szakadt volna meg a köröd idő előtt. Minden további olyan hiba, ami a kör idő előtti végét eredményezné, az mégsem okozza a kör idő előtti végét, csak a játékos Akciójának lesz vége.
<b>Név:</b>	<b>A ♣: MORLEY BOSSZÚJA</b>	<b>A ♣: MISZTIKUS VAJÁKOS</b>
<b>Leírás:</b>	Az ellenfél játékosainak frissítőit kicsit „megfűszereztek”. Ennek eredményeként néhányuknak minden kirúgás előtt komoly problémát okoz a mosdó elhagyása.	Egy kis aszott öregember jelenik meg és felajánlja a csapatnak a legutóbbi kigyóolaj főzetét. Azt állítja, hogy „jó minden nyavalyára”. Meglepetésedre a szer hat... de sajnos mire föleszmélsz, a kis öreg eltűnik.
<b>Időzítés:</b>	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.	A meccs előtti teendők során, a Támogatások beszerzése után.
<b>Hatás:</b>	Válassz véletlenszerűen 3 játékos az ellenfél csapatából. A meccs hátralévő részében minden egyes kirúgás előtt mindhármuknak dobnia kell egy-egy D6ot. 1-3 esetén a következő kirúgásig a mosdóban maradnak. 4-6 esetén pályára tudnak lépni.	Minden Sérülésdobásból, amit a játékosaid ellen dobnak, levonhatsz 1et. Ha így az eredmény 2nél kevesebb lesz, akkor a játékos a hátán fekvé marad, nem lesz Elkábult. A Sebesülésdobásokra nincs semmilyen hatással a szer.

## SZTÁRJÁTÉKOSOK

	M	E	Ü	P	Jártasságok	Csapat	Ár
<b>Barik Farblast</b>	6	3	3	8	Magánzó, Passz, Erős Kar, Üdvözlégység Passz, Biztos Kéz, Titkos Fegyver, Vastag Koponya	Törpe	60.000
<b>Bertha Bigfist</b>	6	5	2	9	Magánzó, Nehézfejű, Szerelés megtörés, Cselezés, Nagy ütés, Vastag koponya, Csapatárs Dobása	Amazon, Félszerzet, Ogre	290.000
<b>Brick Far'th &amp; Grotty</b>					<b>Figyelem:</b> a Csapatnévsoron 2 szabad helynek kell lennie, hogy a párost felfogadhasd, de csak 1 Sztárjátékosnak számítanak a támogatások limitjei szempontjából	Káosz, Nurgle, Ogre	290.000
Brick Far'th	5	5	2	9	Magánzó, Nehézfejű, Nagy Ütés, Acélidegek, Erős Kar, Vastag Koponya, Csapatárs Dobása		
Grotty	6	2	4	7	Magánzó, Cselezés, Jó Anyag, Pöttöm		
<b>Bomber Dribblesnot</b>	6	2	3	7	Magánzó, Pontosság, Bombazsák, Cselezés, Jó Anyag, Titkos Fegyver, Pöttöm	Goblin, Ork, Ogre	60.000
<b>Boomer Eziasson</b>	6	2	3	7	Magánzó, Pontosság, Blokkolás, Bombazsák, Titkos Fegyver, Vastag koponya	Törpe, Norska	60.000
<b>Luthor Von Drakenborg Gróf</b>	6	5	4	9	Magánzó, Blokkolás, Hipnotikus Tekintet, Regeneráció, Ellépés	Nekromanta, Élőholt, Vámpír	390.000
<b>Crazy Igor</b>	6	3	3	8	Magánzó, Rettenthetetlen, Regeneráció, Vastag koponya (Igor megharaphatja egy vámpír, mintha Rabszolga lenne!)	Vámpír	120.000
<b>Deeproot Strongbranch</b>	2	7	1	10	Magánzó, Blokkolás, Nagy Ütés, Mozdíthatatlan, Erős Kar, Vastag Koponya, Csapatárs Dobása	Félszerzet	300.000
<b>Dolfar Longstride</b>	7	3	4	7	Magánzó, Vetődéses Elkapás, Üdvözlégység Passz, Kirúgás, Kirúgás Elkapása, Passz Blokkolása	Elf, Nemes Elf, Erderi Elf	150.000
<b>Eldril Sidewinder</b>	8	3	4	7	Magánzó, Elkapás, Cselezés, Hipnotikus Tekintet, Acélidegek, Passz Blokkolása	Elf, Sötét Elf, Nemes Elf, Erdei Elf	200.000
<b>Fezglitch</b>	4	7	3	7	Magánzó, Láncoz Golyó, Zavaró Kisugárzás, Undorító Küllem, Kéz Nélkül, Titkos fegyver	Skaven	100.000
<b>Flint Churnblade</b>	5	3	2	8	Magánzó, Blokkolás, Lánccűrész, Titkos Fegyver, Vastag Koponya	Törpe	130.000
<b>Fungus, a Flúgos</b>	4	7	3	7	Magánzó, Láncoz Golyó, Nagy Ütés, Kéz Nélkül, Titkos Fegyver, Pöttöm	Goblin	80.000
<b>Glart Smashrip Jr.</b>	7	4	3	8	Magánzó, Blokkolás, karmok, Megállíthatatlan	Skaven	210.000
<b>Grashnak Blackhoof</b>	6	6	2	8	Magánzó, Örjögés, Szarvak, Nagy Ütés, Vastag Koponya	Káosz, Káosztörpe, Nurgle	310.000
<b>Griff Oberwald</b>	7	4	4	8	Magánzó, Blokkolás, Cselezés, Lerázás, Sprint, Biztos Láb	Ember	320.000
<b>Grim Ironjaw</b>	5	4	3	8	Magánzó, Blokkolás, Rettenthetetlen, Örjögés, Többszörös Blokkolás, Vastag Koponya	Törpe	220.000
<b>Hack Enslash</b>	6	3	2	7	Magánzó, Regeneráció, Ellépés, Lánccűrész, Titkos Fegyver	Khemri, Nekromanta, Élőholt	120.000
<b>Hakflem Skuttlespike</b>	9	3	4	7	Magánzó, Cselezés, Többlet Karok, Kapaszkodó Farok, Két Fej	Skaven	200.000
<b>Headsplitter</b>	6	6	3	8	Magánzó, Nagy Ütés, Örjögés, Kapaszkodó Farok	Skaven	340.000
<b>Helmur Wulf</b>	6	3	3	8	Magánzó, Lánccűrész, Titkos Fegyver, Mozdíthatatlan	Amazon, Ember, Gyíkember, Norska, Vámpír	110.000
<b>Hemlock</b>	8	2	3	7	Magánzó, Blokkolás, Cselezés, Ellépés, Felugrás, Döfés, Pöttöm	Gyíkember	170.000
<b>Horkon Hearripper</b>	7	3	4	7	Magánzó, Cselezés, Ugrás, Többes Blokkolás, Tapadás, Döfés	Sötét Elf	210.000
<b>Hthark, a Megállíthatatlan</b>	6	5	2	9	Magánzó, Blokkolás, Szerelés Megtörése, Sprint, Megállíthatatlan, Biztos Láb, Vastag Koponya	Káosztörpe	330.000
<b>Hubris Rakarth</b>	7	4	4	8	Magánzó, Blokkolás, Mocskos Játékos, Nagy Ütés, Labdakiütés, Felugrás	Elf, Sötét elf	260.000

	M	E	Ü	P	Jártasságok	Csapat	Ár
<b>Humerus Carpal</b>	7	2	3	7	Magánzó, Elkapás, Cselezés, Regeneráció, Acélidegek	Khemri	130.000
<b>Icepelt Hammerblow</b>	5	6	1	8	Magánzó, Karmok, Zavaró Kisugárzás, Órjöngés, Vastag Koponya, Regeneráció	Norska	330.000
<b>Ithaca Benoïn</b>	7	3	3	7	Magánzó, Pontosság, Leadás, Acélidegek, Passz, Regeneráció, Biztos Kéz	Sötét Elf, Khemri	220.000
<b>J Earlice</b>	8	3	3	7	Magánzó, Elkapás, Vetődéses Elkapás, Cselezés, Sprint	Nekromanta, Élőholt, Vámpír	180.000
<b>Jordell Freshbreeze</b>	8	3	5	7	Magánzó, Blokkolás, Vetődéses Elkapás, Cselezés, Ugrás, Ellépés	Elf, Erdei Elf	260.000
<b>Lewdwrip Whiparm</b>	6	3	3	9	Magánzó, Passz, Erős kar, Biztos Kéz, Csápok	Káosz, Nurgle	150.000
<b>Lord Borak, a Fosztogató</b>	5	5	3	9	Magánzó, Blokkolás, Mocskos Játékos, Nagy Útés	Káosz, Nurgle	300.000
<b>Lottabottol</b>	8	3	3	8	Magánzó, Elkapás, Becsúzó Szerelés, Felugrás, Ugrás, Passz Blokkolása, Tapadás, Nagyon hosszú lábak	Gyíkember	220.000
<b>Max Spleenripper</b>	5	4	3	8	Magánzó, Láncfűrész, Titkos Fegyver	Káosz, Nurgle	130.000
<b>Mighty Zug</b>	4	5	2	9	Magánzó, Blokkolás, Nagy Útés	Ember	260.000
<b>Morg'n'Torg</b>	6	6	3	10	Magánzó, Blokkolás, Nagy Útés, Vastag Koponya, Csapattárs Dobása	Bármely csapat, kivéve Khemri, Nekromanta, Élőholt	430.000
<b>Nobbla Blackwart</b>	6	2	3	7	Magánzó, Blokkolás, Cselezés, Láncfűrész, Titkos Fegyver, Pöttöm	Káosztörpe, Goblin, Ogre	130.000
<b>Moranion Herceg</b>	7	4	4	8	Magánzó, Blokkolás, Rettenthetetlen, Birkózás, Szerelés	Elf, Nemes Elf	230.000
<b>Puggy Baconbreath</b>	5	3	3	6	Magánzó, Blokkolás, Cselezés, Acélidegek, Jó Anyag, Pöttöm	Félszerzet, Ember	140.000
<b>Quetzal Leap</b>	8	2	4	7	Magánzó, Elkapás, Vetődéses Elkapás, Lerázás, Kirúgás, Elkapás, Ugrás, Acélidegek, Nagyon hosszú lábak	Gyíkember	250.000
<b>III. Ramtut</b>	5	6	1	9	Magánzó, Birkózás, Nagy Útés, Regeneráció, Szerelés Megtörése	Khemri, Nekromanta, Élőholt	380.000
<b>Rashnak Backstabber</b>	7	3	3	7	Magánzó, Cselezés, Ellépés, Sunyi Rugdosó, Dőfés	Káosztörpe	200.000
<b>'Ripper'</b>	4	6	1	9	Magánzó, Félrelökés, Nagy Útés, Regeneráció, Csapattárs Dobása	Ork, Goblin	270.000
<b>Roxanna Darknail</b>	8	3	5	7	Magánzó, Cselezés, Órjöngés, Felugrás, Megállíthatatlan, Ugrás	Amazon, Sötét Elf	250.000
<b>Scrappa Sorehead</b>	7	2	3	7	Magánzó, Mocskos Játékos, Cselezés, Ugrás, Jó Anyag, Sprint, Biztos Láb, Pöttöm, Nagyon Hosszú Lábak	Goblin, Ogre, Ork	150.000
<b>Setekh</b>	6	4	2	8	Magánzó, Blokkolás, Szerelés Megtörése, Megállíthatatlan, Regeneráció, Labdakiütés	Khemri, Nekromanta, Élőholt	220.000
<b>Sibili</b>	7	4	1	9	Magánzó, Blokkolás, Félrelökés, Testőr, Mozdíthatatlan	Gyíkember	250.000
<b>Sinnedbad</b>	6	3	2	7	Magánzó, Blokkolás, Felugrás, Passz Blokkolása, Regeneráció, Titkos Fegyver, Ellépés, Dőfés	Khemri, Élőholt	80.000
<b>Skitter Stab-Stab</b>	9	2	4	7	Magánzó, Cselezés, Kapaszzkodó Farok, Tapadás, Dőfés	Skaven	160.000
<b>Soaren Hightower</b>	6	3	4	8	Magánzó, Lerázás, Kirúgás Elkapása, Passz, Biztos dobás, Biztos Kéz, Erős Kar	Nemes Elf	180.000
<b>Ugroth Bolgrot</b>	5	3	3	9	Magánzó, Láncfűrész, Titkos Fegyver	Ork	100.000
<b>Varag Ghoul-Chewer</b>	6	4	3	9	Magánzó, Vastag Koponya, Blokkolás, Nagy Útés, Felugrás	Ork	290.000
<b>Wilhelm Chaney</b>	8	4	3	8	Magánzó, Elkapás, Karmok, Órjöngés, Regeneráció, Birkózás	Nekromanta, Norsca, Vámpír	240.000
<b>Willow Rosebark</b>	5	4	3	8	Magánzó, Rettenthetetlen, Ellépés, vastag Koponya	Amazon, Félszerzet, Erdei Elf	150.000
<b>Zara, a Gyilkos</b>	6	4	3	8	Magánzó, Blokkolás, Rettenthetetlen, Cselezés, Cövek, Dőfés, Felugrás	Amazon, Törpe, Ember, Norska, Félszerzet, Nemes Elf, Erdei Elf	270.000
<b>Zzharg Madeye</b>	4	4	3	9	Magánzó, Biztos Kéz, Passz, Üdvözlégy Passz, Erős Kar, Titkos Fegyver, Szerelés, Vastag Koponya	Káosztörpe	90.000

## VÉRFOCI CSAPATOK

A következő oldalakon felsoroljuk a 21 hivatalos csapatot. A „Menny.” azt jelenti, hogy az adott pozícióban hány játékos játszhat. A Dupla jelöli azokat a kiegészítő jártasság kategóriákat, amelyeket a Normál jártasságok mellett felvehetnek a játékosok dupla dobás esetén (lásd a 26-27. oldalakat). A Normál és a Dupla oszlopokban az Á = Általános jártasságok, Ü = Ügyességi jártasságok, E = Erő jártasságok, P = Passzolási jártasságok és M = Mutációk.

### AMAZON CSAPAT (Amazons)



Valaha régen, a Lustriában élő Északiak településéről a Valkűrök kis csoportja kalandvágytól hajtva hátrahagyta a férfinépet, és mélyen az Amaxon folyó torkolatában alapítottak egy kolóniát. Most ezek a vad és vérengző harcosok visszatértek a Vérfoci pályákra és Nuffle legyen irgalmas azokhoz, akik kiállnak ellenük!

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	50.000	6	3	3	7	Cselezés	Á	ÜEP
0-2	Elkapó	70.000	6	3	3	7	Cselezés, Elkapás	ÁP	ÜE
0-2	Dobó	70.000	6	3	3	7	Cselezés, Passz	ÁÜ	EP
0-4	Rohamozó	90.000	6	3	3	7	Cselezés, Blokkolás	ÁE	ÜP

**0-8 csapat újradozás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Helmut Wulf (110k), Willow Rosebark (150k), Roxanna Darknail (250k), Bertha Bigfist (290k), Zara a Gyilkos (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

### ELF CSAPAT (Elf)



Mikor a NAF összeomlott, sok Elf csapat ment tönkre. Azok a csapatok, akik túlvészelték a nehéz időket, se nem olyan gazdagok, se nem olyan jól felszereltek, mint a Nemes Elfek, de azt kétségtelenül tudják, hogy hogyan kell játszani ezt a sportot. Maszkokban és mokaszinokban lépnek a pályára, és megpróbálják felidézni az egykori napok dicsőségét.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	60.000	6	3	4	7		ÁÜ	EP
0-2	Dobó	70.000	6	3	4	7	Passzolás	ÁÜP	E
0-4	Elkapó	100.000	8	3	4	7	Elkapás, Acél idegek	ÁÜ	EP
0-2	Rohamozó	110.000	7	3	4	8	Blokkolás, Ellépés	ÁÜ	EP

**0-8 csapat újradozás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Dolfar Longstride (150k), Eldril Sidewinder (200k), Prince Moranion (230k), Hubris Rakarth (260k), Jordell Freshbreeze (260k), Morg 'n' Thorg (430k)

### EMBER CSAPAT (Humans)



Bár az Emberek között nincsenek kiugró erejű vagy ügyességű játékosok, gyenge pontjaik sincsenek, ami rendkívül rugalmas taktikát tesz lehetővé, úgymint a futójáték, a passzoló játék, vagy éppen a labda teljes ignorálása közben az ellenfél beledöngölése a pályába.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	50.000	6	3	3	8		Á	ÜEP
0-4	Elkapó	70.000	8	2	3	7	Cselezés, Elkapás	ÁÜ	EP
0-2	Dobó	70.000	6	3	3	8	Biztos kéz, Passzolás	ÁP	ÜE
0-4	Rohamozó	90.000	7	3	3	8	Blokkolás	ÁE	ÜP
0-1	Ogre	140.000	5	5	2	9	Magánzó, Csapatárs eldobása, Nehézfejű, Nagy ütés, Vastag koponya	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradozás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Helmut Wulf (110k), Puggy Baconbreath (140k), Mighty Zug (260k), Zara a Gyilkos (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (430k)

## ERDEI ELF CSAPAT (Wood Elves)



Az Erdei Elfek mindene a hosszú passz (még Nemes Elf rokonaiknál is jobban kedvelik), és minden erőfeszítésük arra irányul, hogy a labda eldobásának és elkapásának mesterei legyenek. A magát valamire tartó Erdei Elf nem fogja magát mindenféle páncélokkal túlterhelni, és arra sem lehet kényszeríteni, hogy az ellenfelek után loholjon, hogy leüljön őket. Az Erdei Elfek inkább természetes atletikus képességeikre támaszkodva elkerülik a veszélyeket – hisz nagyon gyorsnak, vagy szerencsésnek kell lennie az ellenfélnek ahhoz, hogy egy Erdei Elf közelébe férkőzz!

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	70.000	7	3	4	7		ÁÜ	EP
0-4	Elkapó	90.000	8	2	4	7	Cselezés, Elkapás, Sprint	ÁÜ	EP
0-2	Dobó	90.000	7	3	4	7	Passzolás	ÁÜP	E
0-2	Harcáncos	120.000	8	3	4	7	Cselezés, Blokkolás, Ugrás	ÁÜ	EP
0-1	Faember	120.000	2	6	1	10	Magánzó, Nagy ütés, Mozdíthatatlan, Erős kar, Csapattárs eldobása, Gyökérverés, Vastag koponya	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradozás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Willow Rosebark (150k), Dolfar Longstride (150k), Eldril Sidewinder (200k), Jordell Freshbreeze (260k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

## ÉLŐHOLT CSAPAT (Undead)



Öregvilágban a halál nem az örök nyugalmat jelenti. Vámpírok ólalkodnak 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	Normál	Dupla
0-16	Csontváz	40.000	5	3	2	7	Regeneráció, Vastag Koponya	Á	ÜEP
0-16	Zombi	40.000	4	3	2	8	Regeneráció	Á	ÜEP
0-4	Hullarabló	70.000	7	3	3	7	Cselezés	ÁÜ	EP
0-4	Lidérc	90.000	6	3	3	8	Blokkolás, Regeneráció	ÁE	ÜP
0-2	Múmia	120.000	3	5	1	9	Nagy ütés, Regeneráció	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradozás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), J Earlice (180k), Setekh (220k), Ramtut III (380k), Count Luthor von Drakenborg (390k)

## FÉLSZERZET CSAPAT (Halflings)



A Félszerzet csapatok technikai hiányosságai legendásak. Túl alacsonyak a dobáshoz és az elkapáshoz, félgőzzel szaladnak és a teljes csapat el tud tölteni egy délutánt azzal, hogy a siker legkisebb esélye nélkül próbáljon blokkolni egy Ogrét. A legtöbb Félszerzet edző a minőséget a mennyiséggel próbálja pótolni. Végül is, ha sikerül fél tucat játékosodat az ellenfél Gólterületére 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 bogyo...

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Félszerzet	30.000	5	2	3	6	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm	Ü	ÁEP
0-2	Faember	120.000	2	6	1	10	Csapattárs eldobása, Gyökérverés, Mozdíthatatlan, Nagy ütés, Vastag koponya, Erős kar	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradozás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Puggy Baconbreath (140k), Willow Rosebark (150k), Deeproot Strongbranch (300k), Bertha Bigfist (290k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (430k)



## GOBLIN CSAPAT (Goblins)



A Goblin gárdák taktikája inkább alapszik a szerencsén, mint a hatékonyságon. A Goblinok igen jó elkapók, mivel kicsik és fürgék, ugyanakkor a labda eldobása nem az a művészet, melynek a Goblinok nagy mesterei lennének, 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 különösen körmönfont titkos fegyvert, akkor a csapatnak esélye lehet a meccs megnyerésére.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Goblin	40.000	6	2	3	7	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm	Ü	ÁEP
0-1	Bombazsák	40.000	6	2	3	7	Bombazsák, Cselezés, Titkos fegyver, Pöttöm	Ü	ÁEP
0-1	Ugróbotos	70.000	7	2	3	7	Cselezés, Ugrás, Pöttöm, Nagyon hosszú lábak	Ü	ÁEP
0-1	Láncfűrész	40.000	6	2	3	7	Láncfűrész, Titkos fegyver, Pöttöm	Ü	ÁEP
0-1	Fanatikus	70.000	3	7	3	7	Láncos golyó, Nincs keze, Titkos fegyver, Pöttöm	E	ÁÜP
0-2	Troll	110.000	4	5	1	9	Magánzó, Mindig éhes, Nagy ütés, Csapatárs eldobása, Tök hülye, Regeneráció	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Bomber Dribblesnot (60k), Fungus the Loon (80k), Nobbla Blackwart (130k), Scruppa Sorehead (150k), Ripper (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

## GYÍKEMBER CSAPAT (Lizardmen)



A Mágus-Papok ezer évvel azelőtt megjósolták a Vércoci játékokat, mielőtt a Törpe Roze-El felfedezte volna. Ezért nem meglepő hát, hogy a Gyíkemberek Vércocit játszanak. Az erő és ügyesség páratlan keveréke révén fel tudják venni a versenyt akár egy olyan erőcsapattal, mint amilyen a Káosz, akár egy olyan mozgékony ellenféllel, mint amilyen a Skaven.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Skink	60.000	8	2	3	7	Cselezés, Pöttöm	Ü	ÁEP
0-6	Saurus	80.000	6	4	1	9		ÁE	ÜP
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Magánzó, Nehézfejű, Kapaszkodó farok, Vastag koponya, Nagy ütés	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k)

## KÁOSZ CSAPAT (Chaos)



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

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Káoszbestia	60.000	6	3	3	8	Szarvak	ÁEM	ÜP
0-4	Káoszharcos	100.000	5	4	3	9		ÁEM	ÜP
0-1	Minotaurusz	150.000	5	5	2	8	Magánzó, Örjögés, Szarvak, Nagy ütés, Vastag koponya, Vadállat	EM	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Max Spleenripper (130k), Lewdgrip Whiparm (150k), Brick Far'th & Grotty (290k), Lord Borak the Fosztogató (300k), Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (430k)

## KÁOSZTÖRPE CSAPAT (Chaos Dwarfs)



A Káosztörpék Törpe felfedezőik korcs leszármazottai, akikben a Káosz befolyása borzalmas testi és lelki változásokat eredményezett, átalakítva őket gonosz, önző lényekké. Egy dologban mindenesetre nem változtak: a Káosztörpék is imádnak Vértocizni. A Káosztörpék nincsenek túl sokan és nagy hasznát veszik alattomos Hobgoblin rabszolgáiknak, akikkel sok feladatot végeztetnek el, így a Vértocizni csapataikban való játékot is.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Hobgoblin	40.000	6	3	3	7		Á	ÜEP
0-6	Káosztörpe blokkoló	70.000	4	3	2	9	Blokkolás, Szerelés, Vastag koponya	ÁE	ÜPM
0-2	Bikakentaur	130.000	6	4	2	9	Biztos láb, Sprint, Vastag koponya	ÁE	ÜP
0-1	Minotaurusz	150.000	5	5	2	8	Magánzó, Őrjöngés, Szarvak, Nagy ütés, Vastag koponya, Vadállat	E	ÁÜPM

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Zzharg Madeye (90k), Nobbla Blackwart (130k), Rashnak Backstabber (200k), Grashnak Blackhoof (310k), Hthark a Megállíthatatlan (330k), Morg 'n' Thorg (430k)

## KHEMRI CSAPAT (Khemri)



Több, mint 8000 évvel ezelőtt a Khemri csapatok játszották az első Vértocizni meccseket a Slann csapatok ellen. A Birodalommal együtt azonban a játék is elpusztult az újbóli felfedezésig. És ahogy a játék újjászületett, úgy tértek vissza az ősi Khemri játékosok és sztárok is azokra a pályákra, amelyeken hajdanán játszottak.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Csontváz	40.000	5	3	2	7	Regeneráció, Vastag Koponya	Á	ÜEP
0-2	Rá-dobó	70.000	6	3	2	7	Passzolás, Regeneráció, Biztos kéz	ÁP	ÜE
0-2	Rá-rohanó	90.000	6	3	2	8	Blokkolás, Regeneráció	ÁE	ÜP
0-4	Sírőr	100.000	4	5	1	9	Rothadás, Regeneráció	E	ÜÁP

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), Humerus Carpal (130k), Ithaca Benoin (220k), Setekh (220k), Ramtut III (380k)

## NEKROMANTA CSAPAT (Necromantic)



Az elátkozott dögök Öregvilágon nemcsak a temetőben és az erdőben kóborolnak. Időnként összegyűlnek, hogy csapatostól vadásszanak a náluk szerencsésebb lelkekre. Enyhülést találva a borzalmas erőszak örült kitörésében, ezek a csapatok mindent megtesznek, hogy könnyítsenek szenvedéseiken – elugranak hát egy jót Vértocizni.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Zombi	40.000	4	3	2	8	Regeneráció	Á	ÜEP
0-2	Hullarabló	70.000	7	3	3	7	Cselezés	ÁÜ	EP
0-2	Lidérc	90.000	6	3	3	8	Blokkolás, Regeneráció	ÁE	ÜP
0-2	Húsgólem	110.000	4	4	2	9	Regeneráció, Mozdíthatatlan, Vastag koponya	ÁE	ÜP
0-2	Vértarkas	120.000	8	3	3	8	Őrjöngés, Karmok, Regeneráció	ÁÜ	EP

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Hack Enslash (120k), J Earlice (180k), Setekh (220k), Wilhelm Chaney (240k), Ramtut III (380k), Count Luthor von Drakenborg (390k)

### NEMES ELF CSAPAT (High Elves)



A Nemes Elf Birodalom által szponzorált Nemes Elf csapatok vonultatják fel a legmeredekebb passzjátékokat és a legarrogánsabb játékosokat. Gazdagságukról a legtöbb csapat még csak nem is álmodik, játékosaik között nem egy Herceg és nemesen született Elf akad – úgyhogy akit nem tudnak megverni, azokat megveszik kilóra.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	70.000	6	3	4	8		ÁÜ	EP
0-2	Dobó	90.000	6	3	4	8	Passz, Biztos dobás	ÁÜP	E
0-4	Elkapó	90.000	8	3	4	7	Elkapás	ÁÜ	EP
0-2	Rohamozó	100.000	7	3	4	8	Blokkolás	ÁÜ	EP

**0-8 csapat újradobás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Dolfar Longstride (150k), Eldril Sidewinder (200k), Soaren Hightower (180k), Prince Moranian (230k), Zara a Gyilkos (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

### NORSKA CSAPAT (Norse)



A Norskai csapatok kegyetlen hírnévnek örvendhetnek a játéktéren és azon kívül egyaránt. A Norskaiak által kedvelt Vértörő 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	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	50.000	6	3	3	7	Blokkolás	Á	ÜEP
0-2	Dobó	70.000	6	3	3	7	Blokkolás, Passzolás	ÁP	ÜE
0-2	Futó	90.000	7	3	3	7	Blokkolás, Rettenthetetlen	ÁÜ	EP
0-2	Berzerker	90.000	6	3	3	7	Blokkolás, Felugrás, Örvöngés	ÁE	ÜP
0-2	Vérfarkas	110.000	6	4	2	8	Örvöngés	ÁE	ÜP
0-1	Jeti	140.000	5	5	1	8	Magánzó, Karmok, Örvöngés, Vadállat, Zavaró kisugárzás	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Boomer Eziasson (60k), Helmut Wulf (110k), Wilhelm Chaney (240k), Zara a Gyilkos (270k), Icepelt Hammerblow (330k), Morg 'n' Thorg (430k)

### NURGLE CSAPAT (Nurgle)



A Nurgle csapat a Káosz csapatnak egy olyan válfaja, amelyik Nurgle-t isteníti. Nurgle a rontás és betegség Káoszistene, játékosait egy meglehetősen kellemetlen betegséggel jutalmazza, Nurgle Rontásával. Az a tény, hogy a Nurgle csapat borzalmasan büzlök, inkább csak feltételezett, mint bizonyított. Igaz, hogy minden játékos félig elrothadt húsból és az azt körülvevő légyfelhőből áll, de mire bárki kellően közel jut hozzájuk, hogy szippantson egyet a szagukból, addigra már biztos, hogy megfertőződött Nurgle valamelyik borzalmas betegségével, és jobbára meghal, mielőtt higiénés felvilágosítást tarthatna nekik.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Rohadék	40.000	5	3	3	8	Rothadás, Nurgle rontása	ÁM	ÜEP
0-4	Pestigor	80.000	6	3	3	8	Szarvak, Regeneráció, Nurgle rontása	ÁEM	ÜP
0-4	Nurgle harcos	110.000	4	4	2	9	Zavaró Aura, Undorító küllem, Nurgle rontása, Regeneráció	ÁEM	ÜP
0-1	Nurgle fenevad	140.000	4	5	1	9	Magánzó, Nagy ütés, Zavaró Aura, Csápok, Undorító küllem, Nagyon hülye, Regeneráció, Nurgle rontás	E	ÁÜPM

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Max Spleenripper (130k), Lewdgrip Whiparm (150k), Brick Far'th & Grotty (290k), Lord Borak the Despoiler (300k), Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (430k)

## OGRE CSAPAT (Ogres)



Ogre csapatok a NAF megalapítása óta léteznek és még sikereket is értek el, például megnyerték a XV Vértóci Kupát. Ugyanakkor, bárki megmondhatja, egynél több Ogre egy helyen, egy időben biztos katasztrófa. Az Ogre csapatok kulcsát a Sznotling játékosok jelentik. Ha mindig elég közel vannak az Ogrékhez, hogy a lábukba harapva jelezzék nekik, hogy éppen meccset játszanak, akkor esetleg képesek csapatként viselkedni.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Sznotling	20.000	5	1	3	5	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm, Ellépés, Pirinyó	Ü	ÁEP
0-6	Ogre	140.000	5	5	2	9	Csapatárs eldobása, Nehézfejű, Nagy ütés, Vastag koponya	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Bomber Dribblesnot (60k), Nobbla Blackwart (130k), Scrappa Sorehead (150k), Bertha Bigfist (290k), Brick Far'th & Grotty (290k), Morg 'n' Thorg (430k)

## ORK CSAPAT (Orks)



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 ellenfél védvonalát, hogy Rohamozóik áttörhessenek a keletkezett lyukakon.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	50.000	5	3	3	9		Á	ÜEP
0-4	Goblin	40.000	6	2	3	7	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm	Ü	ÁEP
0-2	Dobó	70.000	5	3	3	8	Biztos kéz, Passz	ÁP	ÜE
0-4	Fekete ork blokkoló	80.000	4	4	2	9		ÁE	ÜP
0-4	Rohamozó	80.000	6	3	3	9	Blokkolás	ÁE	ÜP
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Magánzó, Csapatárs eldobása, Regeneráció, Mindig éhes, Nagyon hülye, Nagy ütés	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Bomber Dribblesnot (60k), Ugroth Bolgrot (100k), Scrappa Sorehead (150k), Ripper (270k), Varag Ghou-Chewer (290k), Morg 'n' Thorg (430k)

## SKAVEN CSAPAT (Skaven)



Lehet, hogy nem túl erősek, bizonyosan nem szívósak, de srácok, hogy ezek milyen fürgék! Az ellenfél játékosai még fel sem ocsúdtak, mikor a gyors Skavenek már megtalálták a rést a vonalaikban, melyen átinalva villámgyorsan gölt szereztek.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	50.000	7	3	3	7		Á	ÜEPM
0-2	Dobó	70.000	7	3	3	7	Biztos kéz, Passzolás	ÁP	ÜEM
0-4	Csatornapatkány	80.000	9	2	4	7	Cselezés	ÁÜ	EPM
0-2	Rohamozó	90.000	7	3	3	8	Blokkolás	ÁE	ÜPM
0-1	Patkány Ogre	160.000	6	5	2	8	Magánzó, Vadállat, Kapaszkodó farok, Nagy ütés, Örjöngés	E	ÁÜPM

**0-8 csapat újradobás:** 60.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Fezglitch (100k), Skitter Stab-Stab (160k), Glart Smashrip Jr. (210k), Hakflem Skuttlespike (200k), Headsplitter (340k), Morg 'n' Thorg (430k)

### SÖTÉT ELF CSAPAT (Dark Elves)



Elképzelhetetlenül gonoszak, kétségkívül tehetségesek, és azért jelennek meg a pályán, hogy megmutathassák a világnak önnön felsőbbrendűségüket. A Sötét Elfek jószágos rokonaikkal ellentétben sokkal jobban szeretnek aljas futójátékot játszani, mint pocsolygálni. A kegyetlen Boszorkány Elfekkel és a végzetes Orgyilkosokkal a soraikban könnyebben mennek keresztül az ellenfélen, minthogy megkerülnék.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-12	Mezőnyjátékos	70.000	6	3	4	8		ÁÜ	EP
0-2	Futó	80.000	7	3	4	7	Labdaleadás	ÁÜP	E
0-2	Orgyilkos	90.000	6	3	4	7	Tapadás, Döfés	ÁÜ	EP
0-4	Rohamozó	100.000	7	3	4	8	Blokkolás	ÁÜ	EP
0-2	Boszorkány elf	110.000	7	3	4	7	Cselezés, Felugrás, Őrjöngés	ÁÜ	EP

**0-8 csapat újradobás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Eldril Sidewinder (200k), Horkon Hearripper (210k), Ithaca Benoin (220k), Roxanna Darknail (250k), Hubris Rakarth (260k), Morg 'n' Thorg (430k)

### TÖRPE CSAPAT (Dwarves)



A Törpék úgy tűnik, ideális Vértoci játékosok, mivel alacsonyok, keménykötésűek, jó a páncélzatuk és fortélyosan elintézik, hogy ne kelljen meghalniuk. A legsikeresebb Törpe csapatok alapelve, hogy levadásszák az ellenfél lehetséges gólszerzőit, a többi pedig kifárasztják, így nem marad senki, aki gólt tudna szerezni!

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Blokkoló	70.000	4	3	2	9	Blokkolás, Szerelés, Vastag koponya	ÁE	ÜP
0-2	Futó	80.000	6	3	3	8	Biztos kéz, Vastag koponya	ÁP	ÜE
0-2	Rohamozó	80.000	5	3	3	9	Blokkolás, Vastag koponya	ÁE	ÜP
0-2	Trollgyilkos	90.000	5	3	2	8	Blokkolás, Őrjöngés, Rettenthetetlen, Vastag koponya	ÁE	ÜP
0-1	Halálroller*	160.000	4	7	1	10	Magánzó, Szerelés megtörése, Mocskos játékos, Megállíthatatlan, Nagy ütés, Nincs keze, Titkos fegyver, Mozdíthatatlan	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Barik Farblast (60k), Boomer Eziasson (60k), Flint Churnblade (130k), Grim Ironjaw (220k), Zara a Gyilkos (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

### VÁMPÍR CSAPAT (Vampire)



Bár a Vámpír csapatokban hihetetlen adottságú játékosok játszanak, a Vámpírok megbízhatatlansága meggyengíti őket. Ahelyett, hogy a játékra koncentrálnának, figyelmüket gyakran eltereli leküzdhetetlen éhségük, és mielőtt feleszmélnél, már el is tűntek harapni valamit.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Szolga	40.000	6	3	3	7		Á	ÜEP
0-6	Vámpír*	110.000	6	4	4	8	Vérszomj, Hipnotikus tekintet, Regeneráció	ÁÜE	P

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Helmut Wulf (110k), Crazy Igor (120k), J Earlice (180k), Wilhelm Chaney (240k), Count Luthor von Drakenborg (390k), Morg 'n' Thorg (430k)

**Játéktervezői megjegyzés:** A fenti 21 csapat némelyike sokkal nagyobb kihívást jelent, mint a többi, vagy azért, mert a jártasságaik kihasználásához megfelelő stratégiai érzék és tapasztalat kell, vagy mert egyszerűen nehéz nyerni velük. Ezeket a csapatokat szándékosan alakítottuk ilyenre, hogy kihívást jelentsenek azoknak az edzőknek, akik a Vértoci alapjait már mesterien elsajátították. A csapatok, amelyekről szó van: *Félszerzet, Goblin, Káosz, Nurgle, Ogre, Sötét Elf és Vámpír*. Az edzők legyenek tisztában azzal, hogy ezek a csapatok kifejezetten a haladó játékosoknak valók – akik csak most ismerkednek a játékkal, azok számára ezek a csapatok zavarosak, vagy nehezen játszhatók lesznek.



Itt pedig felsorolunk pár új csapatot, és pár régit, átalakítva, hogy színesítse a játékot, és új lehetőségeket lehessen kipróbálni.

### BRETONNIAI CSAPAT



A Vércoci a leginkább figyelemmel kísért sport Bretonniában. A játék minden tekintetben a harcra való rátermettség nagy próbája és teljes mértékben felér a lovagi tornával, felkészítve a lovakokat a háború zordságára. A királyi udvar által rendezett versenyeken részt venni igen nagy megtiszteltetés. A Rohamozók mind lovakok, akik teljes pompában vonulnak fel fegyvernökeikkel, hogy segítségükkel a legjobban bemutathassák képességeiket

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	50.000	5	3	3	9	-	Á	EÜP
0-4	Futó	90.000	7	3	3	7	Biztos kéz, Birkózás	ÁÜ	EP
0-4	Rohamozó	110.000	6	3	3	9	Blokkolás, Rettenthetetlen	ÁE	ÜP

**0-8 csapat újradobás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Mighty Zug (260k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (430k)

### ERDŐ NÉPE



Az erdő élőlényei imádnak mindenféle sportot, amik között néhány különlegesség is akad. Már-már mágikusnak tűnő tehetséggel rendezik el soraikat, annak ellenére, hogy nem éppen társaságkedvelők. Igyekeznek elkerülni a fizikai kontaktust az ellenféllel és inkább a passzolós játékokat részesítik előnyben, vagy egyszerűen célba futnak a labdával.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Faun	70.000	6	3	3	7	Szarvak, Regeneráció	Á	EÜP
0-2	Nimfa	70.000	6	2	4	7	Cselezés, Hipnotikus tekintet, Regeneráció	Ü	ÁEP
0-2	Driád	100.000	5	3	3	8	Csápok, Karom, Szarvak	ÁE	ÜP
0-2	Kentaur	120.000	6	4	3	8	Biztos láb, Sprint	ÁE	ÜP

**0-8 csapat újradobás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Deeproot Strongbranch (300k), Jordell Freshbreeze (260k), Morg 'n' Thorg (430k)

### KÁOSZ PAKTUM



A Káosz Paktum csapatok a gonosz és kaotikus fajok keverékei. Amíg a Martalócok lelkesen edzenek, hogy feltöltsék a csapat szükségleteit, addig más fajok adják az izmokat és a fineszességet, hogy megtámogassák a Martalócokat. Mindazonáltal az arrogancia, az ostobaság vagy a csapat tagjainak állatias természete miatt, ritkán látni jól szervezett és hatásos Káosz Paktum csapatot. A Chaos All-Stars az legjobb példa arra, hogy ez a csapat milyen nagyra tud válni a megfelelő edzővel.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-12	Martalóc	50.000	6	3	3	8	-	ÁEPM	Ü
0-1	Goblin renegát	40.000	6	2	3	7	Ellenszenves, Cselezés, Jó anyag, Pöttöm	ÜM	ÁEP
0-1	Skaven renegát	50.000	7	3	3	7	Ellenszenves	ÁM	ÜEP
0-1	Sötét elf renegát	70.000	6	3	4	8	Ellenszenves	ÁÜM	EP
0-1	Káosz Troll	110.000	4	5	1	9	Magánzó, Mindig éhes, Nagy ütés, Tökhülye, regeneráció, Csapatárs eldobás	E	ÁÜPM
0-1	Káosz Ogre	140.000	5	5	2	9	Magánzó, Nehézfejű, Nagy ütés, Vastag koponya, Csapatárs eldobása	E	ÁÜPM
0-1	Minotaurusz	150.000	5	5	2	8	Magánzó, Órjöngés, Szarvak, Nagy ütés, Vastag koponya, Vadállat	E	ÁÜPM

**0-8 csapat újradobás:** 70000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Bomber Dribblesnot (60k), Zzharg Madeye (90k), Ugroth Bolgrot (100k), Crazy Igor (120k), Lewdgrip Whiparm (150k), Morg 'n' Thorg (430k)

## SLANN



A Slann csapat az űrutazóknak egy ősi faja, akik zátonyra futottak a bolygóinkon, sok korról ezelőtt. Miután kiderült, hogy nem fogják kimenteni őket, kolóniákat alkottak, és a gyíkemberek közé rendezkedtek be, mint azok vezetői. Amíg a legtöbb Slann jobban szeret kövérré és lustává válni, mint a gyíkemberek ura, néhányan a fiatalabb és életerősebb tagok közül szeretik beutazni a birodalmat és Vércit játszani. Amíg a Slanneknél nem lehet passzjátékról beszélni, a képességük, hogy ugorjanak, vetődjenek, és közbenyúljanak a párját ritkítja.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-16	Mezőnyjátékos	60.000	6	3	3	8	Ugrás, Nagyon hosszú lábak	Á	ÜEP
0-4	Elkapó	80.000	7	2	4	7	Vetődéses elkapás, Ugrás, Nagyon hosszú lábak	ÁÜ	EP
0-4	Rohamozó	110.000	7	3	3	8	Becsúszó szerelés, Felugrás, Ugrás, Nagyon hosszú lábak	ÁÜE	P
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Magánzó, Nehézfejű, Nagy ütés, Kapaszkodó farok, Vastag koponya	E	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 50.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k)

## ALVILÁG



A skavenek és goblinok a világ legutáltabb fajai közé tartoznak, néha mégis előfordul, hogy felmerészkednek a napvilágra, hogy Vércit csapatokat alakítsanak. Az Underworld Creepers a legjobban ismert, és legsikeresebb a jelenlegi Alvilági csapatok közül. Azonban ezeknek a csapatoknak néha nagyon gyenge a mérlegük, és idejük legnagyobb részét azzal töltik, hogy egymással civakodnak, és mindig a másikat hibáztatják. Az ilyen csapatok fő jellemzője, hogy sok szurkolóra akarnak szert tenni, ezért a játékosok Torzkövön alszanak és azzal is fürdenek (néha meg is eszik). Amíg ez megöli a potenciális játékosok többségét, mielőtt valaha csatlakoznak egy csapathoz, a néhány életben maradt játékos gyakran lenyűgöző mutációkat fejleszt.

Menny.	Pozíció	Ár	M	E	Ü	P	Jártasságok	Normál	Dupla
0-12	Alvilági goblin	40.000	6	2	3	7	Cselezés, Jó anyag, Pöttöm	ÜM	ÁEP
0-2	Skaven mezőnyjátékos	50.000	7	3	3	7	Ellenszenves	ÁM	ÜEP
0-2	Skaven dobó	70.000	7	3	3	7	Ellenszenves, Passz, Biztos kéz	ÁPM	ÜE
0-2	Skaven rohamozó	90.000	7	3	3	8	Ellenszenves, Blokkolás	ÁEM	ÜP
0-1	Torzgó Troll	110.000	4	5	1	9	Magánzó, Mindig éhes, Nagy ütés, Tökhülye, regeneráció, Csapatárs eldobás	EM	ÁÜP

**0-8 csapat újradobás:** 70.000 arany.

**Támogatásként vásárolható Sztárjátékosok:** Bomber Dribblesnot (60k), Fezglitch (100k), Nobbli Blackwart (130k), Skitter Stab-Stab (160k), Glart Smashrip Jr. (210k), Morg 'n' Thorg (430k)

## GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

K: A Passz jártasság használható elügyetlenkedett Üdvözlég Passz újradobására? Az Üdvözlég Passz dobást módosítják a Szerelési Zónák és a Zavaró Jelenlét?

V: *Igen, a Passzal újra lehet dobni. Nem, a Szerelési Zónák és a Zavaró Jelenlét nem befolyásolják az Üdvözlég Passz dobást.*

K: Az ellenfelem hátralöki egy játékosomat egy másik játékosba. Ki dönti el, hogy a másik játékos hová tolodik?

V: *A soron lévő csapat edzője dönt az összes hátralökésről, kivéve akkor, ha a hátralökött játékosnak Ellépése. Ha egy játékosnak van Ellépése, akkor annak a játékosnak az edzője dönti el, hogy a játékos hova lökődik. (Figyelem: A Félrelökés a másodlagos, vagy azt követő hátralökéseknél már nem oltja ki az Ellépést.)*

K: Az Őrjöngés második blokkolására újra kell dobni a Rettenthetetlen vagy Undorító Küllem dobást, vagy marad az az eredmény, amit az első blokkolás előtt dobtam? Ha újradobom a játékosom egy blokk dobását, akkor a Rettenthetetlen vagy Undorító Küllem dobást is újra kell dobnom?

V: *Igen, újra kell dobni mindkét jártasság miatt, függetlenül attól, hogy mi volt az első blokkolás előtti dobás(ok) eredménye. Nem, az újradobás csak egyetlen dobásra vonatkozik. A Rettenthetetlen és Undorító Küllem dobás eredménye a blokkolástól független.*

K: Egy ellenfelet, akinek Labdaleadása van, blokkolok vagy rohamozok egy olyan játékosommal, akinek Passz Blokkolása van. Passz Blokkolhatok-e ezzel a játékosommal, ha az ellenfelem bejelenti a Labdaleadás használatát? Használhatom-e a Döfést blokkolás helyett, ha blokkolni akartam, de elrontottam a Rettenthetetlen dobást? Használható-e a Döfés a Többes Blokkolással együtt? Mikor nevezem meg a Többes Blokkolás második áldozatát?

V: *Nem, ha bejelentesz egy blokkolást Blokk vagy Roham Akció során, akkor először be kell fejezned azt, mielőtt újra mozognál. Hasonlóan, ha már Rettenthetetlen dobást dobtál, akkor már bejelentetted, hogy blokkolni fogsz, és már nem módosíthatod Döfésre. Igen, Többes Blokkolásnál egyik, másik, vagy akár mindkét blokkolás helyett is használható a Döfés. A második áldozatot az első blokkolás után kell megnevezni.*

K: Ha egy játékosnak csak 1 vagy 2 Mozgáspontja van, akkor is 3 mezőt mozoghat Passz Blokkolásakor? Lehet-e extra mezőt lépni vagy felállni Passz Blokkolásakor, továbbá milyen jártasságok használhatók a Passz Blokkolásának mozgás részében?

V: *A Passz Blokkolása arra ad lehetőséget, hogy a játékos 3 mezőnyit mozogjon. Ez abban az esetben is igaz, ha a Mozgáspontja kevesebb, mint 3, vagy ha Láncos golyó, vagy hasonló jártassága van. Ennél többet azonban semmiképpen nem lehet mozogni, azaz nem lehet extra mezőt lépni, így a Biztos Lábak és a Sprint nem használható a Passz Blokkolása során. Felállni csak Akció kezdetén lehet. Mivel a Passz Blokkolása NEM Akció (hanem egy soron kívüli speciális mozgás, amelyet a Passz Blokkolása jártasság birtokában lehet megtenni), ezért ennek használata során nem lehet felállni vagy Felugrani. Minden más mozgáshoz kapcsolódó jártasság (pl. Szerelés Megtörése, Cselezés, Ugrás, Pöttöm és Pirinyó) használható a Passz Blokkolásával együtt.*

K: Használhatom a Passz Blokkolását, amikor az ellenfél Labdaleadást használ, labdát tartó csapattársat dob, vagy bombát dob? A Labdaleadásnak lehet-e közbenyúlni?

V: *Igen, Nem, Igen és Igen.*

K: Használhatok újradobást a Csápok, Tapadás és Profi dobásokra?

V: *Igen, de csak a saját körödben. A Profi jártasság használatával viszont bárkinek a körében újradobhatod a Csápok és a Tapadás dobást.*

K: Ha a Mozgáspontom már 2-vel nőtt, majd egy súlyos sérülés következtében csökken a Mozgáspontom, akkor megint nőhet a Mozgáspontom a fejlődésnél?

V: *Igen*

K: Ha egy játékos Labdakiütéssel belök egy labdás ellenfelet a TD zónájába, akkor az gól? Hasonlóan, mi történik akkor, ha egy Őrjöngő játékos első blokkjával labdás ellenfelét a TD zónájába löki?

V: *Nem, amint az a szabályokban le van írva, gólnak az számít, ha a játékos áll és nála van a labda. Ha a Labdakiütést alkalmazzák, akkor ez nem történik meg. Az Őrjöngés esetén azonnal gól születik, amint a játékos a TD zónába lökték. Az Őrjöngő játékos nem blokkolhat másodikat.*

K: Dobhatom-e direkt a nézőknek a labdát, és Kézből kézbe adhatom-e a labdát a nézőknek? Léphetek-e szándékosan a nézők közé?

V: *Nem és Nem (kivéve a Láncos golyós játékos véletlenszerű lépését).*

K: A nagyfiú (Ogre, Minotaurusz, Troll, stb.) talpa nagyobb, mint a mezők a táblán (pályán). Akkor ő most több, mint egy mezőt foglal el?

V: *Nem, minden játékos a Sznotlingtól a Faemberig egyetlen mezőt foglal a táblán (pályán).*

K: Hogy jegyezzem meg azt, hogy melyik játékosommal léptem már és melyikkel nem?

V: *Legjobb az, ha a köröd kezdetén minden játékosodat az ellenfeled TD zónája felé fordítod. Miután léptél egy játékosal, fordítsd a saját TD zónád felé vagy valamelyik oldalvonal felé. Az is megoldás, ha valamilyen jelzőt helyezel azok mellé a játékosok mellé, akik már léptek.*

K: Lehet extra mezőt lépni azért, hogy Ugorhasson a játékos?

V: *Igen. Állítsd a játékosodt arra a mezőre, ahova Ugrani próbál, majd dobj Mindent Bele dobást (illetve dobj kétszer, ha 2 extra mező megtételére van szükség az Ugráshoz). Ha elrontottad a dobást, akkor a játékos azon a mezőn Esik el, ahova Ugrani akart. Az ellenfél edzője a szokásos módon dob a páncéljára.*

K: Van-e valamilyen következménye annak, ha valaki elfelejt dobni a Vérszomjra, a Nehézfejűre, a Vadállatra, a Gyökérverésre vagy a Tök Hülyére a játékos mozgása előtt?

V: *Nincs, remélhetőleg az ellenfél szól, ha állandóan elfelejti valaki.*

K: Ha egy Kártyán az áll, hogy a köröm elején használhatom, akkor használhatom-e a Kirúgás Táblán kapott Lerohanás kör elején is? Kaphat-e egy játékos még egy ugyanolyan jártasságot egy Kártya révén, mint amilyen már van neki?

V: *Igen és Nem.*

K: Ha a kirúgás egy játékoshoz érkezik, és az nem kapja el a labdát, majd a labda kipattan a fogadó csapat térfeléről, akkor az touchback?

V: *Igen, mindegy, hogy minek következtében hagyja el a labda a fogadó csapat térfelét, az minden esetben touchbacknek minősül.*

K: A Nehézfejű, Tök Hülye és Hipnotikus Tekintet hatása alatt álló játékosok nem használhatnak olyan jártasságokat, aminek eredményeként önként mozoghatnak. Melyek azok a jártasságok, amik ilyen értelemben önkéntes mozgást eredményeznek?

V: *Elsősorban azok a jártasságok, amelyek révén elhagyhatja a helyét egy játékos anélkül, hogy arra bármi kényszerítene. Ilyen például a Becsúszó Szerelés, a Passz Blokkolása és a Tapadás.*

K: Ha egy pontatlan passz vagy kirúgás kimegy a pályáról, akkor a szurkolók rögtön visszadobják? Vagy előbb befejezi a 3 mezőnyi szóródást, és csak akkor dobja vissza, ha nem ér vissza a pályára?

V: *Mivel a pályán kívül nincsenek mezők, ezért amint elhagyja a labda a pályát, abba kell hagyni a szóródás dobásokat. Bár egy kicsit szemben áll a valósággal (hiszen a labda esetleg valóban a pályán fejezné be a szóródást, ha folytatnánk a dobásokat), de a dolgok egyszerűbbek, ha a fenti módszert használjuk.*

K: Mi a teljes és helyes sorrendje a Passzolás folyamatának, ha a Kiegészítő Szabályokat is használjuk?

V: *1. Passz Akció bejelentése, mozgás, dobás megkezdése.*

*2. Jelöld ki a célpontot és állapítsd meg a távolság miatti módosítót.*

*3. Passz Blokkolók mozgása.*

*4. Közbenyúlás. Ha sikeresen közbenyúltak, akkor ezzel vége is.*

*5. Dobj D6-tal, vond le a szerelési zónák, a Zavaró Jelenlét és a távolság miatti módosítókat (és az időjárásit is – a ford.)*

*6. Ha a passzt elügyetlenkedték, akkor ezzel vége is. Ha nem, akkor lépj a következő pontra.*

*7. Ha a passz Pontos volt, akkor lépj a 8. pontra, ha nem, akkor a labda szóródik háromszor (itt azt dobjuk ki, hogy a labda hova érkezik az eredeti célpont helyett, nem labdapattogásról van szó).*

*8. Ha a labda egy olyan mezőre érkezik, ahol egy játékos áll, akkor dobj Elkapásra és módosítsd a szükséges módosítókkal. Ha nem, akkor a labda egy mezőnyit pattog az üres mezőről (vagy a fekvő játékos tartalmazó mezőről – a ford.).*

## SZÓTÁR

Accurate	Pontosság	No Hands	Kéz nélkül
Always Hungry	Mindig éhes	Nurgle's Rot	Nurgle rontása
Animosity	Ellenszenves	Pass	Passz
Big Hand	Nagy kéz	Pass Block	Passz blokkolása
Block	Blokkolás	Piling On	Kicsi a rakás
Bone Head	Keményfejű	Prehensile Tail	Kapaszkodó fark
Break Tackle	Szerelés megtörése	Pro	Profi
Catch	Elkapás	Really Stupid	Igazán buta
Claw/Claws	Karmok	Regeneration	Regeneráció
Dauntless	Rettenthetetlen	Right Stuf	Jó anyag
Decay	Rotthadás	Safe Throw	Biztos dobás
Dirty Player	Mocskos játékos	Shadowing	Árnyékolás
Disturbing Presence	Zavaró Jelenlét	Side Step	Ellépés
Diving Catch	Vetődékes elkapás	Sneaky Git	Sunyi rugdosó
Diving Tackle	Becsúszó szerelés	Spikes	Tüskék
Dodge	Cselezés	Sprint	Sprint
Dump Off	Leadás	Stab	Szúrás
Extra Arms	Többlet karok	Stakes	Cövek
Fend	Lerázás	Stand Firm	Mozdíthatatlan
Foul Appearance	Undorító küllem	Strip Ball	Labdakiütés
Frenzy	Órjöngés	Strong Arm	Erős kar
Guard	Testőr	Stuny	Pöttöm
Hail Mary Pass	Üdvözlégy passz	Sure Feet	Biztos láb
Horns	Szarvak	Sure Hands	Biztos kéz
Hypnotic Gaze	Hipnotikus tekintet	Tackle	Szerelés
Jump Up	Felugrás	Take Root	Gyökérverés
Juggernaut	Megállíthatatlan	Tentacles	Csápok
Kick	Kirúgás	Thick Skull	Vastag koponya
Kickoff Return	Kirúgás elkapása	Throw Team-mate	Csapattárs eldobása
Leader	Vezér	Tichy	Pirinyó
Leap	Ugrás	Two Heads	Két fej
Mighty Bow	Nagy ütés	Very Long Legs	Nagyon hosszú lábak
Multiple Block	Többes blokkolás	Wild Animal	Vadállat
Nerves of Steel	Acélidegek	Wrestle	Birkózás



# TARTALOMJEGYZÉK

<b>ELŐLJÁRÓBAN</b>	<b>2</b>	<b>SZABÁLYTALANKODÁS,</b>	
<b>BEVEZETŐ</b>	<b>2</b>	<b>AVAGY FEKVŐ JÁTÉKOS RUGDOSÁSA</b>	<b>23</b>
<b>A JÁTÉK TARTOZÉKAI</b>	<b>3</b>	<b>A BÍRÓ</b>	<b>23</b>
<b>A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE</b>	<b>6</b>	<b>JÁRTASSÁGOK</b>	<b>23</b>
KEZDŐRÚGÁS, VAGY KIRÚGÁS	6	<b>VÉRFOCI LIGÁK</b>	<b>24</b>
<b>A JÁTÉK MENETE</b>	<b>7</b>	A LIGA MEGSZERVEZÉSE	24
A KÖRÖK SZÁMLÁLÁSA	7	A CSAPATNÉVSOR	24
A JÁTÉKOSOK AKCIÓI	7	KINCSTÁR	24
AZ AKCIÓK LISTÁJA	7	CSAPATÉRTÉK	25
A KÖR VÉGE	7	MECCSFELJEGYZÉSEK	25
<b>MOZGÁS</b>	<b>8</b>	SÉRÜLÉSEK	25
A SZERELÉSI ZÓNA	8	SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK	26
A LABDA FELVÉTELE	9	SZTÁRJÁTÉKOS PONTOK GYŰJTÉSE	26
<b>BLOKKOLÁS</b>	<b>10</b>	FEJLŐDÉS DOBÁSOK	26
ROHAMOZÁS	10	ÚJ JÁRTASSÁGOK	27
ERŐVISZONYOK	10	TULAJDONSÁG NÖVEKEDÉS	27
<b>ELESÉSEK ÉS SÉRÜLÉSEK</b>	<b>12</b>	DUPLA DOBÁSA	27
SÉRÜLÉSEK	12	FEJLŐDÉS ÉS JÁTÉKOS ÁRA	27
FELÁLLÁS	12	<b>LIGAMECCSEK</b>	<b>28</b>
CSERÉK	12	MECCS ELŐTTI TEENDŐK	28
<b>A LABDA ELDOBÁSA</b>	<b>13</b>	MECCS UTÁNI TEENDŐK	29
A DOBÁS	13	NÖVEKVŐ KIADÁSOK	29
A LABDA ELKAPÁSA	14	A MECCS FELADÁSA	30
PATOGÓ LABDÁK	14	<b>BAJNOKSÁGOK</b>	<b>30</b>
BEDOBÁSOK	14	IDÉNYEK ÉS BAJNOKSÁGOK	30
A KÖR IDŐ ELŐTTI VÉGE	14	A KIHÍVÁSOK	31
<b>ÚJRADOBÁSOK</b>	<b>15</b>	A CSILLOGÓ DÍJAK	31
CSAPAT-ÚJRADOBÁS	15	A SPIKE! OPEN TRÓFEA	31
JÁTÉKOS-ÚJRADOBÁS	15	A KAZAMATA KUPA	32
JÁRTASSÁGOK	15	A KÁOSZ KUPA	32
<b>A MECCS MEGNYERÉSE</b>	<b>16</b>	A VÉRFOCI KUPA	32
GÓLSZERZÉS SAJÁT KÖRBEN	16	EGYÉB BAJNOKSÁGOK	32
GÓL AZ ELLENFÉL KÖRE ALATT	16	<b>OPCIONÁLIS LIGA SZABÁLYOK</b>	<b>33</b>
A MECCS FOLYTATÁSA	16	A LEGJOBB JÁTÉKOS DÍJ ODAÍTÉLÉSE A MECCS UTÁN	33
A MECCS FELADÁSA	16	A NÖVEKVŐ KIADÁSOK VÁLTOZTATÁSA	33
<b>KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK</b>	<b>17</b>	NINCS TÁMOGATÁS	33
<b>VÉRFOCI CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA</b>	<b>17</b>	A TÁMOGATÁS HASZNÁLATA BARÁTSÁGOS	
A CSAPATNÉVSOR LAP	17	MÉRKŐZÉSEKEN	33
JÁTÉKOSOK VÁSÁRLÁSA	17	KÁRTYÁK	34
CSAPAT-ÚJRADOBÁSOK ÉS SZURKOLÓFAKTOR	17	INGYENES SZURKOLÓK	34
AZ EDZŐGÁRDA	17	TÖBB BEVÉTEL A RÖVID LIGÁKBAN	34
<b>A KIRÚGÁS TÁBLÁZAT</b>	<b>18</b>	<b>JÁRTASSÁGOK LEÍRÁSAI</b>	<b>35</b>
<b>AZ IDŐJÁRÁS</b>	<b>20</b>	<b>TÁMOGATÁSOK LEÍRÁSA</b>	<b>45</b>
<b>A LABDA KÉZBŐL KÉZBE ADÁSA</b>	<b>20</b>	VARÁZSLÓK	46
<b>MINDENT BELE!</b>	<b>20</b>	SPECIÁLIS KÁRTYÁK	46
<b>SEGÉDKEZÉS A BLOKKOLÁSÁBAN</b>	<b>20</b>	<b>SZTÁRJÁTÉKOSOK</b>	<b>55</b>
<b>KÖZBENYÚLÁS ÉS ÜGYETLENKEDÉS</b>	<b>21</b>	<b>VÉRFOCI CSAPATOK</b>	<b>57</b>
KÖZBENYÚLÁSOK	21	<b>GYAKRAN ISMÉTELTELT KÉRDÉSEK</b>	<b>66</b>
ÜGYETLENKEDÉS	22	<b>SZÓTÁR</b>	<b>68</b>
		<b>TARTALOMJEGYZÉK</b>	<b>69</b>