

Blood Bowl Szabálykönyv 2020

Jelen szabálykönyv a 2020-ban kiadott, angol nyelvű szabálykönyv alapján készült. Nem tartalmazza annak 1-21. és 96-103. oldalait. Bizonyos pontokon eltér attól vagy a szabályoknak az azóta az Errata-ban közölt módosításai, vagy műfaji, esetleg célszerűségi okokból. Egyes pontok a <https://bloodbowlbase.ru>, a https://bttactics.com/blood-bowl-star-players-list/#google_vignette, és a Fumtbl honlapról származnak (<https://fumtbl.com/note/christer/SkillUsage>). Rendeltetése szerint az aktuális szabályokat tartalmazza, figyelembe véve azok összes módosítását a 2020-as reform óta.

A fordítás a 2025. január közepi állapotot tükrözi.

Contents

1.1. A Blood Bowl stadionok.....	13
1.1.1. A Pálya (Pitch).....	13
1.1.2. A Kispad (Dugout).....	14
1.2. Sportfelszerelések (azaz a játék tartozékai)	16
1.2.1. A Labda (Football)	16
1.2.2. A Jelzők (Markers)	16
1.2.2.1. Körjelző (Turn marker)	16
1.2.2.2. Csapat újradowás jelző (Team Reroll marker)	16
1.2.2.3. Eredményjelző (Score marker)	16
1.2.3. A Sablonok (Templates).....	16
1.2.3.1. Szóródás Sablon (Random Direction Template).....	16
1.2.3.2. Bedobás Sablon (Throw-in Template)	17
1.2.3.4. Távolságmérő (Range Ruler)	18
1.2.4. A Blood Bowl kockák	19
1.2.4.1. A Blokk-kockák (Block-dice).....	19
1.2.4.2. D6	20
1.2.4.3. D8	20
1.2.4.4. D16	20
2.1. Általános szabályok	21
2.1.1. Edző (Coach) és Játékosok (Players).....	21
2.1.1.1. Visszavonás és változtatás.....	21
2.1.1.2. Játékos véletlenszerű kiválasztása	21
2.1.2. A Körszakadás (Turnover).....	21
2.1.3. Kockadowások.....	22
2.1.3.1. Egyszeri kockadowás (Single roll).....	23
2.1.3.2. Többes kockadowás (Multiple roll)	23
2.1.3.3. Kockaválasztás (Dice pool)	23
2.1.3.4. Célszám dobások (Target number rolls).....	23
2.1.3.5. Kockadowás módosítók	23
2.1.3.6. Nagyobb dobás (Rolling off)	23
2.1.3.7. Eredeti dobás (Natural rolls)	23
2.1.4. Újradowások (Rerolls)	23
2.1.4.1. Jártasság újradowások (Skill rerolls)	23
2.1.4.2. Csapat újradowások (Team Rerolls).....	24
2.1.5. Eltérés (Deviation), szóródás (Scatter) és pattanás (Bounce)	24

2.1.5.1. Eltérés (Deviation)	24
2.1.5.2. Szóródás (Scatter).....	25
2.1.5.3. Pattanás (Bounce)	25
2.2. A JÁTÉKOS ÁLLAPOTAI	26
2.2.1. Álló játékosok (Standing Players)	26
2.2.1.1. A Szerelési zóna (Tackle Zone)	26
2.2.1.2. Szabad játékosok (Open Players)	26
2.2.1.3. A játékos „fogása”/„megjelölése”, illetve „fogásban/megjelölve lenni” (Marked)	27
2.2.1.4. A szerelési zónák elvesztése	27
2.2.2. A fekvő (Prone) és kábult (Stunned) játékosok	27
2.2.2.1. Fekvő játékos (Prone player).....	28
2.2.2.2. Elkábult játékos (Stunned player)	28
2.2.2.3. Hogyan fekszik vagy kábul el egy játékos	28
2.3. Játékos profilok és képességtesztek.....	30
2.3.1. Játékosprofilok	30
2.3.2. A Jellemzők módosítói.....	30
2.3.3. Mozgás (MA)	30
2.3.4. Erő (ST)	30
2.3.5. Ügyesség (AG).....	31
2.3.5.1. Ügyességi teszt	31
2.3.6. Passzolás (PA)	31
2.3.6.1. Passzolási teszt	31
2.3.7. Páncél (AV)	31
2.3.7.1. Páncél teszt.....	31
2.3.8. Jártasságok (Skills) és tulajdonságok (Traits)	31
2.3.8.1. Jártasságok (Skills).....	31
2.3.8.2. Tulajdonságok (Traits)	31
2.4. A Blood Bowl csapat összeállítása	32
2.4.1. Liga, egyszeri mérkőzés és bajnokság	32
2.4.2. A Csapatnévsor (Team Roster)	32
2.4.2.1. Különleges szabályok.....	32
2.4.3. A Csapatlista (Team Roster Draft)	32
2.4.4. A Meccsfeljegyzések (Game Record Sheet)	33
2.4.5. A Csapat költségvetése (Team Draft Budget).....	33
2.4.5.1. Játékosok szerződtetése.....	33
2.4.5.2. Csapat újradobások vásárlása	34

2.4.5.3. Kisegítő személyzet szerződtetése	35
2.4.6. Egyéb információ.....	36
2.4.6.1. Kincstár (Treasury).....	36
2.4.6.2. Elkötelezett Szurkolók (Dedicated fans).....	36
2.4.6.3. Csapatérték (Team value)	36
3.1. Egy két félidős játék.....	37
3.1.1. Előkészítés	37
3.1.2. A kezdőrúgás előtti teendők	37
3.1.2.1. A Szurkolók	38
3.1.2.2. Az Időjárás	38
3.1.2.3. Vendégjátékosok (Journeymen) szerződtetése	38
3.1.2.4. Ösztönzők (Inducements).....	39
3.1.2.5. Nuffle imái (Prayers to Nuffle) táblázat.....	39
3.1.2.6. A kirúgó-fogadó fél eldöntése	40
3.2. A menet kezdete	42
3.2.1. A kezdőrúgás teendői.....	42
3.2.1.1. Túl sok játékos	42
3.2.1.2. Felállítás.....	42
3.2.1.3. A Kezdőrúgás	43
3.2.1.4. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)	43
3.3. A Csapatkör	46
3.3.1. Csapatkörök.....	46
3.3.1.1. Aktív és passzív csapat.....	46
3.3.2. A Körjelző mozgatása	46
3.3.3. Játékos aktiválások	46
3.3.3.1. Akciók bejelentése	46
3.3.3.2. Aktivált játékosok	48
3.4. A Mozcás	49
3.4.1. A Játékosok mozgatása	49
3.4.1.1. Üres mezők.....	49
3.4.1.2. Foglalt mezők	49
3.4.1.3. Felállítás.....	49
3.4.1.4. Hajrázás (Rush)	49
3.4.1.5. Fogott/Megjelölt (Marked) játékosok és cselezés (Dodge)	50
3.4.1.6. Szabad játékosok	50
3.4.1.7. Fekvő vagy elkábult játékosok átugrása (Jumping Over)	50

3.4.2. Roham (Blitz) akciók	51
3.4.3. Labdafelvétel (Picking up the Ball)	51
3.5. A labda passzolása.....	53
3.5.1. Passz akciók (Pass).....	53
3.5.1.1. Távolságmérés és a célmező kijelölése	53
3.5.1.2. Pontossági teszt.....	54
3.5.1.3. Közbenyúlás.....	55
3.5.1.4. Passz akció végrehajtása	56
3.5.2. A labda elkapása (Catch)	56
3.5.3. Kézből-kézbe (Hand-off).....	58
3.5.4. Bedobás (Throw-in)	58
3.6. Csapattárs dobása (Throwing Team-mate)	60
3.6.1. Csapattárs dobása akció (Throwing Team-mate).....	60
3.6.1.1. Távolságmérő és a célmező kijelölése.....	60
3.6.1.2. Minőségi teszt	61
3.6.1.3. A Csapattárs dobása akció végrehajtása	62
3.6.2. Földet érés (Landing).....	62
3.6.2.1. Földet érés (Landing) foglalt mezőben.....	62
3.6.2.2. Lezuhanás (Crash landing).....	62
3.6.2.3. Nézőtéren landolás	63
3.7. A Blokk.....	65
3.7.1. Blokk akciók (Block)	65
3.7.1.1. Erő (Strength)	65
3.7.1.2. Blokk támogatása	65
3.7.1.3. A Blokk kockák.....	66
3.7.1.4. Az eredmény kiválasztása.....	67
3.7.1.5. Hátratólt játékosok.....	67
3.7.1.6. Leütés (Knocked Down).....	68
3.7.1.7. Elfektetés (Placed Prone)	69
3.7.2. Követés (Follow-up).....	69
3.8. Páncélok és sérülések (Armour and Injuries).....	70
3.8.1. Sérülés.....	70
3.8.1.1. Páncéldobások.....	70
3.8.1.2. Sérülésdobások	70
3.8.1.3. Pöttöm (stunty) játékosok.....	70
3.8.1.4. „Tömegben való lesérülés” (Injury by the Crowd)	71

3.8.1.5. Veszteségdobások	71
3.8.1.6. Cserék	72
3.8.1.7. Gyógyítók (Apothecaries)	72
3.9. Roham (Blitz)	73
3.10. Szabálytalankodás (Fouling)	74
3.10.1. Szabálytalankodás akció	74
3.10.1.1. Szabálytalankodás	74
3.10.1.2. Kiállítás (Sending-off)	74
3.10.1.3. Vitatkozás (Arguing the call)	74
3.11. Gól (Touchdown/TD)	76
3.11.1. TD szerzése	76
3.11.1.1. TD szerzése az ellenfél körében	76
3.11.1.2. Az eredmény nyilvántartása	76
3.11.1.3. Időhúzás (Stalling)	76
3.12. A menet vége	78
3.12.1. A menet vége utáni teendők	78
3.12.1.1. Titkolt fegyverek (Secret Weapons) kezelése	78
3.12.1.2. Kiütött (Knocked-out) játékosok magukhoz térítése	78
3.12.1.3. A menet vége	78
3.12.1.4. A játék újratekzdése	78
3.12.1.5. A játék vége	78
3.12.1.6. Hosszabbítás (Extra-time)	79
4.1. A meccs után	80
4.1.1. Egyszeri és Liga meccsek	80
4.1.2. Az eredmények feljegyzése	80
4.1.3. A bevétel kiszámolása	81
4.1.4. Az elkötelezett szurkolók (<i>Dedicated Fans</i>) számának változása	81
4.1.5. Játékos fejlődések	81
4.1.5.1. Sztárjátékos pontok feljegyzése	81
4.1.5.2. Miért jár Sztárjátékos pont?	81
4.1.5.3. A Sztárjátékos pontok elköltése	82
4.1.5.4. Új jártasságok	83
4.1.5.5. Jellemző fejlesztése	83
4.1.5.6. Értéknövekmény	83
4.1.6. Új szerződések, kirúgások és pihentetés (Temporary Retirement)	84
4.1.6.1. Pihentetés (Temporary Retirement)	84

4.1.7. Felelőtlen költekezés (Expensive Mistakes)	85
4.1.8. Felkészülés a következő mérkőzésre.....	85
4.2. A jártasságok és tulajdonságok	86
4.2.1. A jártasságok használata	86
4.2.2. Ügyességi jártasságok.....	88
4.2.2.1. Elkapás (Catch)	88
4.2.2.2. Vetődéses elkapás (Diving Catch)	88
4.2.2.3. Becsúszó szerelés (Diving Tackle).....	88
4.2.2.4. Cselezés (Dodge)	88
4.2.2.5. Defenzív (Defensive).....	88
4.2.2.6. Felugrás (Jump Up).....	88
4.2.2.7. Ugrás (Leap).....	88
4.2.2.8. Megbízható kezek (Safe Pair of Hands).....	89
4.2.2.9. Ellépés (Sidestep)	89
4.2.2.10. Sunyi rugdosó (Sneaky Git).....	89
4.2.2.11. Sprint (Sprint)	89
4.2.2.12. Biztos láb (Sure Feet).....	89
4.2.3. Általános jártasságok.....	89
4.2.3.1. Blokk (Block)	89
4.2.3.2. Rendíthetetlen (Dauntless)	89
4.2.3.3. Mocskos játékos +1 (Dirty Player +1)	90
4.2.3.4. Lerázás (Fend).....	90
4.2.3.5. Órjöngés (Frenzy)	90
4.2.3.6. Kirúgás (Kick)	90
4.2.3.7. Profi (Pro)	90
4.2.3.8. Tapadás (Shadowing)	91
4.2.3.9. Labdakiütés (Strip Ball).....	91
4.2.3.10. Biztos kéz (Sure Hands)	91
4.2.3.11. Szerelés (Tackle)	91
4.2.3.12. Birkózás (Wrestle)	91
4.2.4. Mutációs jártasságok.....	92
4.2.4.1. Nagy kéz (Big Hand).....	92
4.2.4.2. Karmok (Claws).....	92
4.2.4.3. Zavaró kisugárzás* (Disturbing Presence*).....	92
4.2.4.4. Többlet karok (Extra Arms)	92
4.2.4.5. Undorító küllem* (Foul Appearance*).....	92

4.2.4.6. Szarvak (Horns).....	92
4.2.4.7. Acélbőr (Iron Hard Skin)	92
4.2.4.8. Rettentő száj (Monstrous Mouth).....	93
4.2.4.9. Kapaszkodó farok (Prehensive Tail).....	93
4.2.4.10. Csápok (Tentacles).....	93
4.2.4.11. Két fej (Two Heads)	93
4.2.4.12. Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs).....	93
4.2.5. Passz jártasságok	93
4.2.5.1. Pontosság (Accurate).....	93
4.2.5.2. Mesterlövész (Cannoneer)	93
4.2.5.3. Felhőszaggató (Cloud Burster)	94
4.2.5.4. Leadás (Dump-off).....	94
4.2.5.5. Óvatos (Fumblerooskie)	94
4.2.5.6. Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass).....	94
4.2.5.7. Vezér (Leader)	94
4.2.5.8. Acélidegek (Nerves of Steel).....	95
4.2.5.9. Rajta vagyok (On the Ball)	95
4.2.5.10. Passz (Pass).....	95
4.2.5.11. Futó passz (Running Pass)	95
4.2.5.12. Biztos passz (Safe pass)	95
4.2.6. Erő jártasságok	95
4.2.6.1. Ölelés (Arm Bar)	95
4.2.6.2. Bunyós (Brawler)	95
4.2.6.3. Szerelés megtörése (Break Tackle).....	96
4.2.6.4. Félrelökés (Grab)	96
4.2.6.5. Testőr (Guard)	96
4.2.6.6. Megállíthatatlan (Juggernaut).....	96
4.2.6.7. Nagy ütés +1 (Mighty Blow +1)	96
4.2.6.8. Többes blokkolás (Multiple Block)	96
4.2.6.9. Kicsi a rakás (Pile Driver)	96
4.2.6.10. Mozdíthatatlan (Stand Firm)	97
4.2.6.11. Erős kar (Strong Arm)	97
4.2.6.12. Vastag koponya (Thick Skull).....	97
4.2.7. Tulajdonságok	97
4.2.7.1. Vadállat (Animal Savagery*).....	97
4.2.7.2. Ellenszenves (X)* (Animosity (X)*)	98

4.2.7.3. Mindig éhes* (Always Hungry*).....	98
4.2.7.4. Láncos golyó* (Ball & Chain*)	98
4.2.7.5. Bombazsák (Bombardier)	99
4.2.7.6. Nehézfejű* (Bone Head*)	102
4.2.7.7. Láncfűrész (Chainsaw).....	102
4.2.7.8. Rothadás* (Decay*).....	102
4.2.7.9. Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	102
4.2.7.10. Csapattárs rúgása (Kick Team-mate).....	103
4.2.7.11. Magánzó (X+)* (Loner (X+)*).....	103
4.2.7.12. Kéz nélkül* (No hands*)	103
4.2.7.13. Nurgle rontása (Plague Ridden)	103
4.2.7.14. Ugróbot (Pogo Stick)	104
4.2.7.15. Célahányás (Projectile Vomit).....	104
4.2.7.16. Nagyon hülye* (Really Stupid*)	104
4.2.7.17. Regeneráció (Regeneration).....	104
4.2.7.18. Jó anyag* (Right Stuff*).....	105
4.2.7.19. Titkolt fegyver* (Secret Weapon*)	105
4.2.7.20. Döfés (Stab).....	105
4.2.7.21. Pöttöm* (Stunty*).....	105
4.2.7.22. Rajzás (Swarming)	105
4.2.7.23. Siklóernyő (Swoop).....	106
4.2.7.24. Gyökérverés* (Take Root*).....	106
4.2.7.25. Pirinyó* (Titchy*).....	106
4.2.7.26. Csapattárs dobása (Throw Team-mate).....	106
4.2.7.27. Hóó-rukk! (Timm-ber!).....	106
4.2.7.28. Dühkitörés* (Unchanneled Fury*)	106
4.2.7.28. Üss és fuss (Hit and Run)	107
4.2.7.29. Részeges (Drunkard).....	107
4.2.7.30. Vegyél fel! (Pick-me-up!).....	107
4.2.7.31. Vérszomj (X+) (Bloodlust (X+))	107
4.2.7.32. Szemfényvesztés (Trickster)	107
4.2.7.33. Enyém!* (My Ball*)	108
4.2.7.34. Tűzköpő (Breathe Fire).....	108
5.1. Ösztönzők.....	109
5.1.1. Ösztönzők liga-meccsen	109
5.1.2. Ösztönzők egyszeri meccsen	109

5.1.3. Hagyományos ösztönzők.....	109
5.1.3.1. 0-4 Alkalmi Pomponlány (Temp Agency Cheerleaders)	110
5.1.3.2. 0-3 Részmunkaidős Segédedző (Part-time Assistant Coaches).....	110
5.1.3.3. 0-1 Időjárásbűvölő (Weather Mage).....	110
5.1.3.4. 0-2 Bloodweiser Hordó (Bloodweiser Keg)	111
5.1.3.5. 0-5 Különleges Kártyák (Special Plays)	111
5.1.3.6. 0-8 Kiegészítő Edzés (Extra Team Training).....	111
5.1.3.7. 0-3 Bíró Lefizetése (Bribes).....	112
5.1.3.8. 0-2 Vándorgyógyító (Wandering Apothecaries).....	112
5.1.3.9. 0-1 Kórboncnok (Mortuary Assistant)	112
5.1.3.10. 0-1 Pestisdoktor (Plague Doctor)	112
5.1.3.11. 0-1 Garázda Újoncok (Riotous Rookies)	113
5.1.3.12. 0-1 Félszerzet Mesterszakács (Halfling Master Chef).....	113
5.1.3.13. Korlátlan számú Zsoldos (Unlimited Mercenary Players).....	113
5.1.3.14. 0-2 Sztárjátékos (Star Players).....	113
5.1.3.15. 0-2 Hírhedt Edzők (Infamous Coaching Staff)	114
5.1.3.16. 0-1 Josef Bugman, a hírhedt Edző	114
5.1.3.17. 0-1 Varázsló (Wizard)	115
5.1.3.18. 0-1 Korrupt Bíró (Biased Referee)	116
6.1. A különleges szabályok.....	117
6.1.1. A kasztok.....	117
6.1.2. Csapatokra vonatkozó egyéb különleges szabályok.....	117
6.1.2.1. Lefizetés és Korrupció (Bribery and Corruption)	117
6.1.2.2. ... Kegyeztetett (Favoured Of...)	117
6.1.2.3. Olcsó Mezőnyjátékos (Low Cost Linemen).....	117
6.1.2.4. Az Élőholtak Urai (Masters of Undeath).....	118
6.2. A Szintek (<i>Tier</i>).....	118
6.3. A Csapatnévsorok (Team Rosters).....	119
6.4. Sztárjátékosok	138
7. Mellékletek.....	160
7.1 Körszakadást okozó események (nem teljes).....	160
7.2 Jellemzők – minimum és maximum értékek.....	160
7.3. A kezdőrúgás előtti teendők sorrendje	160
7.4. A kezdőrúgás sorrendje	161
7.5. A menet vége sorrendje	161
7.6. A mérkőzés utáni teendők sorrendje	161

7.7. Az Időjárás tábla	162
7.8. A Nuffle imái tábla.....	162
7.9. Kezdőrúgás esemény tábla.....	163
7.10. Passzolási távolságok mérése.....	165
7.11. Passzolási/Csapattársdobási módosítók	165
7.11.1. Passz távolságra.....	165
7.11.2. Közbenyúlásra	165
7.11.3. Földet éresre	165
7.12. Sérüléstáblák	166
7.12.1. Normál sérüléstábla	166
7.12.2. Pöttöm (stunty) sérüléstábla.....	166
7.13. Veszteségtábla.....	166
7.13.1. Normál veszteségtábla	166
7.13.2. Maradandó sérülés táblázat.....	166
7.14. Vitatkozás tábla	167
7.15. Fejlesztések táblázat	167
7.15.1. Jártasság fejlesztése	167
7.15.2. Jellemzők fejlesztése	167
7.15.3. Értéknövekmény táblázat.....	167
7.16. Felelőtlen költekezés táblázat	168
7.17. Jártasságok/tulajdonságok táblázat	169
7.18. Hagyományos ösztönzők.....	169
7.19. Különleges kártyák táblázat.....	170
7.20. Jártasságok használata különleges esetekben	171
7.21. Bombadobás folyamatára	172
7.22. Passzolás folyamatára	173
7.23. Csapattárs dobása folyamatára.....	174
7.24. Csapattárs rúgása folyamatára.....	175
8. A „Hetes Blood Bowl” (Blood Bowl Sevens) szabályai.....	176
8.1. A Hetes Pálya (Sevens Pitch)	176
8.2. A Kispad (Dugout).....	177
8.3. A csapatok összeállítása	177
8.3.1. Csapat költségvetése.....	177
8.3.2. Játékosok szerződtetése.....	177
8.3.3. Csapat újradobások vásárlása	178
8.3.4. Kisegítő személyzet vásárlása.....	178

8.4. A mérkőzés	178
8.4.1. Ösztönzők	178
8.4.2. A Nuffle Imái tábla (Prayers to Nuffle Table)	179
8.4.3. Felállítás	180
8.4.4. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)	180
8.4.5. Sérüléstábla	181
8.4.6. Gyógyítás	182
8.5. A játékosok fejlődése	182
8.5.1. A játékosérték növekedése	183
8.5.2. A játékosok elvándorlása	183
8.6. 0-5 Kétségbeesett Intézkedések (<i>Desperate Measures</i>)	183

TARTOZÉKOK

Blood Bowl stadionok az egész világon találhatóak, legyen szó akár Lustria izzasztó őserdőinek antik templomvárosairól vagy a Norsca vidék úszó jégtábláinak gleccserekből és permafrosztból kivájt pályáiról. Lehetnek kicsit és szerények, ingatag tákolmányok, külvárosi grundok vagy igazán monumentálisak, mint az Altdorf szívében elhelyezkedő I. Luitpold császár emlékstadion. Ez utóbbi a Blood Bowl otthona, az ismert világ legnagyobb és legszépebb stadionja.

1.1. A Blood Bowl stadionok

Bárhon is játszanak benne, bárhogyan is építik, a Blood Bowl pályák ugyanazon szent paraméterek mellett készülnek, ahogy azt Nuffle Szent Könyvében is megírták. Minden mérkőzést megelőzően a Bírók és a Szövetséges Szabályellenőrök Céhe (BSzSzEC/GARG) szélében-hosszában bejárják azt, hogy megbizonyosodjanak méreteiről: 60 lépés széles és 100 lépés hosszú.

1.1.1. A Pálya (Pitch)

A Blood Bowl Pálya legkisebb egysége a mező (négyzettrács) – 390 van belőle, a pálya hosszában 26, szélességében 15. A pályán tartózkodó játékelemek (játékosok, labda stb.) csak ezen mezők egyikén lehetnek. (Tehát a játékosok nem a kis keresztteken állnak, hanem az általuk jelzett négyzetekben.) A pálya több különböző részre van osztva, az egyes elemek a következők:

1. Két Célzóna (*End Zone*), egy-egy a pálya mindkét rövidebb oldalán, a pálya teljes szélességében. (azaz 1x15 mező méretűek).
2. Két Szélzóna (*Wide Zone*), egy-egy a pálya mindkét hosszabbik oldalán, célzónától célzónáig (darabjuk 26x4 mező méretű, a felezővonal további két egyenlő részre osztja azokat).
3. Két Oldalvonal (*Sideline*), a játéktér hosszában a játéktér legszélén, célzónától célzónáig (ezek tehát nem mezők, két vonalról van szó).
4. A Középmező (*Center Field*), a két szélzóna közötti terület, a pálya hosszában célzónától célzónáig (26x7 mező méretű, a felezővonal két egyenlő részre osztja azt).
5. Két Csapóajtó (*trapdoor*) található a pályán, egy-egy mindkét térfélen, mindkettő a szélzónákon belül helyezkedik el.
6. A pályát hosszában két részre osztja a felezővonal (*Line of Scrimmage*), melynek két oldalán a két csapat felsorakozik a kezdőrúgáshoz és ahol a mérkőzés folyamán a leghevesebb akciók zajlanak!

A mezők az egyes részeken nem különböznek egymástól, ugyanazokkal a tulajdonságokkal bírnak.



1.1.2. A Kispad (Dugout)

Minden csapatnak saját kispadja van. Ez a pályától elkülönülő terület, biztonságos menedék a játéktér mellett. Itt melegítenek a cserék, ápolják a sérülteket és nyomon követhetők a fontos játékinformációk. A pálya gyártójától függően a kispad lehet a pályával azonos felületen, annak szélén, de a hagyományos Games Workshop kiadásban két külön kartonlapon van a két csapat kispadja.

1. A Cserepad (*Reserve Box*), ahol a fitt és egészséges játékosok várakoznak arra, hogy a pályára léphessenek.
2. A Kiütött Játékosok padja (*Knocked-out box*), ahol a felelős személyzet a játék során eszméletüket vesztett játékosokat próbálja magukhoz téríteni, hogy a későbbiekben visszatérhessenek előbb a cserepadra, aztán a pályára.
3. A Sérültek padja (*Casualty Box*), ahova a súlyosan sérült, halott vagy kiállított játékosok kerülnek, akik az aktuális mérkőzésen már nem játszanak többet.
4. A Körszámláló (*Turn trackers*). Ezek létfontosságúak, mivel mindenkit tájékoztatnak arról, hogy melyik körben vagyunk, és mennyi idő van még hátra az aktuális félidőből. Bár a játék hevében gyakorta elfelejtjük azt aktualizálni, nagyon fontos, hogy minden csapatkörülnket a körszámláló húzásával kezdjük. A Körszámlálóról bővebben az [1.1.2.1.](#) és a [3.3.2.](#) pontoknál.
5. Csapat újradozás-számláló (*Team Reroll tracker*), amellyel nyomon követhető, hogy hány újradozást vehet még igénybe a csapat az egyes félidőkben. Az újradozásokat a [2.1.4.](#) fejezetben részletesen tárgyaljuk.
6. Az Eredmény számláló (*Score tracker*), ahol az edző nyilvántartja a csapata által szerzett gólok (*Tochdown/TD*) számát.



1.2. Sportfelszerelések (azaz a játék tartozékai)

A Blood Bowl csapatok általában rengeteg különféle felszereléssel érkeznek a mérkőzéseikre. A védőruhák, a páncél, a pomponlányok szalagjai és bóbitái, a Gyógyítók kötése, fűrészei és pólyái – véget nem érően sorolhatnánk a stadionból stadionba hurcolandó holmikat. A táblás játék szerencsére ennél kevesebb cókómokkal jár, ezek viszont elengedhetetlenek.

1.2.1. A Labda (Football)

Vitathatatlanul a legfontosabb tartozék a pályán! A labda nyugalmi helyzetben két helyen lehet. Lehet egy játékos birtokában. Ilyenkor az egyik játékos tartja vagy viszi, és a labdát a játékosal azonos mezőre, a játékos mellé, vagy a játékosra helyezzük. Egyéb esetekben a labda a földön van, teljes egészében elfoglalva az egyik üres mezőt – ilyenkor nem lehet ugyanott senki más.

1.2.2. A Jelzők (Markers)

A Blood Bowl játék számos Jelzőt használ a Kispad részeként, hogy nyomon követhessünk különböző fontos játékinformációkat. A jelzőket a saját számlálójukon tartjuk.

1.2.2.1. Körjelző (Turn marker)

A Körjelzőt (Turn marker) minden egyes köröd elején eggyel előrébb kell húznod a Kispadon található Körszámlálón. Ha ezt elmulasztod, könnyen vitába keveredhetsz a játékosársaddal a hátralévő körök számát illetően.

1.2.2.2. Csapat újradobás jelző (Team Reroll marker)

A Csapat újradobás jelzőkkel követed nyomon, hogy hány csapat újradobásod (Team Reroll) van, és hányat használtál már fel. Használhatsz egyetlen vagy több jelzőt. Előbbi esetben ha például a mérkőzés elején három újradobásod van, a jelzőt a csapat újradobás-számláló 3-as számára helyezed, és minden egyes újradobásodnál eggyel lejjebb húzod a számlálót. Ha több jelzőt használasz, azokat a számláló legelején lévő kockán tartod, majd a számláló azon értékeire helyezed őket, amelyik csapatkörökben az újradobásokat elhasználtad. A lényeg, hogy számodra és az ellenfeled számára is világos legyen, mennyi újradobást használtál már el, és mennyi maradt.

1.2.2.3. Eredményjelző (Score marker)

Az Eredményjelzővel (Score marker) követed nyomon, hogy hány gólt/TD-t ért el a csapatod. Értelmszerűen a nulla pozícióból indítjuk azt mindkét csapat eredmény számlálóján és minden egyes TD elérésekor az azt elérő csapat egyet húzhat a sajátján. Bár célszerű ezt is ily módon nyilvántartani, ritka dolog az, hogy ne emlékeznétek az eredményre.

1.2.3. A Sablonok (Templates)

A Blood Bowl három egyedi Sablont használ. Ezek a Szóródás Sablon (Random Direction Template), a Bedobás Sablon (Throw-in Template) és a Távolságmérő (Range Ruler). Ezeket a következőképpen kell használni.

1.2.3.1. Szóródás Sablon (Random Direction Template)

Gyakran előfordul, hogy a labda, de néha bombák vagy eldobott csapattársak is, nem feltétlenül a játékos által eredetileg kívánt helyre mennek, hanem véletlenszerűen mozognak. Ekkor használjuk ezt a sablont. Alapvetően három ilyen jellegű mozgás van, az "eltérés" (Deviation), a "pattanás" (Bounce) és a "szóródás" (Scatter) (lásd a [2.1.5.](#) pontot). Esetleg még használhatjuk más esetekben is, amikor a szabályok véletlenszerű irány meghatározását írják elő. A sablont az ábrán látható módon a labda fölé kell tenni úgy, hogy annak közepe a labdát tartalmazó négyzet fölött legyen. Ezután dobjal D8-cal, hogy meghatározd a labda mozgásának irányát.



1.2.3.2. Bedobás Sablon (Throw-in Template)

Ha a labda valaha is elhagyná a pályát, a közönség azt lelkesen visszadobja. A bedobás sablont az alábbi ábrán látható módon helyezzük el a pálya szélén. A Blood Bowl logó a labda által utoljára elfoglalt mező felett van (ahonnan elhagyta a játékeret) és dobjatok egy D6-tal, hogy meghatározzátok azt az irányt, ami felé a közönség visszadobja azt. A bedobásokról részletesebben a [3.5.4.](#) fejezetben olvashatsz.



Ha a labda egy sarokban hagyja el a pályát, akkor a bedobás irányát a következők szerint kell meghatározni: a szóródás sablont a következő ábrán látható módon elhelyezzük és dobunk egy D3-at.



1.2.4. A Blood Bowl kockák

A Blood Bowl játékban négy különböző típusú kockát használunk a különböző akciók és események kimenetelének meghatározására. Ezeket gyakran, a Blood Bowl védőistenének tiszteletére "Nuffle szent kockái" néven is emlegetik. Érdekes talán megemlíteni, hogy nem mindegyik kocka kocka formájú.

Fontos megjegyezni, hogy a kockák – legfőképpen a D6 kockák – dobásánál megkülönböztetjük a dobás „értékét” az „eredményétől”. A dobás értéke a kockán szereplő szám. Ezt azonban gyakorta különféle módosítókkal megváltoztatjuk és végül egy másik számot kapunk: ez lesz a dobás eredménye. Ha nem módosítjuk, akkor a dobás értéke és eredménye azonos. Mindig a dobás eredménye az, ami legvégül számít, az érték csak egy köztes változó, amivel számolunk, amit kiindulópontként használunk.

1.2.4.1. A Blokk-kockák (*Block-dice*)

A Blood Bowl speciális blokk kockákat használ arra, hogy az ellenfél játékosai elleni blokk- (*Block-action*) és Roham akciókat (*Blitz-action*) végrehajthassuk. Ezek hatoldalú kockák, amelyek öt egyedi ikonnal rendelkeznek (egy ikon kétszer is előfordul a kockákon), amelyek mindegyike különböző eredményeket jelképez (lásd a [3.7.1.3.](#) fejezetet).

1.2.4.2. D6

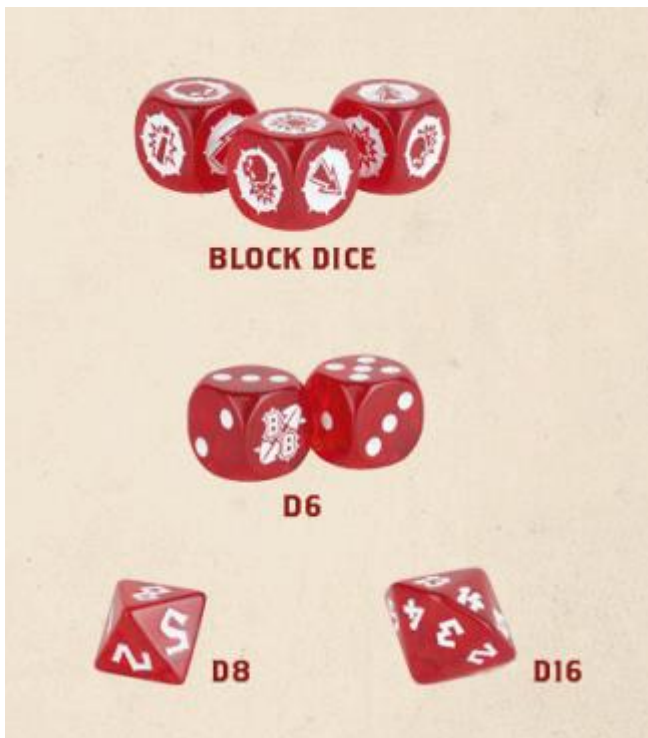
A Blood Bowl használ hagyományos, 1-től 6-ig számozott hatoldalú kockákat is. Gyakori, hogy az "1" vagy "6" helyett egy logó – akár a játék, akár egy adott csapat logója – szerepel a kockákon. D3: A szabályok előírhatják a D3-as dobást is, de nem szükséges egy háromoldalú kocka. A D3 dobáshoz egyszerűen dobj egy D6-ossal, és az eredményt felezd meg felfelé kerekítve.

1.2.4.3. D8

A D8 kockát gyakran, de nem kizárólagosan a szóródáshoz használjuk.

1.2.4.4. D16

Ritkábban, de nem kisebb jelentőséggel használjuk ezt a kockát arra, hogy véletlenszerűen válasszunk ki játékosokat a csapatból, ahogyan azt a későbbiekben a vonatkozó szabályok ismertetésénél be is mutatjuk.



SZABÁLYOK ÉS ELŐÍRÁSOK

A Blood Bowl ősi hagyományok alapján folytatott, bonyolult játék. Szabályai és előírásai régebbiek, mint azt képzelnék. Legalábbis ez a hivatalos verzió. Valójában a Blood Bowl a mai formáját egy vaksi, öreg törpének egy ősi, szinte olvashatatlan kézíratról való rögtönzött fordításának köszönhetően nyerte el. Ezt a másolatot próbálta Roze-El, a Szent Biztos éveken át Nuffle Szent Könyveként lefordíttatni. Ahol ez nem sikerült, ott az írástudók és történészek által hagyománynak tekintett megoldásokat ötvözte, vagy egyszerűen csak ment a maga feje után a részletkérdéseket illetően.

Roze-El óta sok vér lefolyt a Blood Bowl pályák fűvén, sokan fejtették ki a véleményüket a szabályokra vonatkozólag. Mindezekből kifolyólag a játék, ahogy ma ismerjük, nagyon valószínűtlen, hogy több legyen, mint Nuffle eredeti szent játékának megkopott lenyomata. Nuffle-t magát sem látszik ez túlzottan zavarni, ami jól is van így.

2.1. Általános szabályok

Mielőtt továbbmennénk, érdemes megismerkedni néhány, a Blood Bowl kapcsán használt fogalommal, kockákkal és általában magával a játékkal kapcsolatos általános elvekkel is.

2.1.1. Edző (Coach) és Játékosok (Players)

A Blood Bowl egy táblás játék, és mint minden ilyen, hagyományosan „játékosok” (*Players*) játszik. Mindamelllett a Blood Bowl inkább egy sportszerű versengés, mintsem két rivális hadsereg közötti fegyveres ütközet. Míg tehát a többi (Games Workshop által gyártott) táblás játékban az egyes modellek gyakran harcosokat ábrázolnak, addig itt ezek sportolók. Hogy elkerüljük az ebből fakadó félreértéseket és ragaszkodjunk a játék eredeti szellemiségéhez, a modellek alatt mindig a „játékosokat” értjük. A személyt, aki a kockákkal dob és a döntéseket hozza, az „Edző” (*Coach*) elnevezéssel fogjuk illetni. Ezen túlmenően azon játékosokat, akik egyazon csapatba tartoznak „csapatárs”-ként (*Team-mate*) nevezzük, míg a másik csapatba tartozókat „ellenfél játékos”-nak (*Opposition Players*) fogjuk hívni.

2.1.1.1. Visszavonás és változtatás

Edzőknél elég gyakori, hogy meggondolják magukat, bejelentenek valamit majd azon nyomban változtatnak azon. Általában elnézőnek kell lenni az ilyen határozatlansággal kapcsolatban, hiszen bármelyikünk kerülhet hasonló helyzetbe. Ugyanakkor amint a kockát bármilyen okból eldobták, a bejelentés köti az edző kezét: semmit nem lehet abból megváltoztatni, amit a kockadobás előtt (legutoljára) mondott vagy bejelentett.

2.1.1.2. Játékos véletlenszerű kiválasztása

A szabályok gyakran megkövetelik, hogy az edző véletlenszerűen válassza ki az egyik játékosát. Ehhez dobj a D16-os kockával és azt vedd össze a csapatlistával (*Team Draft List*). Amelyik játékos számát dobtad, azt választottad véletlenszerűen. Amennyiben ilyen számú játékos nincs a csapatlistán, vagy a kiválasztott játékos nem felel meg a véletlen kiválasztás kritériumainak (például nincs a pályán a megfelelő sorszámú játékos vagy olyan tulajdonsággal rendelkezik, ami kizárja kiválaszthatóságát), dobj újra a D16-tal.

2.1.2. A Körszakadás (Turnover)

A játék csapatkörökre, rövidebben szólva körökre oszlik. Mindkét csapatnak ugyanannyi köre van, normál esetben mérkőzésenként 16-16, félidőnként 8-8. Egy kör során az aktív csapat minden játékosával akciókat hajthat végre. Azonban bizonyos eseményeknél előfordulhat, hogy valamilyen

okból az Edzőnek idő előtt abba kell hagynia a körét. Ez a játék egyik legfontosabb komponense, a „Körszakadás”. Sok szerencsétlen esemény okozhatja azt, hogy az aktív csapat köre idő előtt véget ér körszakadással, függetlenül attól, hogy hány játékos aktiválódott. Körszakadás a következő okok miatt következik be:

- Ha az aktív csapat egyik játékosa saját körében elesik (*Fall Over*).
- Ha az aktív csapat egyik játékosát saját körében leütik (*Knocked Down*).
- Ha az aktív csapat azon játékosa, aki a labdát birtokolja, saját körében fekvő (*Prone*) helyzetbe kerül.
- Ha az aktív csapat azon játékosa, akinél a labda van, bármilyen okból elhagyja a pályát.
- Ha az aktív csapat egyik játékosa megpróbálja a földről felvenni a labdát és ez nem sikerül neki, még akkor is, ha a pattanó labdát végül az aktív csapat egyik játékosa kapja el.
- Ha az aktív csapat egyik játékosa elügyetlenkedik (*Fumble*, 1-est dob a passzra) egy passzolási akciót, még akkor is, ha a pattanó labdát ezután a csapat egyik játékosa kapja el.
- Ha az aktív csapat egyetlen játékosa sem kapja el a labdát egy passz akció vagy egy átadási akció után, és a labda végleg a földre kerül vagy az ellenfél egyik játékosa elkapja azt.
- Ha egy passz akcióba sikeresen közbenyúltak és a labda vagy a földön, vagy az ellenfél játékosának kezében áll meg.
- Ha az aktív csapat labdát éppen birtokló játékosát egy csapattársa eldobja és az elesik a földet éréskor, vagy a nézőtérre érkezik, esetleg megeszik. Még akkor is körszakadás van, ha ezt követően a pattanó labdát az aktív csapat egyik játékosa elkapja.
- Ha az aktív csapat eldobott játékosa olyan mezőre érkezik vagy pattan, ahol saját csapattársa tartózkodik.
- Ha az aktív csapat egyik játékosát a játékvezető szabálytalanság miatt leküldi a pályáról.
- Bizonyos jártasságok minősített eseteiben: Bombazsák, Csapattárs dobása, Láncfűrész, Vérszomj.
- Ha az aktív csapat gólt/TD-ét ér el.

Ez a lista nem teljes. Lehetnek más események is, amelyek körszakadást okoznak. Amennyiben ez a helyzet, ezeket minden esetben a szabálykönyv a megfelelő helyen részletezi.

Amennyiben körszakadás történik, minden olyan kockadobást, amely az eseményt kiváltó akcióból következik, azonnal végre kell hajtani (pl. a labda szóródása). Ezt követően az aktuális játékos aktiválása véget ér. Az aktív csapat nem aktiválhat több játékost és az aktuális csapatköre is véget ér.

Például, ha az egyik mozgásban lévő játékosod elesik, páncéldobást (*Armour Roll*) kell végrehajtani ellene. Ha ez a játékos birtokolta a labdát, az ezután pattan. Amint a labda megállt, a játékos aktivációja véget ér, és ebben a körben már nem aktiválható több játékos. Végül a csapatod köre is véget ér, és az ellenfél csapata lesz az aktív csapat.

2.1.3. Kockadobások

A Blood Bowl játékban a kockadobások fontos szerepet töltenek be. Azok határoznak meg mindent, legyen az egy egyszerű labdafelvételi kísérlet vagy egy alattomos szabálytalankodás eredménye.

2.1.3.1. Egyszeri kockadobás (Single roll)

A szabályok gyakran előírják, hogy egyetlen kockával dobjunk. Ilyen esetekben a szabályok azt mondják, hogy pl. „dobj egy D6-ot” vagy „dobj egy D8-at”.

2.1.3.2. Többes kockadobás (Multiple roll)

A szabályok sokszor azt írják elő, hogy pl. „dobj 2D6-ot”. Ezekben az esetekben két D6 kockával dobsz, az eredményeiket összeadod és 2-től 12-ig terjedő értéket kapsz. Ez a többes dobás eredménye.

2.1.3.3. Kockaválasztás (Dice pool)

Néha a játék során kettő vagy több kockával is dob(hat)sz, de csak az egyiket kell közülük kiválasztani. Például az edző két vagy három blokk kockával dob és az egyik értékét választja ki, az lesz a dobás eredménye.

2.1.3.4. Célszám dobások (Target number rolls)

Nagyon gyakran, amikor egy vagy többes dobást hajtasz végre, a szabályok egy konkrét szám után írt „+” jellel írják le, milyen eredményt kellene elérned az akció sikeréhez. Ha pl. „4+”-t kellene dobnod egy D6-tal, a 4, 5, vagy a 6 az akció sikerét eredményezi, míg az 1, 2, vagy a 3 annak kudarcát.

2.1.3.5. Kockadobás módosítók

A szabályok nagyon gyakran a dobott eredmény módosítását írják elő, kiváltképp célszám dobások esetében. A módosítók mindkét előjellel rendelkezhetnek. Ilyen esetekben is dobjál, majd add hozzá a vonatkozó módosítókat a dobott értékhez, így kiszámítva a dobás végső eredményét. Pl. egy „2+”-os dobás „-2”-es módosítóval csak akkor lesz sikeres, amennyiben legalább 4-est dobunk ($4-2=2+$). Egy „+1”-es módosító mellett egy „8+”-as páncéldobás már 7-es érték mellett is sikeres ($7+1=8+$). Amennyiben a szabályok az eredmény osztását írják elő, a kapott értéket mindig (felfelé) kerekítjük, hacsak nincs ezzel ellenkező előírás.

2.1.3.6. Nagyobb dobás (Rolling off)

A szabályok sokszor mindkét edző számára kockadobást írnak elő (általában D6 vagy D3-at). Gyakran még ehhez is bizonyos értékeket adnak hozzá. Aki ezen műveletek végén a nagyobb eredménnyel rendelkezik, az nyeri a „nagyobb dobás”-t. Ha az eredmény azonos, dobjátok újra, hacsak a szabályok másképp nem rendelkeznek.

2.1.3.7. Eredeti dobás (Natural rolls)

Az „eredeti dobás” a kockán dobott érték, függetlenül a módosítókkal kiszámolt eredménytől. Vannak olyan esetek és kockadobás értékek, amelyek esetében az eredeti dobás meghatározza az akció kimenetelét. Így pl. egy 6-os dobás mindig sikert, míg egy 1-es dobás mindig kudarcot jelent, függetlenül attól, hogy mennyi lenne a módosítókkal elért eredmény.

2.1.4. Újradobások (Rerolls)

Kockadobásoknál gyakorta nem jönnek össze a dolgok. Szerencsére a Blood Bowl-ban bizonyos dobásokat újra lehet dobni, de mindig figyelembe kell venni a következőket:

- A második eredményt mindig el kell fogadni, még akkor is, ha az rosszabb, mint az első eredmény.
- Egy kockát soha, semmilyen indokkal és keretből nem lehet egynél többször újradobni.

2.1.4.1. Jártasság újradobások (Skill rerolls)

Sok játékosnak vannak olyan jártasságai (*Skills*), amelyek adott helyzetekben lehetővé teszik számukra bizonyos kockák újradobását.

- Jártasság újradobást csak a jártasság leírásának megfelelően lehet használni.
- A jártasság újradobást mindkét csapat használhatja, függetlenül attól, melyik az aktív csapat.
- Amennyiben több kockát dobtunk és azokból elvileg választani kellene (kockaválasztás - *Dice Pool*), a jártasság újradobás csak bizonyos, a jártasság leírásában meghatározott értékek újradobását teszi lehetővé.

2.1.4.2. Csapat újradobások (*Team Rerolls*)

Szinte minden Blood Bowl-csapatnak lesz néhány csapat újradobása, amelyeket a játék során használhat. A csapat minden játékot a saját, teljes csapat újradobás készletével kezdi, amennyit az edző a költségvetésből vásárolt. A félidőben a csapat újradobások újratöltődnek, függetlenül attól, hogy hány újradobást használtál el és hány maradt meg. A fentiekből következik az is, hogy az első félidőben el nem használt csapat újradobások elvesznek, nem vihetők át a második játékrészbe (vagy pl. liga-meccs esetén az egyik mérkőzésről a másikra).

- A csapat újradobások csak a saját körben használhatók fel.
- A csapat újradobások nem használhatók fel a következő dobások újradobására:
 - Eltérés (*Deviation*), szóródás (*Scatter*) és pattanás (*Bounce*);
 - Páncél (*Armour*), sérülés (*Injury*) és veszteség (*Casualty*) dobások;
 - a labda bedobása (*Throw-in*), a bíró lefizetése (*Bribe*), vitatkozás (*Argue the Call*);
- Illetve
 - bizonyos jártasságok, tulajdonságok és ösztönzők használatakor (pl. regeneráció, magánzó).
- Kockaválasztó dobások esetén is használható a csapat újradobás. Ilyenkor az összes kockát újra kell dobni (nem csak azokat a kockákat, amelyek nem kívánatos értékeket mutatnak). A csapat újradobás tehát mindig az összes, az adott dobáskor használt kockára vonatkozik – ha egy kockával dobtál, azt dobod újra, ha kettővel vagy hárommal, akkor kötelezően az összes, kettő vagy három kockát újra kell dobnod. Ebben különbözik bizonyos jártasságok révén bekövetkező újradobásoktól, ahol lehetséges, hogy a kockaválasztó dobásnak csak az egyikét dobod újra (pl. bunyós).

2.1.5. Eltérés (*Deviation*), szóródás (*Scatter*) és pattanás (*Bounce*)

A Blood Bowl-ban használt labdák készítésére nincs szabvány, mindegyik kicsit egyedi formájú. Ezért gyakran kiszámíthatatlanul viselkednek, még a játékosok számára is sokszor kiismerhetetlenek. Éppen ezért indokolt ezeket a kiszámíthatatlan mozgásokat most áttekinteni.

2.1.5.1. Eltérés (*Deviation*)

Ez a kezdésnél kirúgott labda vagy egy passz (adott esetben csapattárs dobás) kapcsán jelentkezhet, amely szélsőségesen eltér az eredeti céltől.

- Ilyenkor a labda a kiinduló mezőhöz képest (ez a dobómező passz és csapattárs dobás esetén vagy a célmező pl. kirúgás esetén), véletlenszerű D8 irányban, egy D6 dobás értékével megegyező távolságra lévő mezőre érkezik.
- Amennyiben ezen a mezőn egy álló, a szerelési zónáját (*Tackle Zone*) el nem vettett ([2.2.1.4.](#)) játékos található, a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát ([3.5.2.](#)). Ha ez nem sikerül, a labda pattan, ahogyan ez az alábbiakban le van írva.

- Amennyiben ez a mező üres, vagy, a szerelési zónáját elvesztett, fekvő (*Prone*) vagy elkábult (*Stunned*) játékos van rajta, a labda elpattan, mielőtt a földön megállna.

2.1.5.2. Szóródás (*Scatter*)

A labda szóródik, amikor az (vagy egy eldobott játékos) a levegőben kiszámíthatatlan módon repül:

- Ilyenkor a labda (vagy az eldobott játékos) az eredeti célként megjelölt mezőhöz képest, három alkalommal, véletlenszerű D8 irányban mozog egy mezőnyit és csak ezt követően ér földet.

- A játékos az első és második alkalommal akkor sem próbálhatja meg elkapni a labdát, ha az a saját mezőjére kerül. A labda ilyenkor még mindig magasan a levegőben van. Csapattárs dobása esetén fordítva, a labda lehet a földön, de ekkor a játékos van még mindig a levegőben, ezért nem tudja megpróbálni felvenni azt.

- Amennyiben a labda a harmadik szóródás után egy olyan mezőre érkezik, amelyen egy álló, a szerelési zónáját (*Tackle Zone*) el nem vesztett játékos található, a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát. Amennyiben ez nem sikerül, a labda elpattan.

- Amennyiben a labda a harmadik szóródás után egy üres mezőre érkezik, vagy egy olyan mezőn landol, ahol egy, a szerelési zónáját elvesztett, fekvő (*Prone*) vagy elkábult (*Stunned*) játékos van, a labda elpattan, mielőtt a földön megállna.

2.1.5.3. Pattanás (*Bounce*)

Ez sokféle okból megtörténhet, leggyakrabban akkor, amikor a labda (vagy az azt birtokló játékos!) a földre kerül, vagy amikor azt egy játékos elejti:

- Ilyenkor a labda attól a mezőtől, ahol a játékos elejtette azt vagy a földre került, véletlenszerű D8 irányban mozog egy mezőnyit.

- Amennyiben a labda egy olyan mezőre érkezik, amelyen egy álló, a szerelési zónáját (*Tackle Zone*) el nem vesztett játékos található, a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát. Amennyiben ez nem sikerül, a labda újra pattan.

- Amennyiben a labda olyan mezőre érkezik, ahol egy, a szerelési zónáját elvesztett, fekvő (*Prone*) vagy elkábult (*Stunned*) játékos van, a labda tovább pattan, egészen addig, amíg azt egy álló játékos el nem kapja vagy a földön megáll.

2.2. A JÁTÉKOS ÁLLAPOTAI

A Blood Bowl-ban a játékosok állapota nagyon fontos tényező. Az álló játékos sokkal többet tehet, mint az, amelyik nem áll.

A játékos, akit csak a földre löktek, elég gyorsan felépülhet azokhoz képest, akik átmenetileg elvesztették az eszméletüket és elkábultak.

Az idő java részében egy játékos "Álló" (*Standing*) lesz. Máskor a játékos vagy "Fekvő" (*Prone*) vagy "elkábult" (*Stunned*).

2.2.1. Álló játékosok (Standing Players)

A kör elején már eleve álló játékosok nem vesztenek mozgáspontot azért, mert fel kell állniuk. Ugyancsak ezek azok a játékosok, akiknek lehetőségük van az ellenfél csapatkörében megakadályozni annak bizonyos akciót.

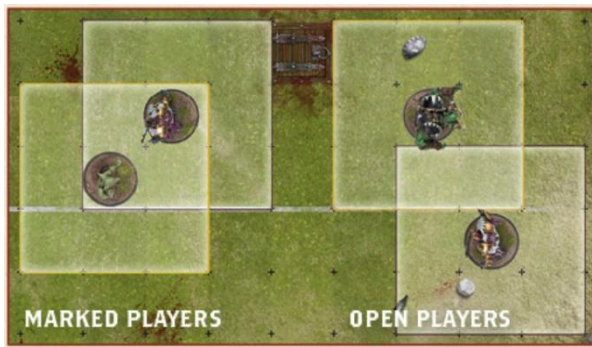
2.2.1.1. A Szerelési zóna (Tackle Zone)

Az álló játékos kontrollálja a körülötte lévő mezőket. Ezt a szomszédos, legfeljebb nyolc mezőt, ahogy az alábbi ábrán is látszik, hívják szerelési zónának. A szabálykönyvben így, vagy "szomszédos mezők" néven fogjuk hivatkozni ezt a fogalmat.



2.2.1.2. Szabad játékosok (Open Players)

Amennyiben egy játékos nincs „fogásban”, másnéven nem „jelölt” (*Marked*), vagyis nincs az ellenfél játékosának szerelési zónájában, „szabad” játékosnak (*Open Player*) nevezzük. A szabad játékosok szabadon mozoghatnak és könnyebben hajthatnak végre akciót, nem zavarja őket az ellenfél játékosának jelenléte és közbeavatkozása.



2.2.1.3. A játékos „fogása”/„megjelölése”, illetve „fogásban/megjelölve lenni” (Marked)

A játékosok a szerelési zónájukat használják az ellenfél zavarására, "fogva/megjelölve" őket és akadályozva őket a cselekedeteikben:

- Ha egy játékos egy olyan mezőt foglal el, amely az ellenfél egyik játékosának szerelési zónájában van (értsd szomszédos vele), akkor „fogásban van”, más néven meg van „jelölve”.
- Ugyanez fordítva is igaz, a mi játékosunk is „fogja/megjelöli” az ellenfél vonatkozó játékosát.
- Egy álló játékos minden olyan ellenfél játékosot fog, aki a saját szerelési zónáján belül van.
- Egy játékos akár több ellenfél játékos is foghat egyidejűleg.
- Az a játékos, aki bármilyen okból elveszítette a szerelési zónáját, nem fogja meg az ellenfél játékosait. Ugyanakkor őt magát foghatják.

A játékosok soha nem fogják a csapattársakat, hiába állnak egymás mellett - csak az ellenfél játékosait. Az ellenfél játékosainak fogása, illetve fogásban lenni sokrétű és szerteágazó hatással bír a játék során.

2.2.1.4. A szerelési zónák elvesztése

A fekvő (*Prone*) és elkábult (*Stunned*) játékosok elveszítik a szerelési zónájukat. Azonban a szerelési zóna elvesztése ezen felül bekövetkezhet a játékmenet hatásaként is, egy speciális szabály vagy az ellenfél által használt jártasság következményeképp.

Ha egy játékos elvesztette a szerelési zónáját, akkor:

- Nem foghat meg más játékosokat.
- Nem próbálhat meg közbenyúlni (*Interfere*) egy passz akcióba.
- Nem próbálhatja meg elkapni a labdát. Ha a labda nála van, azt nem ejti el.
- Nem tud használni olyan jártasságokat, amelyeknek feltétele, hogy a játékosnak legyen szerelési zónája (pl. cselezés, blokk, birkózás stb.). Amennyiben egy jártasság használható a szerelési zóna elvesztésekor is, azt külön jelezzük annak leírásában, illetve ezek felsorolása megtalálható a [7.20.](#) fejezetben.

2.2.2. A fekvő (*Prone*) és kábult (*Stunned*) játékosok

A nem álló játékosok vagy fekvő (*Prone*), vagy kábult (*Stunned*) játékosok. Minden ilyen játékos egy mezőt foglal el a pályán – azt, amelyben akkor voltak, amikor elfeküdtek vagy elkábultak – függetlenül a modell méretétől.

2.2.2.1. Fekvő játékos (*Prone player*)

A fekvő játékos esetében a modell háton fekszik a pályán. Nem tehet semmit, amíg fel nem áll. Aktiválható a saját csapatkörödben és bármilyen akciót végrehajthat, ideértve a mozgást is. Mindazonáltal mozgásának egy részét felemészti az a tény, hogy előbb fel kell állnia ([3.4.](#)).

2.2.2.2. Elkábult játékos (*Stunned player*)

Az elkábult játékos esetében a modell hason fekszik a pályán. Az elkábult játékost nem lehet aktiválni a következő saját csapatkörödben. Annak végén az elkábult játékosok átfordulnak a hátukra és fekvő (*Prone*) játékosokká válnak. Ez még akkor is megtörténik, ha a kör egy Körszakadás eseménnyel zárul. Amennyiben azonban a játékos a saját csapatkörödben kábult el (tehát nem az ellenfélén), nem fordul át a csapatkör végén. A következő saját csapatkör végén fordul csak át, és csak az azt követő (tehát a második) saját csapatkörben aktiválható.

2.2.2.3. Hogyan fekszik vagy kábult el egy játékos

A játékos elfektetése (a hátára) legtöbbször akkor következik be, amikor az vagy elesett (*Fall Over*) vagy leütötték (*Knocked Down*). Amikor egy játékos elesik vagy leütik, meg is sérülhet, elkábulhat vagy még rosszabb is történhet vele. Előfordul néha az „elfektetés” (*placed prone*) esete is, amikor a játékost a hátára fektetjük, de nem dobunk rá sérülést.

Elfektetés (*Placed Prone*)

Az elfektetés a legtöbbször a játékosnak egy jártassága (pl. a birkózás (*Wrestle*) jártasság tipikusan ilyen) révén lehetséges döntése. Máskor valamilyen játékbeli hatás, különleges szabály vagy az ellenfél játékosja által birtokolt jártasság következményeképp válik elkerülhetetlen következménnyé.

- Amikor egy játékost elfektetnek, az aktivációja azonnal véget ér.
- Ha a játékos saját csapatkörében vagyunk és a labda a birtokában volt, körszakadás (*Turnover*) is bekövetkezik.
- Amennyiben a labda az elfektetett játékos birtokában volt, az a játékos mezőjétől pattan.
- Amikor egy játékost elfektetnek, nem dobunk rá páncélt és nem is szenvedhet el sérülést, egyszerűen a hátán marad.

Elesés (*Falling over*)

A játékosok eleshetnek, amikor megpróbálnak cselezni (*dodge*), vagy egyszerűen áteshetnek a saját lábukon, miközben túl gyorsan szaladnak át a pályán, más szóval hajráznak (*Rush*). Ezt a játékos saját maga okozza és csak az aktiválása közben következhet be:

- Ha egy játékos elesik, az körszakadás (*Turnover*) esemény.
- Amikor egy játékos elesik, fekvő helyzetbe kerül, és sérülhet (*Injury*). Az ellenfél edzője a [2.3.7.1.](#) fejezetben leírtak szerint páncéldobást (*Armour roll*) hajt végre ellene:
 - Amennyiben a fekvő játékos páncélja a [2.3.7.1.](#) fejezetben leírtak szerint sérül, a [3.8.1.2.](#) fejezetben leírtak szerint egy sérülésdobást is végre kell hajtani, aminek következtében elkábulnak (*Stunned*) vagy rosszabbul járnak.
 - Ha a játékos páncélja nem törik át, akkor az továbbra is (háton) fekvő helyzetben (*Prone*) marad.
 - Ha a labdát birtokló játékos esik el, akkor a labda arról a mezőről pattan, ahol a játékos elfeküdt. A páncéldobás (és esetleg sérülésdobás) megelőzi a labda pattanását.

Leütés (Knocked Down)

A játékosokat gyakran leütik (*Knocked Down*) vagy az ellenfél egy kegyetlen játékosának blokkoló akciója révén, vagy amikor ők maguk próbálnak meg blokkoló akciót végrehajtani egy ellenféllel szemben, aki nagyobb, keményebbnek vagy éppen szerencsésebbnek bizonyul, mint ők maguk. A játékosokat a tömegből bedobált lövedékekkel is le lehet ütni (ideértve a varázslatokat is), de ilyen eredményre vezethetnek más játékbeli hatások, speciális szabályok vagy az ellenfél játékosának bizonyos jártasságai is.

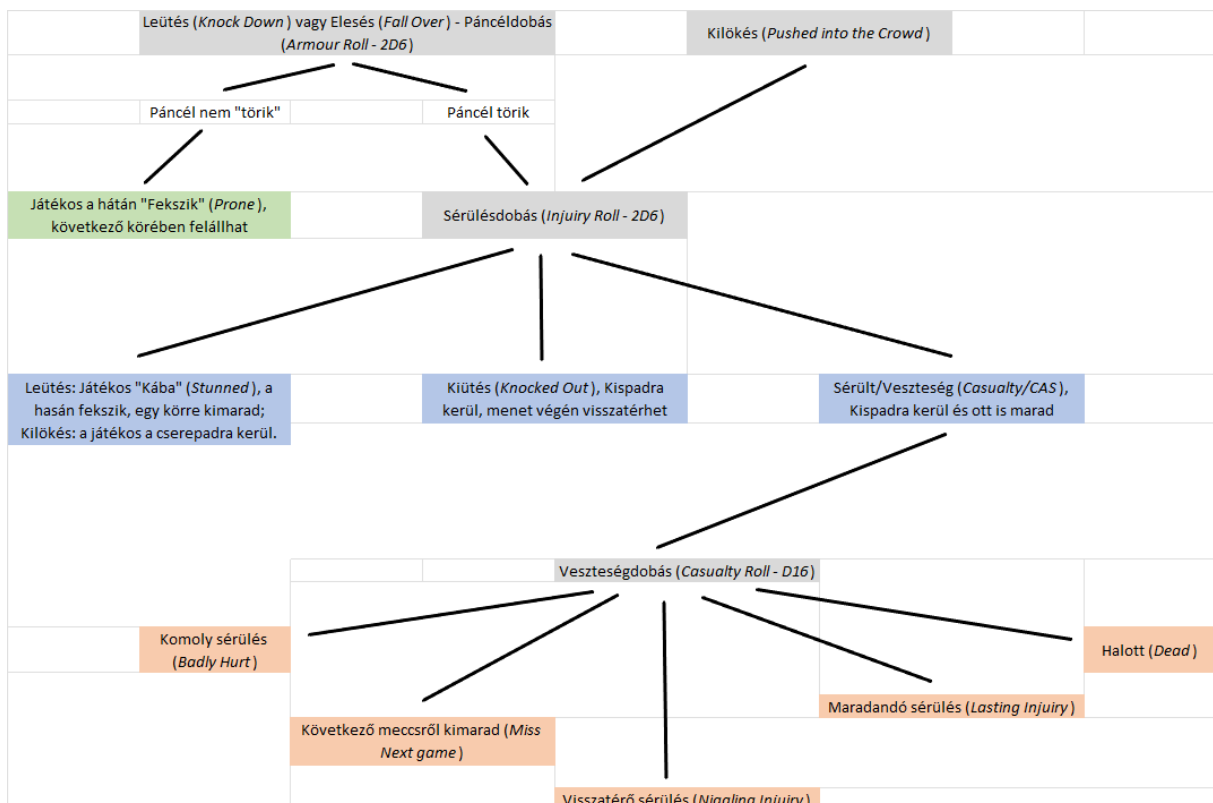
- Amennyiben a játékost saját csapatkörében ütik le, az körszakadás (*Turnover*) eseményt idéz elő.

- Amikor egy játékost leütöttek, fekvő helyzetbe kerül, és sérülhet (*Injury*). Az ellenfél edzője páncéldobást (*Armour roll*) hajt végre ellene:

- Amennyiben a fekvő játékos páncélja törik, egy sérülésdobást is végre kell hajtani, aminek következtében elkábulnak (*Stunned*) vagy rosszabbul járnak.

- Ha a játékos páncélja nem törik át, akkor az továbbra is (háton) fekvő helyzetben (*Prone*) marad.

- Ha a labdát birtokló játékost ütik le, akkor a labda arról a mezőről pattan, ahol a játékos elfeküdt. A páncéldobás (és esetleg sérülésdobás) megelőzi a labda pattanását.



2.3. Játékos profilok és képességszettek

A Blood Bowl játékosokat kemény fából faragták. Izomhegyek, mégis atlétikusak és fürgék. A legkülönbözőbb fajokból származnak, de egy közös bennük: mind saját maguk és csapatuk dicsőségét, gazdagságát és hírnevét hajszolják. A pályán maradvá dacolnak a legkegyetlenebb sérülésekkel és következményeikkel – legyen az akár a haláluk, karrierjük legkellemetlenebb befejezése.

2.3.1. Játékosprofilok

A csapatot alkotó játékosoknak öt alapvető jellemzője van, amelyeket együttesen a játékosok "profiljának" nevezünk. Ezek a jellemzők értékszerűen, egy numerikus számként vagy célszámként kerülnek megadásra:

- Mozgás (MA - *Movement Allowance*) és Erő (STrength) mindkettő egyszerű numerikus érték, ezeknél a magasabb szám a jobb.

- Ügyesség (AGility), Passzolási képesség (PAss) és Páncélérték (AV – *Armour Value*) mindegyike célszámként jelenik meg; egy számot követ a "+" szimbólum a [2.1.3.4.](#) fejezetben leírtak szerint. Az AG és PA esetében az alacsonyabb szám, míg az AV esetében a magasabb szám jobb. A játékmenet során, kiváltképp liga esetében nem könnyen ugyan, de ezek a jellemzők változnak vagy fejleszthetőek. Azonban egyetlen jellemző sem javítható több, mint kétszer, vagy a táblázatban feltüntetett maximális értéken felül. Egyetlen jellemző sem csökkenthető az alábbi táblázatban feltüntetett minimum alá.

Jellemzők táblázat					
	MA	ST	AG	PA	AV
Maximum	9	8	1+	1+	11+
Minimum	1	1	6+	6+	3+

2.3.2. A Jellemzők módosítói

Amikor sor kerül egy játékos valamelyik jellemzőjének használatára, esetenként egy vagy több módosító is alkalmazandó. A módosítók lehetnek pozitív vagy negatív előjelűek, különböző lehet az értékük is.

- A numerikus jellemzőt egyszerűen csak növelni vagy csökkenteni kell a módosító értékével- például, ha egy 3-as erősségű játékos kap +1 erő módosítót, az erő jellemzője 4-es lesz.

- Célszamos jellemző esetében a módosítót mindig a kockadobásra kell alkalmazni, a [2.1.3.4.](#) fejezetben leírtak szerint.

Ha a szabályok a kockadobás értékének elosztását írják elő, akkor minden olyan módosítót, amely a dobásra is vonatkozik, a dobott érték elosztását követően kell alkalmazni.

2.3.3. Mozgás (MA)

Ez a jellemző azt mutatja meg, hány mezőt mozoghat a játékos, amikor saját csapatkörében aktiválják. A mozgás rengeteg különböző akcióval kombinálható, kezdve az egyszerű mozgás akciótól a drámai roham (*Blitz*) akcióval bezárólag ([részletesebben 3.9.](#)).

2.3.4. Erő (ST)

A játékos erő jellemzője azt mutatja meg, mekkora a fizikai ereje. Az erőt főleg blokk akcióknál (*Block*) használjuk, úgy támadásnál, mint védekezésnél.

2.3.5. Ügyesség (AG)

A játékos ügyesség jellemzője azt mutatja meg, hogy mennyire tudja magát kivonni nehéz helyzetekből, tudja felvenni a labdát vagy kicsúszanni nagyobb tülekedésekből.

2.3.5.1. Ügyességi teszt

Gyakran kell majd ügyességi tesztet csinálnod. A teszt egy célszám egy D6-os kockán, a [2.1.3.4.](#) fejezetnek megfelelően. Mindentől függetlenül, ha 6-ost dobsz („eredeti 6”), a teszt automatikusan sikerül, amennyiben 1-est („eredeti 1”), automatikusan elbukod.

2.3.6. Passzolás (PA)

Ez a jellemző a játékos passzolási képességére vonatkozik – hogy milyen pontosan tudja eldobni a labdát, egyes esetekben más játékosokat vagy akár bombákat is.

2.3.6.1. Passzolási teszt

Gyakran kell majd passzolási tesztet csinálnod. Valójában attól függően, hogy a labdát vagy egy csapattársat dobunk, a tesztet hívhatjuk pontossági vagy minőségi tesztnek is. A teszt egy célszám egy D6-os kockán. Mindentől függetlenül, ha 6-ost dobsz, a teszt automatikusan sikerül. Ha 1-est dobsz vagy a jellemző értéke „-„ (a játékosnak gyakorlatilag nincs passzolási képessége), a teszt automatikusan „elügyetlenkedés” (*Fumble*) eredménnyel zárul a [3.5.1.2.](#) és a [3.6.1.2.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően.

2.3.7. Páncél (AV)

A játékos páncél jellemzője egy bonyolult dolog. Legegyszerűbben úgy lehetne fogalmazni, hogy a játékos védőfelszerelésének a minőségét és tartósságát jellemzi, azt, hogy mennyire képes megvédeni a sérülésektől. De a játékos keménységét is jelképezheti. Néhány játékos bár kevésbé tűnik páncélozottnak, de magas AV értékük jobb fizikai állóképességüket jelképezi. Megint mások, bár nagyon páncélozottak tűnhetnek, de az alacsony AV értékük ennek ellenére sérülékenységet és sebezhetőséget sugall.

2.3.7.1. Páncél teszt

A páncéldobást mindig az ellenfél edzője végzi. A páncél jellemző egy 2D6-tal elérendő célszám. Ha a páncél teszt során a célszám értékét megdobjuk, a páncél „törik”. Ha nem, akkor a páncél megvédte a viselőjét a további kellemetlen következményektől.

2.3.8. Jártasságok (Skills) és tulajdonságok (Traits)

A jellemzőik mellett a játékosoknak lehetnek jártasságaik és tulajdonságaik is.

2.3.8.1. Jártasságok (Skills)

A jártasságok a játékosok teljesítményét kulcsfontosságú területeken javítják, legyen az akár egy ingyenes újradozás lehetősége bizonyos helyzetekben vagy a dobás értékének módosítása. Néhány játékos tehetsége révén már a karrierje elején rendelkezik ezekkel, mások az új jártasságaikat a ligában való fejlődésük során gyűjtik össze.

2.3.8.2. Tulajdonságok (Traits)

Míg a jártasságokra a játékosok akár egy liga meccsei során is szert tehetnek, a tulajdonságok olyan egyedi, veleszületett képességek, amelyeket a játékos eleve magával hoz a játékba. Lehetnek hasznosak és kellemetlenek egyaránt. Bárhogy is legyen, nagyon ritka (bár nem lehetetlen), hogy egy játékos új tulajdonságot szerezzen a liga folyamán.

2.4. A Blood Bowl csapat összeállítása

Mielőtt az ambíciózus edző győzelemre vezetné a csapatát, szüksége lesz egyre. A csapatösszeállítás alapjai függetlenek attól, hogy liga vagy egyszeri mérkőzésre készülünk-e. Itt elmagyarázzuk ezeket, hogy aztán mindenki kivezethesse saját csapatát a pálya fűvére, dicsőséget keresve és néha gyalázatot találva.

Bár ez a rész egy kezdő számára elrémitően hosszú lehet, valójában az itt leírt tevékenységeknek csak egy töredékét kell az első mérkőzések előtt végrehajtani. Hacsak nem azonnal egy ligába nevez be az újonc edző, elég kiválasztani egy csapattípust (faj), megkeresni hozzá a szabálykönyv hátsó részén található csapatnévsort (*Team Roster*), meghatározni a kezdő költségvetést (jellemzően 1000 ezer vagy 1150 ezer arany) és szabályosan összevásárolgatni legalább 11 játékost (csapatlista).

2.4.1. Liga, egyszeri mérkőzés és bajnokság

A Blood Bowl csapatok összeállításakor kétféle logika érvényesülhet. Az egyik az, amikor csak egy meccset játszol vagy "feltámadás" típusú (*Resurrection*) bajnokságot. Ilyenkor az edző csak azt az egy mérkőzést igyekszik megnyerni, ennek megfelelően állítja össze a csapatát. Még ha több mérkőzést is vív egymás után, csapata az eredeti összeállítással kezdi minden egyes meccsét („feltámad”), függetlenül attól, milyen veszteségeket szenvedett el vagy mennyit fejlődött a korábbi mérkőzéseken.

Ezzel szemben ligában a csapat több mérkőzést játszik egymás után és a korábbi meccseken elszenvedett veszteségek és elért eredmények közvetlenül hatással vannak a későbbi mérkőzésekre. Sokak szerint a liga a Blood Bowl igazi arca, mindenképp több tervezést és megfontolást igényel, mint az egyszeri küzdelmek.

2.4.2. A Csapatnévsor (Team Roster)

A Blood Bowl-ban különféle fajokból (*Race*) vagy fajcsoportok alkategóriáiból választhatjuk ki a csapatunkat. Ezen fajok mindegyike rendelkezik egy csapatnévsorral (*Team Roster*). Ez egy lista, amely megmutatja, hogy a fajhoz tartozó különböző típusú játékosok milyen jellemzőkkel, jártasságokkal és tulajdonságokkal bírnak, mennyibe kerülnek és legfeljebb hány bérelhető belőlük.

Ezen túlmenően a csapatnévsor (*Team Roster*) tájékoztat arról is, hogy mennyibe kerülnek a csapat újradobások, lehet-e a csapathoz gyógyítót bérelni és milyen egyéb, speciális szabályok vonatkoznak rá.

2.4.2.1. Különleges szabályok

A legtöbb Blood Bowl csapat meglehetősen tisztességes a játékhoz való viszonyát illetően. Ugyanakkor másokra ez kevésbé mondható el. Minden csapatnak van egy vagy több különleges szabálycsoportja (itt „kaszt”-nak nevezzük ezeket), jobban kidomborítva a játékhoz való viszonyukat ([6.1.1.](#)).

2.4.3. A Csapatlista (Team Roster Draft)

Amikor egy csapatot összeállítanak, egy csapatlista (*Team Roster Draft*) készül. Az edzők a csapatnévsort böngészve eldöntik, hogy kiinduló költségvetésükből milyen típusú játékosokból hányat szerződtetnek a csapatukba, mennyi újradobást és egyéb dolgot vásárolnak. Itt kell megadni a játékosok nevét, posztját, bérleti díját, profilját. Ligában itt rögzítjük a meccsek során szerzett "sztárjátékos pontokat" (*Star Player Points/SPP*, [4.1.5.](#)), az azok révén szerzett jártasságokat, illetve a játékok folyamán összeszedett egyéb változásokat (különböző maradandó sérülések, jellemzők változásai stb.). Az egyes játékosok "aktuális értéke" (*Current Value*) is fel van jegyezve, amely megegyezik a szerződtetési díjának a fejlődések "értékével" növelt összegével (lásd [4.1.5.6.](#)).

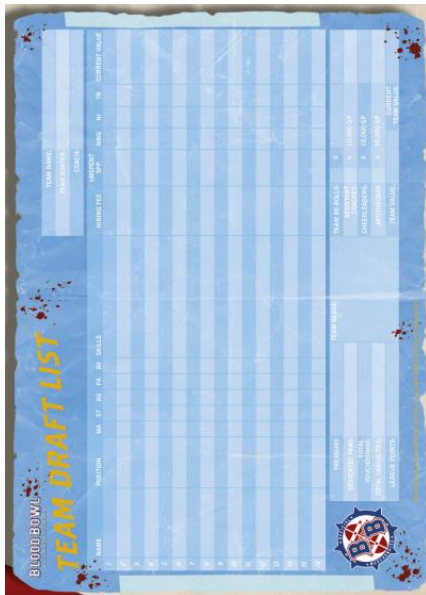
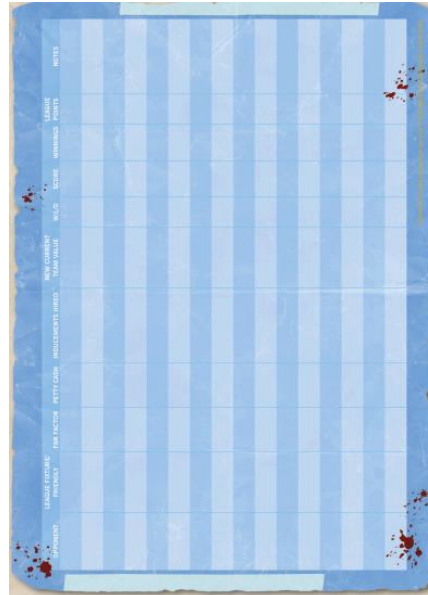
Van hely a csapat egyéb fontos elemeinek felsorolására is, mint például a kisegítő személyzet, a csapat újradozások és az Elkötelezett Szurkolók (*Dedicated Fans*) száma. Ugyanitt feltüntethetjük a csapat fajtát, nevét és az edző nevét is.

Végül a csapatlistán vannak üres rubrikák a csapat kincstárában lévő aranyak nyilvántartására (2.4.5.), valamint a csapat Teljes Értékének (*Total Value*) nyilvántartására - ebbe az összes játékos, azok fejlődéseinek, a kisegítő személyzet és a csapat újradozások értéke mind beleszámítanak.

2.4.4. A Meccsfeljegyzések (Game Record Sheet)

A csapatlista hátoldalán található a Meccsfeljegyzések (Game Record Sheet), amely egy-egy mérkőzés eseményeinek a rögzítésére szolgál. Ezzel a ligákat is nyomon tudjuk követni. Itt olyan dolgokat tartunk nyilván, mint pl. az ellenfél csapat néhány ismertetőjegye, az ellenfél edző neve, a megjelent szurkolók száma, a kiegyenlítő támogatás (*Petty Cash*), a vásárolt ösztönzők (*Inducements*, 3.1.2.4.), a csapat teljes értéke vagy bármi, amit az edzők feljegyzésre érdemesnek tartanak.

A mérkőzés befejeztét követően itt rögzítik az eredményt, csakúgy, mint a meccs bevételét és egyéb, lényeges részleteket (4.1.).

The image shows the front side of a blue 'TEAM DRAFT LIST' form. It features a header with the text 'BLOOD-BOWL TEAM DRAFT LIST' and a logo. Below the header, there are several input fields for team information, including 'TEAM NAME', 'TEAM TYPE', 'COACH', 'EDUCATION', 'PETTY CASH', 'INDUCEMENTS', 'TOTAL VALUE', 'LIGAS', 'EDUCATION', 'INDUCEMENTS', 'TOTAL VALUE', 'LIGAS', 'EDUCATION', 'INDUCEMENTS', 'TOTAL VALUE', 'LIGAS'. There is also a grid area for recording game details.The image shows the back side of the blue 'TEAM DRAFT LIST' form. It is primarily a large grid area for recording game details, with some input fields at the top for 'MATCH DATE', 'MATCH TIME', 'MATCH TYPE', 'MATCH RESULT', 'MATCH LOCATION', 'MATCH OFFICIALS', 'MATCH NOTES', 'MATCH COMMENTS', 'MATCH REVISIONS', 'MATCH CANCELLATIONS', 'MATCH CANCELLATION REASONS', 'MATCH CANCELLATION DATES', 'MATCH CANCELLATION TIMES', 'MATCH CANCELLATION PLACES', 'MATCH CANCELLATION REASONS', 'MATCH CANCELLATION DATES', 'MATCH CANCELLATION TIMES', 'MATCH CANCELLATION PLACES'.

2.4.5. A Csapat költségvetése (Team Draft Budget)

A csapat költségvetése azon arany mennyisége, amelyet egy kezdő csapat összeállítására költhetsz:

- Liga esetében ez nagyon gyakran 1 000 ezer arany, amelyből játékosokat, kisegítő személyzetet, csapat újradozásokat stb. lehet venni.

- Amikor egyszeri mérkőzést játszottok eltérhetnek ettől. A versenykiírás miatt néha el is kell térni tőle, jellemzően magasabb költségvetést szoktak megállapítani. Így pl. a 2022-23 években a legtöbb versenykiírásban az 1 150 000 arany volt a jellemző költségvetés.

2.4.5.1. Játékosok szerződtetése

A játékosok a játék egyetlen feltétlenül szükséges tartozékai (elvileg megteheted, hogy nem veszel mást a költségvetésből, persze nem feltétlenül jársz vele jól). Mindegyik csapatnévsor részletezi a fajra jellemző, megvehető játékosokat és szerződtetési díjaikat. Amikor összeállítod a csapatod, állandó jelleggel szerződteted a játékosokat, a csapat költségvetéséből kifizeted a díjukat és

felvezeted őket a csapatlistára. Egyik típusú játékosból sem vehetsz többet, mint amennyit a csapatnévsor engedélyez. Például az Elf Unióban (*Elven Union*) nem lehet kettőnél több Rohamozó (*Blitzer*), tehát nullát, egyet vagy kettőt szerződthetsz, de hármát már nem.

A játékosok száma

Az első és legfontosabb dolog, amivel tisztában kell lennünk egy Blood Bowl csapat összeállításánál, az a minimális és maximális játékosok száma:

- Minden Blood Bowl csapatban legalább tizenegy (11) állandóan szerződttetett játékosnak kell lennie a csapat létrehozásakor.

- Egyetlen Blood Bowl csapat sem állhat több, mint tizenhat (16) állandóan szerződttetett játékosból.

Fontos megjegyezni, hogy a Liga folyamán a csapatok által pályára vihető, állandóra szerződttetett játékosok száma a sérülések és halálesetek miatt 11 alá csökkenhet. Ez megengedett (még ha nem is ideális), és részletesebben a Vendégjátékos (*Journeyman*) szerződttetése témakör alatt tárgyaljuk ([3.1.2.3.](#)).

Játékos posztok

Különbségek vannak a csapaton belül az egyes játékosok között aszerint, hogy milyen szerepet játszanak, milyen feladatokat látnak el. Lehet egy játékos csak egy „közönséges” mezőnyjátékos (*Lineman*), de lehetnek jobban specializálódott, „pozíciós” játékosok is.

Mezőnyjátékos (*Lineman*): Minden csapat gerince. Mindegyik csapatban van egy ilyen poszt, amelyből 0-12 vagy 0-16 darab szerződthető. Függetlenül az elnevezésüktől (a legtöbb fajnál nem mezőnyjátékosnak hívják őket), funkcióit tekintve ők mezőnyjátékosok.

Rohamozók (*Blitzer*): Támadások idején réseket ütnek az ellenfél védelmében. Védekezéskor agresszíven támadják az ellenfél meghatározó játékosait.

Dobók (*Thrower*): Gyakran a dobó az, aki az irányító szerepét tölti be - irányítja a játékot és hozza meg a másodperc tört része alatt a döntéseket.

Elkapók (*Catcher*): Bármely csapat biztos kezű játékosai, a dobók megbízható partnerei. Feladatuk a passzok biztonságos elkapása.

Futók (*Runner*): Sok csapat futókat alkalmaz dobók és elkapók helyett. Inkább bíznak a sebességükben, mintsem kockáztatnák a passzba való közbenyúlást.

Blokkolók (*Blocker*): Bármely, a fizikai erőfőlnyére támaszkodó csapat védelmének népszerű játékosai.

Egyéb posztok: Sok faj alkalmaz nem besorolható játékosokat is. Ilyen lehet egy sunyi bérgyilkos vagy egy ugrálóbotos goblin. Szinte végeláthatatlan ezen innovációk sora.

Nagyfiúk (*Big Guy*): A szurkolók által használt gyűjtőfogalom a játék óriásaira: Ogre, Minotaurusz, Troll és hasonlóknak esnek ebbe a kategóriába.

2.4.5.2. Csapat újradobások vásárlása

Bármelyik csapat vásárolhat csapat újradobást. Az újradobások szimbólikusan a csapat edzésre fordított idejét jelképezik, azt a képességüket, hogy a másodperc törtrésze alatt reagáljanak a hibákra és korrigálják azokat. Az újradobás csapatonként eltérő költsége jelképezi azt, hogy egyes fajoknak mennyi időbe és erőfeszítésbe kerül elérniük ugyanazt az edzésszintet.

- Bármelyik csapat, a csapatnévsoron feltüntetett áron, a csapat költségvetésből vásárolhat 0-8 csapat újradobást a csapat létrehozásakor.

- Liga során további csapat újradobásokat is lehet vásárolni a mérkőzések utáni Szerződötetés-Kirúgás-Átmeneti Pihentetés fázisban ([4.1.6.1.](#)). Mindazonáltal ekkor már az eredeti ár dupláját kell fizetni érte. Például, ha egy csapat 60 ezerért vehetett újradobást a létrehozásakor, akkor ezúttal már 120 ezret kell fizetnie.

- Csapatérték (*Team Value*) kiszámításakor a Csapat újradobás csak az eredeti, a csapatnévsoron közzétett értékkel kerül beszámításra, függetlenül attól, mennyiért és mikor vásárolták azt.

2.4.5.3. Kisegítő személyzet szerződötetése

A kisegítő személyzet a csapatok számára létfontosságú lehet, előnyt kovácsolva számos, látszólag apró, de gyakran létfontosságú módon.

Az Edző (Coach)

Minden csapatnak van egy edzője. Amint azt korábban már említettük, ez valójában Te vagy, az olvasó. Ennek megfelelően, a csapatlista kitöltésekor az edző rubrikába a saját nevedet vagy választott becenevedet kell beírni.

0-6 Segédedző (Assistant coach)

Bármelyik csapat felvehet segédedzőket. Ezek azok a szakemberek, akiket azért hoztak, hogy segítsenek a játék különböző aspektusaiban. A segédedzők hozzájárulásáról és tevékenységéről lásd bővebben a [2.4.5.3.](#) fejezetet:

- Bármely csapat alkalmazhat segédedzőket, a csapat létrehozásakor fejenként 10 ezer aranyért, amit a csapat költségvetéséből vonnak le.

- Liga során további segédedzők szerződötethetők a mérkőzések utáni Szerződötetés-Kirúgás-Átmeneti Pihentetés fázisban ([4.1.6.1.](#)). Áruk marad az eredeti, 10 ezer arany.

0-12 Pomponlány (Cheerleader)

Bármely csapat felvehet pomponlányokat, legyen szó táncosokról, zenészekről vagy akár előadóművészekről. Egy jó pomponlány csapat képes feldobni a tömeget és inspirálni a játékosokat. A pomponlányokról bővebben a [2.4.5.3.](#) fejezetben olvashatsz:

- Bármely csapat alkalmazhat pomponlányokat, a csapat létrehozásakor fejenként 10 ezer aranyért, amit a csapat költségvetéséből vonnak le.

- Liga során további pomponlányok szerződötethetők a mérkőzések utáni Szerződötetés-Kirúgás-Átmeneti Pihentetés fázisban. Áruk marad az eredeti, 10 ezer arany.

0-1 Gyógyító (Apothecary)

A gyógyító létfontosságú szerepet tölthet be bármely csapatban. Ő tartja fitten és egészségesen az értékes játékosokat. A gyógyítók keményen dolgoznak a pálya oldalvonalán túl, úgy kisebb sérülések foltozásával, mint súlyos sérülések sürgősségi ellátásakor, nehogy az a játékos karrierjének a végét jelentse. A gyógyító tevékenységéről részletesen a [2.4.5.3.](#) fejezetben olvashatsz:

- Nem minden csapat alkalmazhat gyógyítót. A csapatnévsor feltünteti, hogy adott faj alkalmazhatja-e.

- Ha egy csapat alkalmaz is gyógyítót, egyszerre legfeljebb csak egy lehet belőle a csapatban.

- Akik gyógyítót szerződtetnének, a csapat létrehozásakor tehetik ezt meg, vagy a mérkőzések utáni Szerződtetés-Kirúgás-Átmeneti Pihentetés fázisban. Áruk egységesen 50 ezer arany.

- Azok a csapatok, amelyeknek lehet gyógyítója, szerződtethenek egy Vándorgyógyítót (*Wandering Apothecary*) is egy-egy mérkőzés erejéig. A Liga folyamán, a mérkőzést megelőző Ösztönzők vásárlása (*Hiring Inducements*) fázisban tehetik ezt meg (3.1.2.4.). Ezt akkor is megtehetik, ha amúgy van gyógyítójuk, attól függetlenül és azon túlmenően használhatják is.

2.4.6. Egyéb információ

Mint korábban említettük, a csapatlista tartalmaz olyan rubrikákat, ahol számos egyéb fontos részletet adunk meg. Ezek közé tartoznak a csapat kincstára, az elkötelezett szurkolók létszáma, valamint a csapatérték.

2.4.6.1. Kincstár (*Treasury*)

A Blood Bowl csapatok hatalmas vagyont halmozhatnak fel. Ennek nagyobb részét azonnal elköltik bérekre, szerződésekre és a működési költségekre, de egy gondos edző még így is elég nagy vagyont tud felhalmozni.

Minden aranyat, amit a csapat összeállításakor nem költöttek el, feljegyznek a kincstár szekcióban a Csapatlistán. A Liga során a mérkőzéseken elért bevételeket ehhez adjuk hozzá. A kincstárból vásárolhatunk aztán ösztönzőket (3.1.2.4.), új játékosokat és kisegítő személyzetet.

2.4.6.2. Elkötelezett Szurkolók (*Dedicated fans*)

Minden Blood Bowl-csapatot elkötelezett szurkolók lelkes tábora támogat, azok a hűséges rajongók, akik jóban-rosszban követik a csapatukat. Ebbe az elkötelezett szurkolói bázisba egyformán tartozhatnak azok, akik buzgón mutatják ki támogatásukat egy-egy a helyi klub iránt, de akár azok is, akik távolabbról érkeznek, és kevésbé azonosítható okokból lelkesednek a sportért. Sok elkötelezett szurkoló otthonról hozza ezt, azért támogatja a csapatot, mert szüleik is így tettek. Mások egyszerűen csak azért, mert a csapat színvilágát vonzóknak találják.

Amikor létrehozod a csapatodat, az elkötelezett szurkolók automatikusan 1-es értékkel kerülnek be a csapatlistára (ami nagyjából 1000 elkötelezett rajongót jelent). A liga folyamán ez az érték nőhet, majd később csökkenhet is, de soha nem csökken 1 alá.

Ezen túlmenően a csapat összeállításakor növelhető az elkötelezett szurkolók száma. Legfeljebb 6 elkötelezett szurkoló lehet a csapat mellett, darabja 10 ezer aranyért. Például az elkötelezett szurkolók számának 1-ről 3-ra növelése 20 ezer aranyba kerül.

2.4.6.3. Csapatérték (*Team value*)

Az utolsó dolog, amit a csapatlistán rögzítenek, a csapat értéke:

A Csapatérték (*Team Value/TV*): Ehhez összeadjuk a csapat összes játékosának aktuális értékét, plusz az összes kisegítő személyzet és a csapat újradobások értékét. Viszont az elkötelezett szurkolók száma és a kincstárban lévő arany mennyisége nem számít bele.

Csapat aktuális értéke (*Current Team Value/CTV*): Ezt pontosan ugyanúgy kell kiszámítani, mint a csapatértéket, de a végén le kell vonni azon játékosok aktuális értékét, akik a „Kihagyja a Következő Meccset” (*Miss Next Game/MNG*) veszteséget szenvedték el az utolsó küzdelem során (3.8.1.5.). Ez a csapatértéknek az a változata, amelyet a Kiegyenlítő támogatás (*Petty Cash*) kiszámításához használunk a “kezdőrúgás előtti teendők” fázisban (3.1.2.).

A BLOOD BOWL SZABÁLYAI

A Blood Bowl mérkőzés hagyományosan úgy kezdődik, hogy az egyik csapat kirúgja a labdát a másiknak. A fogadó, tehát a támadó fél ezt követően megpróbálja azt végigcipelni a pályán, akár drámai passzok és vakmerő hajrázások (*Rush*) révén bejuttatni az ellenfél célzónájába, így gólt, vagyis TD-ét szerezve. A kirúgó, tehát védekező fél mindezt megpróbálja megakadályozni, a labda megszerzésére törekszik, hogy ők maguk tudjanak aztán TD-t elérni.

Amint egy TD-t ér el valaki, a felek újra felsorakoznak a kezdőrúgáshoz és a gólt elérő csapat kirúgja a labdát. És ez így folytatódik a mérkőzést lezáró sípszóig. Ekkor a győztesek örvendeznek, a vesztesek szomorkodnak, a stadion tulajdonosai és a hirdetőik pedig visszavonulnak, hogy megszámolhassák a jegyeladásokból és bérleti díjakból befolyó bevételüket.

3.1. Egy két félidős játék

A Blood Bowl mérkőzés két, egyenlő hosszú félidőre van osztva. Ezt esetenként kiegészítheti egy harmadik félidő, amennyiben egy fontos meccs két félidő után is döntetlenre áll, de mégis meg kell állapítani a győztest. Ezt a harmadik félidőt „hosszabbításnak” (*Extra Time*) nevezzük. Ennek megfelelően a hagyományos Blood Bowl játék két félidőre oszlik, mindegyikben 8-8 csapatkörrel. Ebből következik, hogy mindegyik félidő 16 körös (8-8 a két csapatnak), a mérkőzés pedig 32 körből áll.

3.1.1. Előkészítés

Ez egyszerű. Amire szükség lesz, az egy pálya, két tettvágytól fűtött edző, mindegyikük egy-egy csapatnyi modellel és persze a megfelelő jelzőkkel felszerelve. Maguk közé helyezik a pályát, az egyik célzóna mellé leteszik a kispadjukat, ezáltal ki is jelölve a csapatuk térfelét. Ezt követően feltehetik csapataikat a pályára, a jelzőiket a kispadra, hogy aztán elmagyarázhassák csapataik jelzéseit és jellemzőit az ellenfél épülésére és a későbbi félreértések elkerülése végett.

3.1.2. A kezdőrúgás előtti teendők

Amikor az előkészítéssel készen vagytok, a következő sorrendben meg kell határoznotok néhány dolgot:

1. Szurkolók száma: Mindkét edző dob D3-mal és a dobás értékéhez hozzáadja az elkötelezett szurkolói számát. Ezek összege határozza meg csapata „Szurkolófaktor” (*Fan Factor/FF*) értékét.
2. Időjárás: Mindkét edző dob D6-tal és a dobott értékek összegét visszakeresik az Időjárás táblázaton (*Weather table*).
3. Vendégjátékosok (*Journeyman*) szerződtetése: Amennyiben az egyik csapat nem tud 11 játékost kiállítani a kezdőrúgáshoz, átmeneti jelleggel vendégjátékosokat kell szerződtetnie.
4. Ösztönzők (*Inducements*) vásárlása: Mindkét edző dönthet úgy, hogy ösztönzőket vesz a mérkőzésre akár a kincstárából, akár a kiegyenlítő támogatásból (*Petty Cash*), vagy mindkettőből.
5. Nuffle imái táblázat (*Prayers to Nuffle table*): Amennyiben az egyik csapatnak alacsonyabb az aktuális csapatértéke, mint az ellenfelének, akkor bizonyos feltételek mellett dobhat a „Nuffle imái táblázat” előnyeért.
6. A kirúgó-fogadó fél eldöntése: Az edzők érmét dobhatnak fel vagy kockával döntenek el, melyik csapat rúgja ki a labdát (védekezik) és melyik fogadja azt (támad) a kezdő menetben (*Drive*).

3.1.2.1. A Szurkolók

A Blood Bowl mérkőzések mindig népszerűek és látogatottak. Az elkötelezett szurkolók mellett sok, kevésbé elkötelezett néző is eljön, csak az élmény kedvéért. Bár ők kevesebbet törődnek magukkal a csapatokkal, azért csak drukkolni fognak valamelyiknek.

Szurkolófaktor

Ez az elkötelezett szurkolók és a kevésbé elkötelezett drukkerok összessége. Ahhoz, hogy számukat megállapítsuk:

- Mindkét edző dob D3-mal. Ez mutatja meg a kevésbé elkötelezett drukkerok számát.
- Mindkét edző hozzáadja a dobása értékéhez az elkötelezett szurkolói számát.

Ez a végső eredmény adja meg, hogy hány ezren drukkolnak a csapatodnak és ezt a szurkolófaktort (*Fan Factor*) kell a Meccsfeljegyzések lapon is rögzíteni.

3.1.2.2. Az Időjárás

A Blood Bowl-t strapabíró személyek játszik és nézik a lelátóról, ezért a zord idő aligha fogja félbeszakítani a játékot. Mindazonáltal az extrém időjárási körülmények jelentős befolyással lehetnek a játékmenetre.

Mindkét edző dob D6-tal. Adjátok össze a dobott értékeket és ennek megfelelően az alábbi táblázatban válasszátok ki a vonatkozó időjárási viszonyokat.

2 - Tikasztó hőség (*Sweltering heat*): Olyan páras és meleg a levegő, hogy néhány játékost megüt a hőség. Minden menet (*Drive*) után D3 számú, véletlen módon kiválasztott játékos dől a sorból és a kispad cserepadjára kerül, kihagyják a következő menetet. Csak olyan játékosok kerülhetnek ide, akik az előző menet végén a pályán voltak. A kezdésnél ilyen nem kell dobni, de minden egyes TD utáni kezdőrúgásnál és a félidőnél igen. Az edzők egy D3-at dobhatnak és mindkét csapatból ugyanannyi játékos dől ki.

3 - Túl napos (*Very sunny*): Ragyogóan napos idő, a ragyogó nap miatt azonban „-1”-es módosító jár minden passz tesztre.

4-10 - Jó idő (*Perfect conditions*): Ideális, vérfocinak való időjárás.

11 - Szakadó eső (*Pouring rain*): Mivel esik, a labda csúszós lesz, nehéz megtartani. „-1”-es módosító jár minden ügyességi tesztre labdaelkapási, közbenyúlási és labdafelvételi kísérletek esetén.

12 – Hóvihar (*Blizzard*): Hideg van és szakad a hó! A pályát fedő jég miatt a hajrázó (*Rush*) játékosok „-1”-es módosítóval kénytelenek megcsinálni az ügyességi teszteket. Mindeközben a hó miatt csak gyors vagy rövid távolságra lehet passzolni.

3.1.2.3. Vendégjátékosok (*Journeyman*) szerződtetése

Amikor egy csapat a kezdőrúgás előtti teendők fázisban nem tud kiállítani 11 játékost, arra a mérkőzésre ún. vendégjátékosokat kell szerződtetnie.

Ha csak egyszeri mérkőzésre készül a csapat, mindenképpen legalább 11 játékost kell oda szerződtetni. Tehát ezekben az esetekben az egész vendégjátékos szerződtetése rész átugorható.

- A vendégjátékos mindig egy mezőnyjátékos a csapat 0-12 vagy 0-16 posztjáról.
- A vendégjátékos mindenben megegyezik csapata mezőnyjátékosával, kivéve, hogy Magánzó (*Loner*) 4+-os (4.2.7.11.). Ez fejezi ki azt a körülményt, hogy nem ismeri kellőképpen saját csapattársait.

- A vendégjátékos révén a csapat összes játékosainak száma átmenetileg 16 fölé nőhet, de a pályára küldhető játékosok száma velük együtt sem haladhatja meg a 11-et. Például amennyiben egy csapatnak 6 játékosra sérült, ki kell hagyniuk a soron következő mérkőzést. Csak 10 embert tudnának pályára küldeni, ezért fel kell fogadniuk egy vendégjátékost. Ugyanakkor így a teljes csapatlétszám 17 lesz: 10 egészséges + 6 sérült + 1 vendégjátékos.

- A vendégjátékos beleszámít az aktuális csapatértékbe (CTV). Az értékük pont annyi, mint amennyi egy ilyen mezőnyjátékos szerződési díja lenne a csapatnévsor alapján. Ezt kell annyival megszorozni, ahány vendégjátékost szerződtesz és így újraszámolni a CTV-ét.

3.1.2.4. Ösztönzők (Inducements)

Bármilyen mérkőzésen bármelyik csapat dönthet úgy, hogy a számára megengedett ösztönzőket vesz a mérkőzésre akár a kincstárából, akár a kiegyenlítő támogatásból (*Petty Cash*), vagy mindkettőből. Ezeket feljegyezzük a meccsfeljegyzések lapon.

Egyszeri mérkőzés esetén az ösztönzőket másképp kezeljük ([5.1.2.](#))

Kiegyenlítő Támogatás (*Petty cash*)

Amennyiben az egyik csapat aktuális csapatértéke (CTV) alacsonyabb, mint a másiké, akkor az alacsonyabb értékű csapat a különbözetet megkapja kiegyenlítő támogatás (*Petty Cash*) formájában és elköltheti ösztönzőkre.

Ezt az összeget nem lehet félretenni: amit nem költesz el ösztönzőkre, örökre elveszted.

Kincstár (*Treasury*)

Mindkét csapat vehet ösztönzőket a kincstárából. Amennyiben az egyik csapat kap kiegyenlítő támogatást, azt hozzáadhatja ehhez.

Amit itt elkölt, azt le is vonják azon nyomban a kincstárából.

Hagyományos Ösztönzők

Az ösztönzők sok- és különfélék lehetnek. Az [5.1.3.](#) fejezetben található egy lista a hagyományos ösztönzőkről, amelyek mindenki számára, az ott feltüntetett árakon elérhetőek. Bizonyos csapatok ezen felül vehetnek különleges, csak nekik szóló ösztönzőket is. Ez utóbbiakat a megfelelő helyen a későbbiekben ismertetjük.

A Gyengébb fél (*Underdog*)

Amikor mindkét csapat megvette az ösztönzőit, újra kell számolni az aktuális csapatértéket (CTV). Ha ezen a ponton az egyik csapatnak alacsonyabb a CTV-je, azt a „Gyengébb fél” elnevezéssel illetjük. Amennyiben a két csapat csapatértéke közötti különbség kellően nagy, az olcsóbb csapat edzője „égi segítségért” esdekelhet, amelyet a Nuffle imái (*Prayers to Nuffle*) táblán való dobás révén meg is kaphat.

3.1.2.5. Nuffle imái (*Prayers to Nuffle*) táblázat

Ezt a táblázatot ligákban gyakran elő kell venni a kezdőrúgás előtti teendők fázisban (egyszeri mérkőzéseken viszont nem kell). Ezen túlmenően mind ligában, mind egyszeri mérkőzéseken szükség lehet rá a menetek (*Drive*) elején ([3.2.1.4.](#)). A Ligában a kezdőrúgás előtt a Gyengébb fél (*Underdog*) edzője minden 50 ezer aranyat elérő CTV különbség után dobhat egyszer a Nuffle imái táblán. D16-tal kell dobni és a vonatkozó értéket megkeresni a táblázatban. Amennyiben kétszer ugyanazt dobna, újra kell dobnia a D16-ot, addig, amíg új eredmény nem születik. Ezeket fel is kell jegyezni. Minden így jelentkező hatás és esemény a soron következő menet elejétől kezdve érvényesül. A legtöbb hatás csak a rákövetkező menetig (*Drive*) érvényesül – kezdőrúgástól kezdőrúgásig – és aztán

hatásukat veszítik. Néhány azonban maradandóbb, az egész félidőre vagy az egész mérkőzésre érvényes.

3.1.2.6. A kirúgó-fogadó fél eldöntése

Minden Blood Bowl mérkőzés elején el kell dönteni, ki lesz a kirúgó (védekező) és a fogadó (támadó) csapat. Az igazi Blood Bowl meccseken ez az a rajongók által kedvelt kis rituálé, amelyek az első erőszakos cselekedeteket is magukkal hozzák úgy a csapatok, mint a szurkolók, és gyakran még a bírók között is! A táblás játék során ugyanezt a kérdést egy pénz feldobása vagy D6 dobás révén dönthetjük el. Amint ez a kérdés eldőlt, a mérkőzés kezdő menete tüstént kezdetét veheti, megkezdődhet a csapatoknak a kezdőrugáshoz való felállítása (3.2.1.2.).

Nuffle imái tábla

1 - Sunyi Csapóajtók (*Treacherous Trapdoors*): A félidő végéig ha egy játékos bármilyen okból a csapóajtó mezőre kerül (mozgása során érinti, rálökik, stb.), dobnia kell egy D6-ot. Ha 1-est dob, a csapóajtó kinyílik és a játékost azonnal eltávolítjuk a pályáról. Úgy kell kezelni, mintha kilökték volna a tömegbe. Amennyiben a játékosnál volt a labda, az onnan pattan.

2 - A Bíró barátai (*Friends with the Ref*): A menet végéig az 5-ös és 6-os dobást „Rendben, akkor így járunk el...” (*Well, When You Put It Like That...*) eredménynek tekintheted a „Vitatkozás” (*Argue the Call*) táblán. A 2-4 eredmények továbbra is „Nem érdekel” (*I don't care!*) hatással járnak.

3 - A tör (*Stiletto*): Véletlenszerűen válaszd ki az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, amelynek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig megkapja a Döfés (*Stab*) jártasságot.

4 - Vasember (*Iron Man*): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig a játékos páncél jellemzője (AV) „+1”-es módosítót kap, de így sem nőhet 11+ fölé.

5 - Boxer (*Knuckle Dusters*): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig a játékos megkapja a Nagy Ütés (+1) (*Mighty Blow*) jártasságot.

6 - Rossz szokások (*Bad Habits*): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél D3, ebben a menetben részt vevő játékosát, amelyeknek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig megkapják a Magánzó (2+) (*Loner*) tulajdonságot.

7 - Ragadós stoplik (*Greasy Cleats*): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél egy, ebben a menetben részt vevő játékosát. A menet végéig cipője ragadni fog, „-1”-gyel módosítva a mozgás jellemzőjét (MA).

8 - Nuffle szent szobra (*Blessed Statue of Nuffle*): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig megkapja a Profi (*Pro*) jártasságot.

9 - Vakondok a Pálya alatt (*Moles under the Pitch*): A félidő végéig egy „-1”-es módosítót kell alkalmazni minden egyes hajrázás (*Rush*) ügyességi tesztjére („-2” abban az esetben, ha a másik edző már kidobta volna korábban ezt az eredményt).

10 - Tökéletes Passzjáték (*Perfect Passing*): A mérkőzés további folyamán, bármely játékosod, amelyik sikeres passz akciót hajt végre, 1 helyett 2 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.

11 – Szurkolói közreműködés (*Fan Interaction*): A menet végéig, amennyiben csapatod egy játékosa a tömegbe lökés révén veszteséget (*Casualty*) okoz, szintén kap 2 Sztárjátékos pontot (SPP), ugyanúgy, mintha ezt a veszteséget Blokk (*Block*) akció keretében okozta volna.

12 – Szükséges erőszak (*Necessary Violence*): A menet végéig, amennyiben csapatod egy játékosa veszteséget (*Casualty*) okoz, 2 helyett 3 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.

13 – Szabálytalankodási Mánia (*Fouling Frenzy*): A menet végéig, amennyiben csapatod egy játékosa szabálytalankodás révén veszteséget (*Casualty*) okoz, szintén kap 2 Sztárjátékos pontot (SPP), ugyanúgy, mintha ezt a veszteséget Blokk (*Block*) akció keretében okozta volna.

14 - Kőbedobás (*Throw a Rock*): A menet végéig, amennyiben az ellenfél egy játékosa húzza az időt (*Stalling*), a köre után dobj egy D6-ot. 5+-os eredmény esetén egy dühös szurkoló megdobja egy kővel. A játékost azonnal leütötték (*Knocked Down*).

15 – Vizsgálat alatt (*Under Scrutiny*): A félidő végéig a bíró az ellenfél minden szabálytalankodását észreveszi, függetlenül attól, hogy milyen rugdosási/sérülési eredményt dobott a kockával (akkor is, ha a két kockán különböző értékek szerepelnek).

16 – Intenzív Tréning (*Intensive Training*): Véletlenszerűen válaszd ki az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, amelynek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig egy általad választott, elsődleges (*Primary*) jártasságot adhatsz neki.

3.2. A menet kezdete

Amint meghatároztuk a kirúgó és fogadó csapatok kilétét, a játékosok az edzők harsány bekiabálásai mellett felkészülnek a pályán a kezdésre. A kirúgó csapat edzője elhelyezi az ellenfél térfelén a kirúgott labdát, meghatározza, mennyire pontos a kezdőrúgás és dob a Kezdőrúgás esemény (*Kick-off event*) táblán.

3.2.1. A kezdőrúgás teendői

Minden menet kezdetén az edzők a következő dolgokat teszik:

1 - Felállítás: Elsőként a kirúgó (védekező) csapat edzője elhelyezi játékosait a pályán. Ezt követően a fogadó (támadó) csapat edzője is így tesz.

2 – Kezdőrúgás: A kirúgó (védekező) csapat kirúgja a labdát az ellenfél térfelére.

3 – Kezdőrúgás esemény (*Kick-off event*): A kirúgó csapat edzője dob a kezdőrúgás esemény táblán.

3.2.1.1. Túl sok játékos

Néha valamelyik edző túl sok játékost állít fel a pályára (általában figyelmetlenségből tesz fel valaki 11-nél több játékost). Amennyiben ezt a menet kezdete előtt észreveszitek, csak korrigáljátok a hibát. Akkor azonban, ha ez már a menet közben derül ki, minden többlet játékost ki kell állítani, mintha szabálytalankodást követtek volna el (3.10.1.2.). Hogy melyek számítanak többletjátékosnak, azt a sérelmet szenvedett ellenfél edzője döntheti el.

Ezt a döntést az ellenfél vitathatja (*Argue the Call*). Ha ez sikeres, a játékos ekkor is elhagyja a pályát, de nem a sérültek (*Casualty Box*), hanem a cserepadra (*Reserve Box*) kerül.

3.2.1.2. Felállítás

Mindkét edző felteszi a pályára a menet során beállítani kívánt játékosait. Amennyiben 11-nél több játékosa van, a többletet a kispad cserepadján helyezi el, ők ott is maradnak a következő menetig. Az első menet legelején egyetlen csapat sem állíthat fel 11 játékosnál többet (de kevesebbet sem).

A későbbi menetekre, ahogyan a kiütött (*Knocked-out box*) és lesérült (*Casualty box*) padok megtelnek bágyadozó-jajveszélő játékosokkal, az elérhető csapattagok száma is valószínűleg csökkenni fog. Ez megtörténhet, még ha nem is öröndetes. Ha nem vagy képes felállítani 11 játékost, akkor mindenkit fel kell vinned a pályára, akit csak tudsz, nem maradhat senki sem a cserepadon.

A kirúgó csapat állít elsőként, majd ezt követően a fogadó fél. A felállításra a következő szabályok vonatkoznak:

- Mindkét fél csak a saját térfelére rakhat fel játékosokat, a célzóna és a felezővonal között.
- Egyik csapat sem rakhat játékost az ellenfél térfelére.
- Mindkét csapat legfeljebb 2-2 embert helyezhet el az egyes szélzónákba. Másként megfogalmazva egy csapat összesen 4 embert helyezhet el a két szélzónába, 2-2-t zónánként.
- Mindegyik csapatnak legalább 3 játékost kell a középmezőn belül a felezővonalhoz állítania. Érdemes megjegyezni, hogy amennyiben egy edző nem képes már három játékost sem felvonultatni a kezdőrúgáshoz, feladhatja a mérkőzést minden büntetéstől mentesülve (3.12.1.5.). Amennyiben mégis tovább játszana, a fenti szabályok betartásával és összes játékosának a felezővonalhoz állításával megteheti.

3.2.1.3. A Kezdőrúgás

Amint mindkét csapat felállította a játékosait, a védekező fél kirúghatja a labdát.

A kirúgó játékos kiválasztása

Bár ez gyakran mindegy, de a szabályok megkövetelhetik, hogy meghatározzuk, konkrétan melyik játékos végzi el a kezdőrúgást.

- A kirúgó játékos nem állhat a felezővonalnál (kivéve, ha három, vagy az alá csökkent a csapat által felállítható játékosok száma).

- A kirúgó játékos nem állhat a szélzónában.

A célmező kiválasztása

Egy jó kezdőrúgás segítheti a védelmet és hátráltathatja a támadást, ezért fontos szempont, hogy hova rúgjuk a labdát. A kirúgó csapat edzője a fogadó fél térfelén azt a mezőt jelöli meg, amelyiket akarja, függetlenül attól, áll-e rajta játékos, vagy sem.

A labda eltérése (Deviation)

A labda kirúgása nem egy pontos műfaj és egy rossz kirúgás mellett a labda nagyon messze szállhat a kiválasztott mezőtől. A kirúgó fél edzője D8-cal és D6-tal dob, hogy az eltérés irányát és mértékét megállapítsa (2.1.5.1.). Az eltérést a célmezőtől mérjük. Ekkor még magasan fenn repül a labda, nem lehet azt elkapni, egészen a Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event) megtörténteig.

3.2.1.4. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)

Minden kezdőrúgás egyedi. Ilyenkor szinte bármi megtörténhet és gyakran meg is történik.

Közvetlenül azt követően, hogy a labda eltért és még a levegőben száll, a kirúgó csapat edzője dob 2D6-ot és meghatározza a kezdőrúgás eseményt.

Kezdőrúgás esemény tábla

2 - Kapd el a bírót! (Get the Ref!): 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 (Bribe), amit a mérkőzésen felhasználhat (5.1.3.7.). Minden megvesztegetés egyszer használható egy mérkőzésen, ha nem használják fel azon, veszendőbe megy.

3 - Zavargás (Time-out): Két ellenfél beszélési végül verekedéssé fajulnak, amibe aztán az összes játékos bekapcsolódik. A bíró a félidő vége felé ezért visszatekeri az órát. Amennyiben a kirúgó csapat körjelzője a 6-7-8-as körön van, akkor mindkét csapat eggyel hátrébb állítja a saját körjelzőjét (eggyel több körük lesz). Ellenben a félidő elején a bíró hagyja verekedni a feleket és ezzel megy az idő. Ha 1-2-3-4-5-ös körénél tart, akkor tehát eggyel előre állítják a körjelzőiket (eggyel kevesebb körük lesz).

4 - Kemény védekezés (Solid Defence): A kirúgó csapat edzője D3+3 általa választott, szabad játékosát (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) áthelyezheti a térfelén bárhova – betartva a kezdőrúgásnál érvényes eredeti felállítási korlátozásokat. A fogadócsapat játékosainak eredeti helyükön kell maradniuk.

5 - Magas Kirúgás (High Kick): 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 (Cheering Fans): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja pomponlányainak számát. A nagyobb eredményt elérő edző dobhat a Nuffle imái táblán. Ha a két edző eredménye azonos, akkor egyik sem kap semmit. Ha már olyan hatás jön ki a Nuffle imái táblán, amit korábban kidobtak és még érvényben van, újra kell dobni a táblán.

7 - Kitűnő Edzőmunka (Brilliant Coaching): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a 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 menetre (Drive). Ha az eredmény egyenlő, akkor egyik csapat sem kap újradobást. Ha az edző a menet során nem használja fel az újradobást, az elveszik.

8 - Változó Időjárás (Changing Weather): Dobj újra az időjárás táblázaton. Az időjárás erre az új időre változott. Ha az időjárás „Jó időre” változott, akkor egy lágy szellő a labdát véletlenszerű irányban arrébb sodorja, mielőtt leérkezne. Ekkor dobj szóródásra (Scatter) a [2.1.5.2.](#) fejezetben leírt módon a leérkezés előtt.

9 - Jól rászedtek! (Quick snap): A támadó csapat egy leheletnyivel előbb kezdhet bele a támadásba, minthogy a védekező csapat felállt volna. D3+3 általad választott, szabad (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) támadó játékos léphet egy mezőnyit bármilyen irányba (át lehet menni az ellenfél térfelére is).

10 - Lerohanás esemény (blitz): A védekező csapat gyorsabban kap észbe, mint a támadó csapat, és hamarabb kezdi a játékot. A kirúgó csapat D3+3 általad választott, szabad (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) játékosai végrehajthatnak egy mozgás akciót. Ezen felül egyikük végrehajthat egy roham (Blitz), illetve egy másikuk a csapattárs dobása (Throwing Team-mate) akciót. Ilyenkor nem használható a csapat újradobás, ha egy játékos elesik vagy leütik, a lerohanás esemény véget ér. Mivel ez nem egy normál köre a játéknak, ezért nem használhatóak azok a jártasságok, amelyek leírása szerint azok a körökben használhatók. Ezek felsorolása a [7.20.](#) fejezetben található.

11 – Túlbuzgó bíró (Officious ref): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (Fan factor). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja az egyik pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkét edző így tesz. D6-ot dob a kiválasztott játékosra. Amennyiben ennek eredménye 2+, akkor a játékost leütötték és elkábult (Stunned), le kell fektetni és hasra kell fordítani. Amennyiben a dobott eredmény 1, a játékost azonnal kiállítják ([3.10.1.2.](#)). Az eredmény nem újradobható.

12 – Pályalerohanás (Pitch invasion): A tömeg berohan a pályára és megveri a játékosokat. Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (Fan factor). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja D3 pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkettő edző így tesz (egyetlen D3-at dobnak és az érvényes mindkét félre). A kiválasztott játékosokat leütötték és elkábultak (Stunned), le kell fektetni és hasra kell őket fordítani.

A labda földet ér

Miután a kezdőrúgás eseményt (Kick-off Event) befejeztük, a labda vagy egy játékos kezébe kerül, aki megpróbálhatja elkapni, vagy földet ér, ahogy a [2.1.5.3.](#) fejezetben leírtuk. Utóbbi esetben pattan még egyet (Bounce).

Halott labda (Touchback)

A kirúgás után a labdának a fogadó fél térfelén kell földet érnie és aztán megállnia. Azonban ha a labda a szóródás (Scatter) vagy a pattanás (Bounce) során bármilyen okból elhagyja a pályát vagy átmegy a felezővonalon, halott labda (Touchback) esemény következik. Ide tartoznak az olyan esetek

is, amikor a labda a levegőben hagyja el a játékteret – még ha lenne is esélye „visszajönni” – vagy ha a fogadó csapat játékosa vagy játékosai megpróbálják elkapni a labdát, az nem sikerül és az így kerül ki a térfélről. Ilyen esetekben a fogadó csapat edzője egy általa kiválasztott játékosának a kezébe adhatja a labdát. Ilyenkor ügyességi tesztet sem kell csinálnia. Amennyiben a fogadó félnek nincs álló játékosa, valamelyik fekvő vagy kábult csapattársnak adják a labdát, ami onnan pattan.

3.3. A Csapatkör

Ahhoz, hogy a Blood Bowl hektikus játékmenetét a táblás játékon is élvezhetővé tegyük, csapatkörökre osztottuk azt. Így mentettük át és őriztük meg a játék drámaiságát, miközben maga a cselekmény az edzők számára is átlátható és kontrollálható maradt.

3.3.1. Csapatkörök

Miután a kezdőrúgást elvégezték, a játék megszabott ütemben folytatódik:

1. A fogadó csapat köre: Minden menet elején a fogadó, támadó csapaté az első csapatkör.
2. A kirúgó csapat köre: Amint a fogadó fél befejezte a körét – időben vagy idő előtt –, a játékot a védelem, a kirúgó csapat köre folytatja.

Ezt a sorrendet addig ismételtetik, amíg a menet véget nem ér egy TD-vel, félidővel vagy a mérkőzés végével:

- Hogy az első félidő elején melyik csapat rúgja ki a labdát és melyik fogadja azt, a [3.1.2.6.](#) fejezetben már leírtuk.
- A második félidő elején a játékmenet pont fordított, aki az elején kirúgó fél volt, most fogad, aki fogadott, most kirúgja a labdát.
- Amennyiben bármelyik menet TD-vel zárulna a félidő vége előtt, az a csapat rúgja majd ki a labdát, aki azt a TD-t vitte.

Egy csapatkör vagy körszakadás esemény révén zárul, vagy akkor, amikor minden lehetséges játékost aktiváltak (vagy az edző jelezte, hogy nem kíván több játékost aktiválni) ([2.1.2.](#)).

3.3.1.1. Aktív és passzív csapat

A saját csapatkörödben a te csapatod az aktív. Az ellenfelé ugyanekkor passzív.

3.3.2. A Körjelző mozgása

Mint ahogy korábban említettük, az edzőknek a körök elején eggyel előrébb kell húzniuk a körszámlálójukat a körjelzőjüket. Ha valamelyik edző ezt felejtí, nem árt udvariasan figyelmeztetni erre.

3.3.3. Játékos aktiválások

A saját körödben sorra aktiválhatod az összes álló és fekvő játékosodat, mindegyikkel végrehajthatsz egyetlen akciót. De nem kötelező mindenkit aktiválnod. A kör elején hason fekvő, kábult (*Stunned*) játékosokat nem lehet aktiválni. Ideális esetben minden játékosodat aktiválhatod majd, de oly sokszor sülnék el balul a dolgok és következik be körszakadás (*Turnover*), hogy néha néhány játékos óhatatlanul is aktiválatlanul marad.

3.3.3.1. Akciók bejelentése

Amikor egy játékost aktiválsz, azt is meg kell mondanod, hogy az mit fog csinálni (és ha ez kötelező, akkor az akció célpontját is meg kell jelölni). Nem mozgathatod a játékost, hogy aztán azt követően bejelents egy passz (*Pass*), csapattárs dobása (*Throw Team-mate*), kézből kézbe (*Hand-off*), roham (*Blitz*) vagy szabálytalankodás (*Foul*) akciót. Ha a játékos mozgása előtt nem jelentettél be valamilyen akciót, akkor az csak mozoghat. A legtisztább az, ha a mozgás akciót is mindig bejelented, ezáltal egyértelműsítve a helyzetet.

A bejelentett akciót nem kötelező végrehajtani. Például ha bejelentettél egy passzt, dönthetsz úgy a mozgás végén, hogy azt mégsem hajtod végre. Viszont ha olyan akciót jelentettél be, amelyet egy

csapatkörben csak egyszer lehet végrehajtani, akkor másik játékosal azt már nem jelentheted be újra. Függetlenül attól, megcsináltad-e vagy sem, a bejelentéssel elhasználtad ezt a lehetőséget erre a körre.

Mozgás (Move)

A legelemibb akció. Bárki, aki nem kábult (*Stunned*), mozoghat ([2.3.3.](#)).

Pass (Passz)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékosa passzolhat egy másik mezőre ([2.3.6.](#)).

Kézből-kézbe (Hand-off)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékosa megpróbálhatja átadni egy másik, vele szomszédos mezőn álló játékosnak a labdát ([3.5.3.](#)).

Csapattárs dobása (Throw Team-mate)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékosa a passz akció helyett megpróbálhatja eldobni egy csapattársát. Ehhez a dobó játékosnak a csapattárs dobása (*Throw Team-mate*), az eldobandó játékosnak pedig a Jó anyag (*Right Stuff*) tulajdonsággal kell rendelkeznie. A csapat nem hajthat végre csapattárs dobása és passz akciót ugyanabban a körben. A csapattárs dobása akcióról ld. a [3.6.](#) fejezetet.

Blokk (Block)

Blokknak nevezzük azt az akciót, amikor a játékosunk rátámad az ellenfél játékosára azért, hogy eltolja, leüsse és esetleg még maradandó sérülést is okozzon neki. Ehhez mind a saját, mind az ellenfél játékosának állnia kell, a célpontnak a blokkoló szerelési zónájában kell lennie, egymás mellett kell állniuk (ez ugyanígy követelmény egy sor másik jártasság vagy tulajdonság révén elérhető különleges akciónál, amelyek helyettesíthetik a blokk akciót). Viszont sem előtte, sem a blokk után nem hajthat végre mozgás akciót (eltekintve az un. követéstől, [3.7.2.](#)). A továbbiakban ezt az akciót néha „egyszerű blokk” akciónak is fogjuk hívni, hogy megkülönböztessük azt pl. a roham (*Blitz*) során végrehajtott blokktól.

Roham (Blitz)

Minden csapatkörben egyszer, az aktív csapat egyik játékosa végrehajthat egy roham akciót. Ez a mozgás és a blokk akciók (vagy egy sor másik jártasság vagy tulajdonság révén elérhető különleges akció, amelyek helyettesíthetik a blokk akciót) sajátos kombinációja. Amikor a játékos végrehajt egy roham akciót, normálisan mozog. Viszont magának a blokknak a végrehajtása ebben az esetben egy mozgáspont költséggel jár. A játékos – ha akar – mozoghat úgy a blokk előtt, mint után és követheti is a célpontját, ha azt el tudja tolni (maga a követés nem kerül mozgáspontba, [3.7.2.](#)).

Szabálytalankodás (Foul)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékosa elkövethet egy szabálytalankodást, sunyi módon beletolva vasalt csizmasarkát az ellenfél testébe, remélve hogy azt senki nem veszi észre (sokszor ezért a köznyelv csak rugdosásnak hívja ezt a műveletet). A szabálytalankodás akcióról bővebben a [3.10.1.](#) fejezetben olvashatsz. De már most sem árt felhívni a figyelmet arra, hogy a szabályok ilyen kirívó semmibe vétele az elkövető kiállítását és körszakadást okozhat.

Különleges akciók

Ezen hat fő akción túlmenően egy raklapnyi jártasság és tulajdonság teszi lehetővé különböző egyedi akciók végrehajtását. Ezeket különleges akcióknak hívjuk és leírásuk a megfelelő jártasságnál vagy tulajdonságnál található ([4.2.](#)).

3.3.3.2. Aktivált játékosok

A játékmenet során néha nehéz követni, melyik játékost aktiválták már és melyiket nem.

Hogy ezen segíthessünk, célszerű a csapatkör elején ellenőrizni, hogy minden játékosod ugyanazon célzóna felé néz-e. Amint egy játékost aktiválsz, érdemes azt a másik célzóna felé forgatnod. Így mindkét edző tudni fogja, hogy mely játékosok voltak már, és melyek nem.

Az olyan játékost, aki elvesztette a szerelési zónáját, az oldalon felé érdemes forgatni. Így is kell maradnia a következő aktiválásáig.

3.4. A Mozgás

Az itt következő fejezet a játékosok mozgásáról szól, illetve arról, hogy az ellenfél ezt hogyan tudja hátráltatni, megakadályozni.

3.4.1. A Játékosok mozgása

Amikor egy játékos mozog, annyi mezőt mehet, amennyi a mozgás jellemzője (*Movement Allowance, MA*). A játékos bárhogyan, bármilyen irányban mozoghat, minden egyes lépésénél szabadon választhatja meg, melyik szomszédos (max 8 db) mezőre szeretne lépni. Nem is kell kihasználnia az összes lépését és maradhat ott is, ahol éppen van. A játékosok nem tudnak önként lefutni a pályáról.

3.4.1.1. Üres mezők

Minden nem foglalt mező üres. A játékosok arról a mezőről, ahol éppen vannak, a szomszédos üres mezőkre léphetnek. Csak játékosok foglalhatnak el mezőket. Ahol a labda vagy csapóajtó van, az a mező is üresnek számít és rá lehet lépni.

3.4.1.2. Foglalt mezők

Amennyiben bármelyik csapat álló, fekvő vagy elkábult játékosa van egy mezőn, az foglalt. Más játékosok nem léphetnek oda. A labda sem kerülhet nyugodt helyzetbe egy foglalt mezőn, addig fog pattanni, amíg egy üresre nem érkezik vagy el nem kapja egy álló játékos.

3.4.1.3. Felállás

Egy fekvő játékos semmit nem tehet addig, amíg fel nem áll. A játékos akkor állhat fel, ha olyan akciót hajt végre, aminek része a mozgás is. Például a blokk akciónak nem része a mozgás, a passz akciónak igen. Ezért fekvő játékos nem hajthat végre blokk akciót, hiába van egy ellenfél játékos mellett. Azt csak roham akció keretében blokkolhatja vagy néhány jártasság (pl. Felugás) révén teheti meg.

- A fekvő játékos csak a saját körében, aktiválása elején állhat fel.

- A felállás 3 mozgáspontjába kerül (MA).

- Ha egy fekvő játékosnak csak 2 vagy kevesebb (akár módosítók előtt vagy után) mozgáspontja van, dobni kell D6-tal:

- 4+ eredmény esetén a játékos felállhat és el is használta az összes mozgáspontját.

- 1-3 között a játékos nem tud felállni, fekke marad és az aktivációja véget ér.

- A fekvő játékos, amelynek csak 2 vagy kevesebb (akár módosítók előtt vagy után) mozgáspontja van, hajrázhat (*Rush*) miután felállt.

Amennyiben egy fekvő játékost nem aktiváltak a csapatkörben, fekke marad a következő csapatkörig.

3.4.1.4. Hajrázás (*Rush*)

Minden esetben, amikor egy játékos mozog az akciója során, megpróbálhat egy vagy két extra mezőt haladni a mozgáspontjain felül. Ezt nevezzük hajrázásnak (múlt századi magyar neve a „Mindent bele!”). Ezeket az extra mozgáspontokat bármilyen mozgást tartalmazó akció során használhatja.

- Elég a játékos mozgása végén bejelenteni, hogy most hajrázna – nem kell azt az akció elején.

- Ezt követően a hajrázó játékost arra a mezőre tesszük, amelyre mozogni szeretne. Dobunk egy D6-ot:

- 2+-ra a hajrázás sikerül.

- 1-es eredmény esetén (módosítókkal vagy nélkülük) a hajrázás nem sikerül és a játékos elesik (*Fall Over*).

Amennyiben az első mezőnyi hajrázás után a játékos még mindig áll, ugyanilyen módon megpróbálkozhat egy második mezőnyi hajrázással.

Hajrázáskor a vonatkozó D6 dobás minden más dobást megelőz, legyen az cselezés (*Dodge*), labdafelvétel (*Pick up the Ball*) vagy bármi más.

3.4.1.5. Fogott/Megjelölt (*Marked*) játékosok és cselezés (*Dodge*)

Amennyiben egy aktív játékos egy vagy több ellenfél által fogásban van a [2.2.1.3.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően, cseleznie kell azért, hogy elhagyja az általa elfoglalt mezőt és egy másikra lépjen. Ha ez nem sikerül, akkor szerelik (*Tackle*), és elesik abban a mezőben, ahova lépni akart.

A cselezéshez ügyességi tesztet kell végrehajtani ([2.3.5.1.](#)). Be kell jelenteni a cselet és át kell helyezni a játékost a szomszédos célmezőre, ahova cselezni szándékozik:

- Az ügyességi teszt csak a lépést követően jön.
- Nem számít, hány ellenfél játékos állta körül az eredeti helyén, csak egy tesztet kell csinálnia.
- Amennyiben a szomszédos célmező az ellenfél játékosai által meg van jelölve, minden egyes ellenfél játékos után „-1” módosítót kell alkalmazni az ügyességi tesztnél.

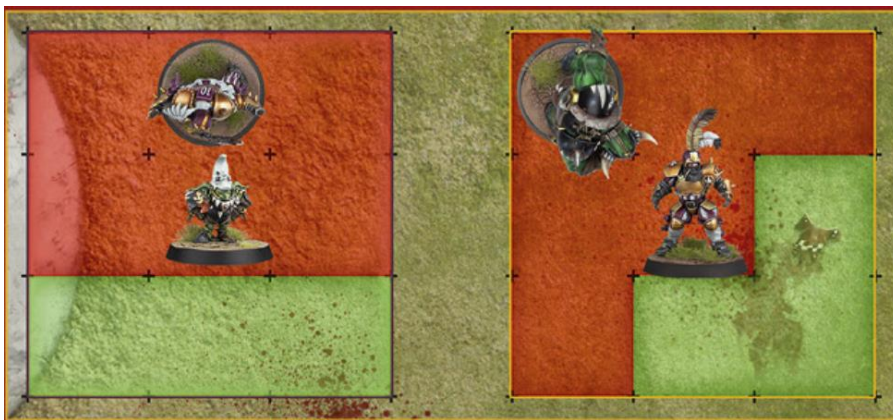
Amennyiben a játékos a célmezőn szabad lenne (nem lenne vele szomszédos mezőn ellenfél), nem kell semmilyen módosítót használni. Ugyanakkor az ellenfél játékosainak más jártasságai és tulajdonságai miatt a cselnek lehetnek egyéb módosítói.

3.4.1.6. Szabad játékosok

Szabad játékosoknak, amikor egyik mezőről a másikra lépnek, nem kell cselezniük. Egy szabad játékos szintén beléphet az ellenfél vagy ellenfelek szerelési zónájába cselezés nélkül. Ott megállhat, azonban ha tovább szeretne lépni, onnan már cseleznie kell.

3.4.1.7. Fekvő vagy elkábult játékosok átugrása (*Jumping Over*)

Aktiválása során egyszer egy mozgó játékos átugorhat egyetlen fekvő vagy elkábult játékos által elfoglalt szomszédos mezőt. Ennek során a túlsó oldalra fog érkezni. Az alábbi ábra azt mutatja, hogy mely mezőkre érkezik az ugrást követően.



A játékos illetően való átugrása pont annyi mozgáspontba kerül, mintha a játékos be- és kimozgott volna az átugrott mezőre és mezőről (azaz két mozgáspontba). Itt is egy ügyességi tesztet kell végrehajtani a következőképpen:

- Az ügyességi teszt csak az ugrást követően jön és ha hajrázni is kellett az ugráshoz, akkor először a hajrázásra vonatkozó ügyességi tesztet kell elvégezni.

- A tesztre vonatkozó módosítók kiszámításakor a következő két érték közül a kedvezőtlenebbet kell alkalmazni: a játékos 1. az ugrás kiindulómezőjén hány ellenfél szerelési zónájában volt; 2. az érkezés mezőjén hány ellenfél szerelési zónájában lesz. Például ha a mezőn, ahonnan ugrott csak egy ellenfél szerelési zónájában volt, de olyanba érkezik, ahol két ellenfél lesz vele szomszédos, akkor a módosító „-2”.

- Nem kell külön cselezés tesztet végrehajtani, még ha a kiindulómezőn egy ellenfél szerelési zónájában volt is.

Értelemszerűen ha az ugrás egyik oldalán sincsen a játékos szerelési zónában, nem kell módosítót alkalmazni az ügyességi tesztnél. Kivéve, ha más módosítók nem szólnak közbe...

Amennyiben az ügyességi tesztet elbukná, azon mezőben esik el, ahova ugrani akart. Azonban ha az átugrás eredménye eredeti 1-es, akkor a játékos a kiindulómezőn esik el.

A játékos átugrása akció (*Jump Over*) megkülönböztetendő az Ugrás (*Leap*) jártasságtól. A kettő nagyon hasonló ugyan, de jelen szabálykönyvben ha indokolt külön jelezni fogjuk, melyik ugrásról is van éppen szó.

3.4.2. Roham (Blitz) akciók

Ahogy arról korábban szó volt, körönként egyszer egy álló vagy fekvő játékos rohamozhat. Ilyenkor a játékos pont úgy mozog, ahogy korábban leírtuk – feláll, ha kell, cselezget és még hajrázhat is. Ezen túlmenően azonban végrehajthat egy blokk akciót (vagy egy sor másik jártasság vagy tulajdonság révén elérhető különleges akciót, amelyek helyettesíthetik a blokk akciót) ezen akciósor bármelyik pontján. Az egyetlen különbség ilyenkor a blokk és a roham között, hogy utóbbinál a blokk egy mozgáspont költséggel jár. Ld. részletesebben a [3.9.](#) fejezetet.

A roham akciót minden esetben az aktiváció elején be kell jelenteni, megjelölve a célpontul választott ellenséges játékost. Ez utóbbi ezt követően nem változtatható. A roham célpontja nem kell, hogy elérhető távolságban legyen és magát a blokkot nem is kötelező a bejelentést követően végrehajtani ([3.3.3.1.](#)).

3.4.3. Labdafelvétel (Picking up the Ball)

Amennyiben egy játékos önként (*Voluntarily*) mozog abba a mezőbe, ahol a labda van, kötelezően meg kell próbálni felvennie. Amennyiben indokolt, ezt a kísérletet megelőzi minden, a hajrázással (*Rush*), cselezéssel (*Dodge*) vagy ugrással (*Jump*) kapcsolatos ügyességi teszt, viszont minden más esedékes dobást csak ezt követően szabad végrehajtani.

A labdafelvétel egy ügyességi teszt:

- Ha egy szabad játékos próbálja felvenni a labdát, nincsenek módosítók.

- Amennyiben az ellenfelek szerelési zónájában van, „-1” módosító érvényes minden egyes ellenfél után.

- Amennyiben a játékos nem tudja felvenni a labdát, az pattan a korábban leírtak szerint ([2.1.5.3.](#)). Ez akkor is körszakadást okoz, ha esetleg a pattanás után az aktív csapat egyik játékosa elkapná a labdát.

A sikeres labdafelvételt követően a játékos mozoghat, ha maradt még mozgáspontja.

Fontos, hogy amennyiben egy játékos nem önként (*Involuntarily*) (pl. tolás) révén került a labda mezejére, nem próbálhatja meg azt felvenni. Ehelyett az pattan, viszont mindez nem vált ki körszakadást.

3.5. A labda passzolása

A hagyományos Blood Bowl-ban a labda drámai passzok és elkapások révén haladt előre. Még ha az utóbbi években ez vissza is szorult, mert sok játékos inkább már maga próbálja azt az ellenfél célzónájába eljuttatni, a passzjáték még mindig a drukkerek kedvence.

3.5.1. Passz akciók (Pass)

Körönként egyszer az aktív csapat egyik játékosa végrehajthat egy passz akciót, hogy így juttassa el a labdát egy másik mezőre. A célba vett mezőn lehet bárki, álló, fekvő vagy elkábult játékos bármelyik csapatból, de lehet üres is.

A passz akciók között megkülönböztetünk Gyors (*Quick*), Rövid (*Short*), Hosszú (*Long*) passzokat és Nagy bombát (*Long Bomb*), a dobás távolságától függően.

A játékos normálisan mozoghat a passz akció végrehajtása előtt, de utána már nem mozoghat és az aktiválása is véget ér. Az akciót az aktiválást követően be kell jelenteni (3.3.3.1), de a játékosnak nem kell birtokolnia a labdát az aktiváláskor, azt mozgása alatt, útközben is felveheti. Nem kell előre megadni sem a passz kiinduló-, sem annak célmezőjét.

- Távolságmérés és a célmező kijelölése: A távolságmérővel az edző felmérheti bármely mező távolságát, mielőtt bejelentené a célmezőt.

- Pontossági teszt: A passz akciót végrehajtó játékos edzője dob D6-tal, hogy megállapítsa a passz pontosságát.

- Közbenyúlás (*Interference*): Amennyiben a passzt nem ügyetlenkedték el (*Fumble*), az ellenfél egy játékosa lehet, hogy megpróbálhatja a labdát elterelni (*Deflect*) vagy elfogni (*Intercept*).

- Passz végrehajtása: Amennyiben sem nem ügyetlenkedték el, sem nem nyúltak közbe, a passzolás megtörtént.

3.5.1.1. Távolságmérés és a célmező kijelölése

Miután aktiváltad a játékosod és bejelentetted a passz akciót, szabadon és kedvedre méregetheted a távolságot a potenciális dobó- és célmező között, akár a játékos mozgása közben is.

A távolság mérése

A távolságmérő végén lévő kis kört tegyük a dobómező közepe fölé. A távolságmérő másik végét tegyük úgy, hogy letakarja a célmezőt és a mérő középvonala menjen át a célmező közepe felett. A célmező a távolságmérő négy tartományának egyikébe fog esni:

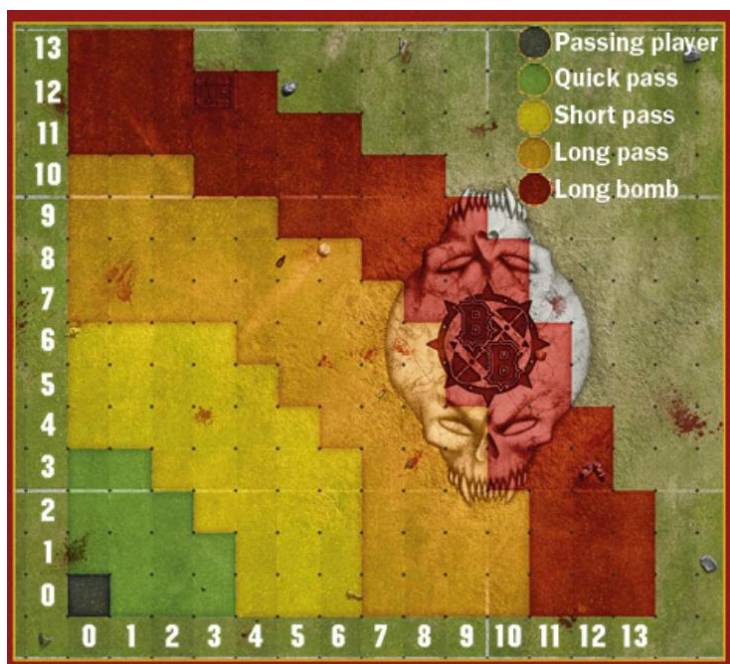
I – Gyors (*Quick*) passz

II - Rövid (*Short*) passz

III - Hosszú (*Long*) passz

IV - Nagy bomba (*Long Bomb*)

Minden olyan mező, ahova nem ér a távolságmérő, kívül van a passzolási tartományon, így oda nem dobható a labda. Amennyiben a célmező két tartomány határán van, a távolabbi tartomány a mérvadó. Ha nem egyértelmű a passz távolsága, érdemes az alábbi segédletet használni.



A célmező bejelentése

A méregetés és a játékosnak a dobómezőre való eljuttatása után az edzőnek meg kell határoznia a célmezőt. A célba vett mezőn lehet bárki, álló, fekvő vagy elkábult játékos bármelyik csapatból, de az lehet üres is.

3.5.1.2. Pontossági teszt

A játékos pontossági tesztet hajt (saját passz jellemzője alapján) végre annak eldöntésére, hogy az „pontos” (*accurate*), „pontatlan” (*inaccurate*), „totál mellément” (*wildly inaccurate*) vagy „elügyetlenkedte” (*fumble*). A pontossági tesztet – nevezhetjük passzolási tesztnek is – (2.3.6.) a távolságnak megfelelően a következő módosítók alkalmazásával kell végrehajtani:

- Gyors (*Quick*) passz esetén nincs módosító.
- Rövid (*Short*) passz esetén „-1”-es a módosító.
- Hosszú (*Long*) passz esetén „-2”-es a módosító.
- Nagy bomba (*Long Bomb*) esetén „-3”-as a módosító.

Ezen túlmenően még a következő módosítók is érvényesülnek:

- Amennyiben a dobó játékos ellenfelek szerelési zónájában van, „-1”-es módosító érvényes minden egyes ellenfél után.

Pontos passzok

Ha a pontossági teszt sikerült vagy a dobás eredeti 6-os, a labda a célmezőre érkezik.

Pontatlan passzok

Ha a pontossági teszt sikertelen, akkor a labda a célmezőtől szóródik (*Scatter*) földet érés előtt.

Totál mellément passzok

Ha a pontossági teszt eredménye a módosítók miatt „1”-es, akkor a dobás a dobómezőtől számolva eltér (*Deviation*).

Elügyetlenkedett passzok (Fumble)

Mindig megtörténhet, hogy valami teljesen félremegy és a passzt elügyetlenkedik:

- Amennyiben a pontossági teszt eredeti 1-es.
- Ha a dobó játékosnak a passzolási jellemzője (PA) „-”.

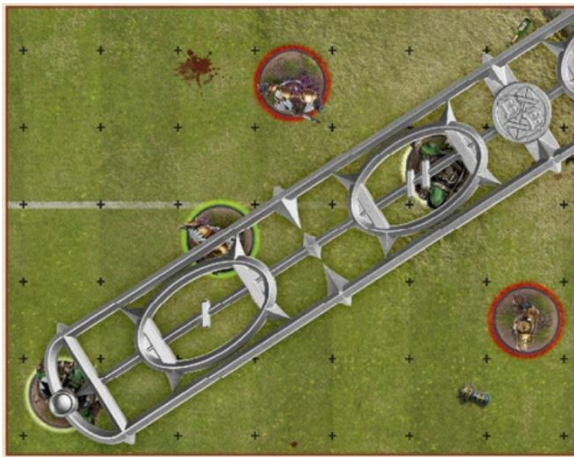
Amikor a passzt elügyetlenkedték, a játékos aktivációja azonnal véget ér. A labdát elejti és az a dobómezőtől pattan, körszakadás is bekövetkezik.

3.5.1.3. Közbenyúlás

Amennyiben a passzt nem ügyetlenkedték el, az ellenfél egy játékosa megpróbálhat közbenyúlni, hogy elterelje (*Deflect*) vagy ezt követően akár el is fogja (*Intercept*). Annak eldöntésére, hogy az ellenfél bármelyik játékosa olyan helyzetben van-e, hogy ezt megtegye, helyezzük újra a távolságmérő végén lévő kis kört a dobómező közepe fölé. A távolságmérő másik végét tegyük úgy, hogy letakarja azt a mezőt, ahova a labda érkezni fog, a mérő középvonala menjen át a mező közepe felett. Ne feledjétek, hogy a passzolási teszt kimenetelétől függően a mező, ahova a labda érkezik, nem feltétlenül az eredeti célmező.

Ahhoz, hogy az ellenfél játékosa megpróbálhasson közbenyúlni:

- Álló játékosnak kell lennie, aki nem vesztette el a szerelési zónáját.
- A dobómező és a labda leérkezési mezője között kell állnia.
- A játékosnak legalább részben a távolságmérő alatt kell lennie.



Ha az ellenfél egy vagy több játékosa olyan helyzetben van, hogy közbenyúljon, akkor az ellenfél edzője kijelöli azt a játékost, aki ezt megpróbálja. Csak az egyik játékos nyúlhat közbe. Ez egy ügyességi teszt a következő módosítók mellett:

- „Pontos” (*Accurate*) passz esetén „-3” a módosító.
- „Pontatlan” (*Inaccurate*) passz esetén „-2” a módosító.
- „Totál mellément” (*Wildly Inaccurate*) passz esetén „-1” a módosító.
- Minden egyes ellenfél általi fogás után „-1” módosító.

Nem pontos passzok esetén előfordulhat, hogy a labda a nézőtérre érkezik. A közbenyúlást ilyenkor is meg lehet próbálni. Ilyenkor a passzolási tesztet az utolsó, pályán lévő mezőre vonatkoztatva (ott,

ahol a labda elhagyta a pályát) hajtjuk végre. Ha nem sikerül a labdát elterelni, az a közönségbe érkezik, amely bedobja azt (*Throw-in*) a pályára.

Sikeres közbenyúlás

Amennyiben ez az ügyességi teszt sikeres, akkor a labdát sikerült elterelni (*Deflect*). A passzt megszakították és a passz akciónak azonnal vége.

Az elterelést végrehajtó játékosnak most meg kell próbálnia elfogni a labdát (*Intercept*), azaz a következőkben leírt módon sikeres elkapást kell végrehajtania. Ha ez nem sikerül, akkor a labda szóródik (*Scatter*) arról a mezőről, ahol az elterelő játékos állt.

Minden sikeres közbenyúlás körszakadást (*Turnover*) okoz, ha a labda egy üres mezőn kerül nyugalmi állapotba vagy az ellenfél szerzi azt meg. Mindazonáltal amennyiben a szóródást követően az aktív csapat egyik játékosa képes azt elkapni, nincs körszakadás.

3.5.1.4. Passz akció végrehajtása

Az olyan passzokat, amelyeket nem sikerült elterelni és nem ügyetlenkedték el, végrehajtjuk. Azt, hogy a labda hova érkezik, az előzőekben bemutatott metódus révén határozzuk meg. Ha egy álló, a szerelési zónáját el nem vesztett játékos mezőjére érkezik, annak meg kell próbálnia elkapnia azt a lejjebb leírtak szerint. Körszakadást (*Turnover*) okoz, ha a passz után a labda a földön áll meg vagy a passzív csapat birtokába kerül.

3.5.2. A labda elkapása (Catch)

Viszonylag sokszor előfordul, hogy a szabályok a labda elkapására kötelezik a játékosokat. Ha egy játékosnak lehetősége nyílik elkapni a labdát, meg kell vele próbálkoznia, még akkor is, ha esetleg az edző ezt nem szeretné.

Az elkapáskor egy ügyességi tesztet kell végrehajtani a következő módosítókkal:

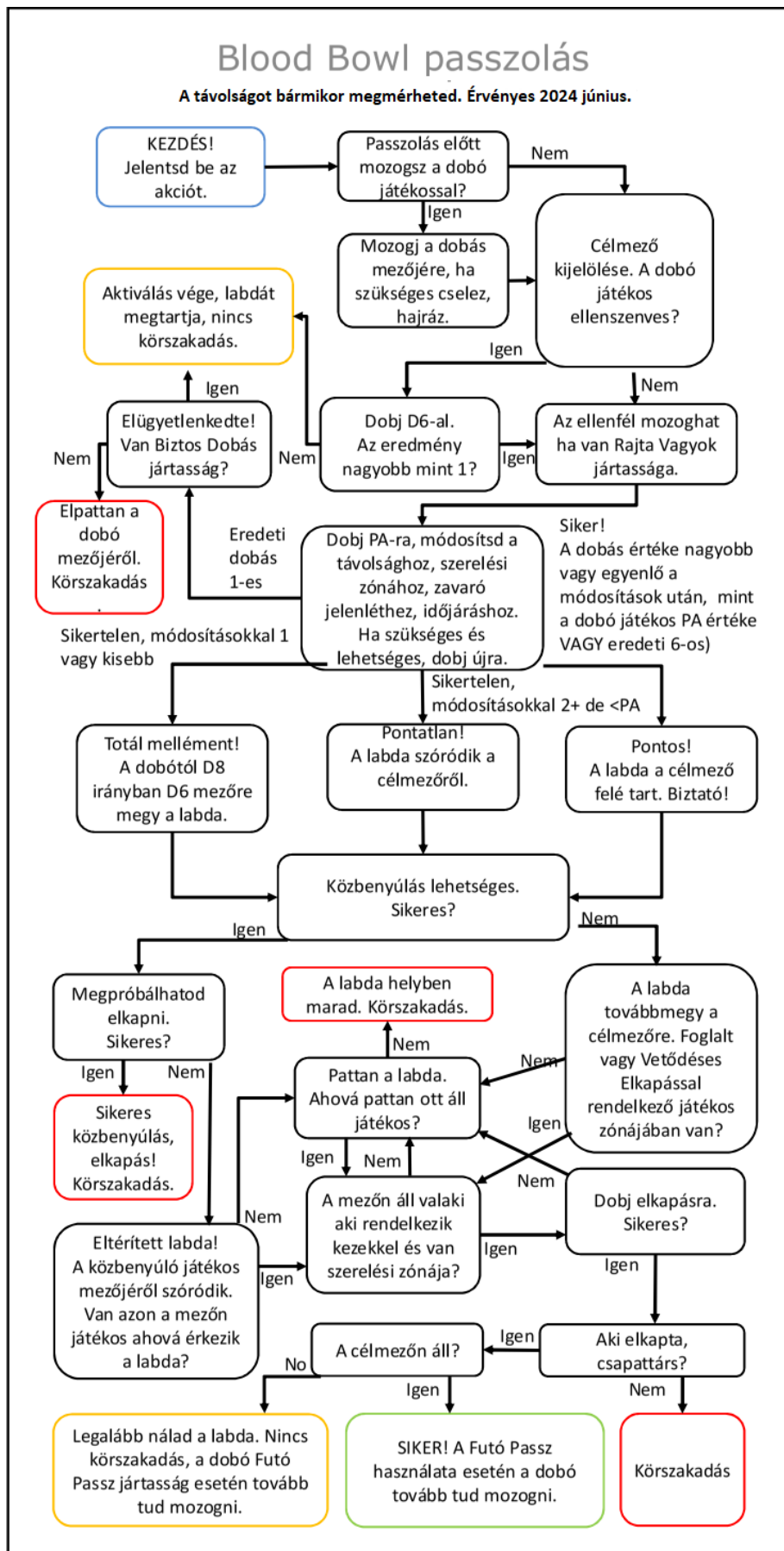
- Amikor egy pontos passz vagy kézből kézbe (*Hand-off*) akció révén kell a labdát elkapni, nincs módosító.
- Amikor egy elterelést (*Deflection*) követően el akarjuk fogni a labdát (*Interception*), „-1” a módosító.
- Egy pattanó labda elkapásakor „-1” a módosító.
- Amikor a játékos a nézők által bedobott labdát (*Throw-in*) próbál elkapni, „-1” a módosító.
- Amikor a labda szóródott (*Scatter*) vagy eltért (*Deviation*) az eredeti célmezőtől, „-1” a módosító.

Ezen felül még a következő módosítók is érvényesülnek:

- Minden egyes ellenfél általi fogás után „-1” módosító.

Blood Bowl passzolás

A távolságot bármikor megmérheted. Érvényes 2024 június.



3.5.3. Kézből-kézbe (Hand-off)

A körönként egyszeri passz akciótól függetlenül az aktív csapat egy játékosa körönként még egy kézből-kézbe akciót is végrehajthat. Ilyenkor a mozgást követően egy szomszédos mezőn álló és szerelési zónáját el nem vesztett csapattársnak adhatja a labdát. Ezt követően már nem mozoghat, aktivációja véget ér. Az akciót az aktiváció legelején be kell jelenteni, de ekkor még nem kell annak célmezőjét kiválasztani (3.3.3.1). Akárcsak a passznál, a kézből-kézbe akció bejelentésekor nem kell, hogy a játékos birtokában legyen a labda, azt „útközben” is felszedheti.

A kézből-kézbe nem passz akció, nincs szükség passzolási tesztre és egy PA „-”-os játékos is végrehajthatja. Csak a labda birtokában kell lennie. Ugyanakkor a labdát elkapó játékosnak egy ügyességi tesztet kell tennie az elkapásnak megfelelő szabályok szerint (ld fent).

3.5.4. Bedobás (Throw-in)

Ha a labda elhagyja a pályát, a közönség azt lelkesen visszadobja. Ez azon esetekre is vonatkozik, amikor a szóródás (Scatter) során a labda a pályán kívülre kerül, még ha a következő szóródásdobáskor vissza is térhetne oda.

- A bedobás sablont az alábbi ábrán látható módon helyezük el a pálya szélén. A Blood Bowl logó a labda által utoljára elfoglalt négyzet felett van (ahonnan elhagyta a játékeret) és dobjatok egy D6-tal, hogy meghatározzátok azt az irányt, ami felé a közönség visszadobja azt.

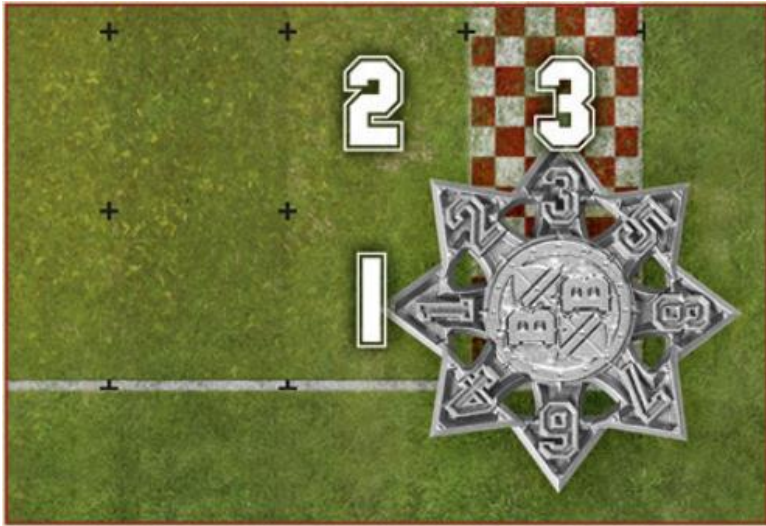
- Ezek után a labda 2D6 mezőnyi utat tesz meg attól a mezőtől számítva, ahol még utoljára a pályán volt.

- Amennyiben egy álló, a szerelési zónáját el nem vesztett játékos mezőjére érkezik, annak meg kell próbálnia elkapni. Ha ez nem sikerül, vagy a labda üres mezőre, szerelési zónáját elvesztett, fekvő vagy elkábult játékos mezőjére érkezik, még pattan egyet mielőtt nyugalmi állapotba kerülne.

Amennyiben a nézők túl erősen dobnák be a labdát és az újra elhagyná a játékeret, a fent leírt eljárást kell immár az új pályaelhagyási ponttól ismételtetni egészen addig, amíg a labda a pályán nem marad.



Ha a labda egy sarokban hagyja el a pályát, akkor a bedobás irányát a következők szerint kell meghatározni: a szóródás sablont a következő ábrán látható módon elhelyezzük, és dobunk egy D3-at.



3.6. Csapattárs dobása (Throwing Team-mate)

A csapattárs dobása akció világszerte a drukkerkedvencévé vált. Maga az akció eredetileg inkább az agresszió megnyilvánulása volt, semmint a pontszerzés trükkös formája. A régi szép időkben nem volt szokatlan, ha valamelyik nagyfiú felkapta az ellenfél egyik kiváltképp aprócska játékosát és azt a várakozó tömegbe vágta. Mára azonban teljesen megszokottá vált, hogy a nagyfiúk a kisebb csapattársakat az ellenfél célzónája felé hajítsák... vagy egyszerűen elfeledkezve magukról és a játékról, megegyék őket!

3.6.1. Csapattárs dobása akció (Throwing Team-mate)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékos a passz akció helyett megpróbálhatja eldobni egy csapattársát. Ehhez a dobó játékosnak a csapattárs dobása (*Throw Team-mate*), az eldobandó játékosnak pedig a jó anyag (*Right Stuff*) tulajdonsággal kell rendelkeznie. Az akció során az utóbbi tulajdonképpen a labdának felel meg. A célmező lehet üres vagy foglalt, de csak „gyors” (*Quick*) és „rövid” (*Short*) passz távolságra lehet dobni. Ellentétben a passz akcióval, ha a csapattárs dobása akciót nem ügyetlenkedik el (*Fumble*), mindig szóródik (*Scatter*) a földet érés előtt.

Amennyiben az eldobott játékos álló, megpróbálhat a dobás után biztonságosan földet érni. Azonban ha az eldobáskor fekvő (*Prone*) vagy elkábult (*Stunned*), akkor ugyan eldobható, de nem biztonságosan fog földet érni.

A dobó játékos mozoghat az akció előtt, de a dobáskor az eldobandó játékos szomszédos mezőn kell állnia, hogy fel tudja venni. Nem veheti azt fel és cipelheti saját mozgása közben. Amint eldobta a csapattársát, megáll és aktivációja véget ér.

- Távolságmérés és a célmező kijelölése: A távolságmérővel az edző felmérheti bármely mező távolságát, mielőtt bejelentené a célmezőt.

- Minőségi teszt: Az aktív csapat edzője dob D6-tal, hogy megállapítsa a csapattárs dobása akció minőségét. Ez tulajdonképpen egyfajta passzolási teszt.

- Passz végrehajtása: Hogy hova érkezik a csapattárs és milyen könnyen ér földet, a dobás minőségétől függ. Ha a dobást elügyetlenkedik (*Fumble*), az eldobott játékost elejtik és pattan (*Bounce*).

3.6.1.1. Távolságmérő és a célmező kijelölése

Akárcsak a passz akciónál, itt is miután aktiváltad a játékosod és bejelentetted a csapattárs dobása akciót (3.3.3.1.), szabadon és kedvedre méregetheted a távolságot a potenciális dobó- és célmezők között. A bejelentéskor még nem kell megjelölni, melyik játékosodat honnan hova kívánod dobni.

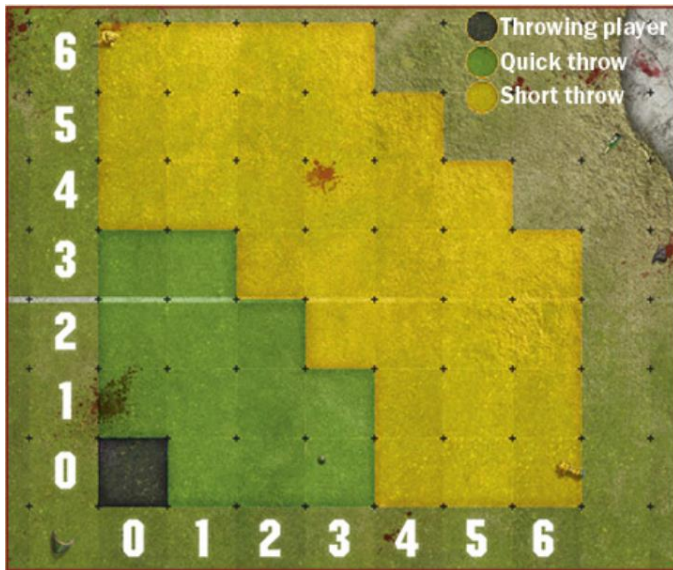
A távolság mérése

A távolság mérése pont ugyanúgy zajlik, mint a passz akció esetén. Igen ám, de most csak a távolságmérő felét használhatod. Ennek megfelelően a dobás két hosszal bírhat:

I – Gyors (*Quick*) passz

II - Rövid (*Short*) passz

Minden olyan mező, ahova így nem ér el a távolságmérő, kívül van az elérhető tartományon, így oda nem dobható a csapattárs. Ha a célmező két tartomány határán van, a távolabbi tartomány a mérvadó. Ha még így sem egyértelmű a dobás távolsága, érdemes az alábbi segédletet használni.



A célmező bejelentése

Az ilyen méretezés és a dobó játékos mozgatása után az edzőnek meg kell határoznia a célmezőt. A célmező lehet akár foglalt, akár üres.

3.6.1.2. Minőségi teszt

Most a dobó játékos passzolási tesztet hajt végre (saját passz jellemzője alapján) annak eldöntésére, hogy a dobás „szuper” (*Superb*), „sikeres” (*Successful*), „borzalmas” (*Terrible*) vagy „elügyetlenkedte” (*Fumble*). A passzolási tesztet ([2.3.6.](#)) a távolságnak megfelelően a következő módosítók alkalmazásával kell végrehajtani:

- Gyors (*Quick*) dobás esetén nincs módosító.
- Rövid (*Short*) dobás esetén „-1”-es a módosító.

Ezen túlmenően még a következő módosítók is érvényesülnek:

- Ha a dobó játékos ellenfelek szerelési zónájában van, „-1” módosító érvényes minden egyes ilyen ellenfél után.

Szuper dobás

Ha a passzolási teszt sikerült vagy a dobás eredeti 6-os, a játékos szóródást követően könnyebben ér földet.

Sikeres dobás

Ha a passzolási teszt sikertelen, attól a dobás még sikeresen megtörtént. A játékos szóródik (*Scatter*) és nehezebben ér földet.

Borzalmas dobás

Ha a passzolási teszt eredménye a módosítók révén „1”-es, akkor a dobás a dobómezőtől számolva eltér (*Deviation*).

Elügyetlenkedett dobás (*Fumble*)

Gyakran a kisebb csapattársak tiltakoznak az eldobásuk ellen és túl sokat fészkelődnek. Ilyenkor gyakorta előfordul, hogy a dobást elügyetlenkedik:

- Amennyiben a Passz teszt eredeti 1-es.

- Ha a dobó játékosnak a passzolási jellemzője (PA) „-„.

Amikor a dobást elügyetlenkedték, az sikertelen és a játékos aktivációja azonnal véget ér. A csapattársat elejtik és a dobómezőtől pattan, mintha labda lenne, viszont a [3.6.2.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően megpróbálhat biztonságosan földet érni.

3.6.1.3. A Csapattárs dobása akció végrehajtása

Csapattárs dobása akcióba nem lehet közbenyúlni. Így ha nem ügyetlenkedték el, a dobás megtörtént. A csapattársnak azonban, ellentétben a labdával, sikeresen földet is kell érnie.

3.6.2. Földet érés (Landing)

Amennyiben az eldobott csapattárs a dobás előtt állt, nem vesztette el a szerelési zónáját és egy üres mezőbe érkezik, megpróbálhat biztonságosan földet érni. Ehhez az eldobott játékosnak egy ügyességi tesztet kell végrehajtania a következő módosítók mellett:

- Ha a dobás „szuper” (*Superb*) volt, nincs módosító.
- Ha a dobás „sikeres” (*Successful*) volt, „-1” a módosító.
- Ha a dobás „borzalmas” (*Terrible*) volt, „-2” a módosító.
- Ha a dobást „elügyetlenkedték” (*Fumble*), „-1” a módosító.

Természetesen itt is érvényesül a pótlólagos módosító:

- Amennyiben az eldobott játékosnak ellenfelek szerelési zónájában kell földet érnie, „-1” módosító érvényesül minden egyes ilyen ellenfél után.

Abban az esetben, ha az ügyességi teszt sikeres vagy az eredménye eredeti 6-os, az eldobott játékos biztonságosan földet ér és úgy tekintünk rá, mint aki önként (*Voluntarily*) mozgott oda (noha ez az érintettek egy részének beszámolóí szerint nem fedi teljes mértékben a valóságot).

Azonban ha az ügyességi tesztet elbukta, az eldobott játékos rosszul érkezik és úgy tekintünk rá, mint aki önkéntelenül (*Involuntarily*) mozgott. Az eldobott játékos elesik (*Fall Over*). Amennyiben a játékos birtokában volt a labda, Körszakadás (*Turnover*) is bekövetkezik. Labda hiányában ez utóbbi elmarad.

Ha az eldobott játékos a kör korábbi szakaszában még nem aktiválták és nem sérül az érkezéskor, a kör során még aktiválni lehet.

3.6.2.1. Földet érés (Landing) foglalt mezőben

Ha a szóródást követően az eldobott játékos más játékos által foglalt mezőben ér földet:

- Az ott lévő játékost leüti (*Knocked Down*) és egy páncél- és adott esetben egy sérülésdobás is következik (ezt akkor is meg kell tenni, ha az érintett már eleve feküdt vagy elkábult volt). Ha az ott lévő játékos csapattárs, körszakadás is bekövetkezik.
- Az eldobott játékos pattan (mint a labda), majd ahova érkezik, ott automatikusan leüti (*Knocked down*). Ez azonban kivételesen nem okoz körszakadást, hacsak nem volt nála a labda.
- Amennyiben az eldobott csapattárs ismét egy másik játékos által elfoglalt mezőre érkezik, a fenti folyamatot megismételjük.

3.6.2.2. Lezuhanás (Crash landing)

Ha az eldobott csapattárs fekvő (*Prone*) vagy kábult (*Stunned*), esetleg nem volt Szerelési zónája a dobás előtt, nem próbálhat meg biztonságosan földet érni:

- A szóródást követően a játékos pattan arról a mezőről, ahova érkezett.
- A pattanást követően automatikusan elesik (*Fall Over*), ami páncél- és adott esetben sérülésdobással jár.

3.6.2.3. Nézőtéren landolás

Esetenként ugyanúgy, ahogy a labda, az eldobott játékos is a nézők között ér földet. Ilyenkor azonnal a kispadra tesszük. Mivel a nézők hírhedten erőszakosak, így a játékos a „Tömegben való lesérülés” (*Injury by the Crowd*) veszélyeinek teszi ki magát ([3.8.1.4.](#)). Ennek kimenetele határozza meg hogy a cserepadra (*Reserve box*), a kiütöttek (*Knocked-out box*) vagy a sérültek (*Casualty box*) padjára kerül-e.

Ha esetleg a nézőtérre érkező szerencsétlen a labdát is magával vitte, Körszakadás (*Turnover*) is következik és a labdát a nézők bedobják a pályára.

3.7. A Blokk

Lényegét tekintve a blokk egy durva szerelés. A Blood Bowl szabályai a játékosok számára lehetővé teszik, hogy szinte bármit elkövessenek az ellenfél földre kényszerítése érdekében. Hacsak fegyvereket nem alkalmaznak, a bírók nem nagyon tesznek különbséget egy elegáns szerelés és az ellenfél játékosának péppé verése között. Ez is a játék bája. Végülis ki ne nézne egy erőszakos, ütközésekkel teli sportot, amelyben valamilyen, a labdával kapcsolatos cselekményszál is szövődik.

3.7.1. Blokk akciók (Block)

Amikor egy álló játékost aktiválunk, az azonnal kijelölhet egy vele szomszédos mezőn álló ellenfél játékost egy blokk akció célpontjaként. Más akciókkal ellentétben, egy körön belül akárhány játékos hajthat végre blokk akciót.

A blokkot végrehajtó játékos nem mozoghat sem az akció előtt, sem utána és nem lehetett a kör kezdetén fekvő állapotban. Mindazonáltal ha a blokk akció eredményeként hátratólta ellenfelét, akkor a blokkolás lendületét kihasználva átléphet arra a mezőre, ahonnan ellenfelét ellökte (azaz követheti őt).

Körönként egyszer egyetlen játékos végrehajthat egy roham (*Blitz*) akciót. Ez a mozgás és blokk akció kombinációja. Ezt fekvő játékos is végrehajthatja.

A blokk akciókat egyedi, csak a Blood Bowl-ra jellemző kockákkal hajtjuk végre. Hogy hány kockával dobhatunk és melyik edző választhatja ki a blokkolás eredményét, az a blokkoló és a megtámadott játékos erő (*Strength*) jellemzőinek viszonya szabja meg.

3.7.1.1. Erő (*Strength*)

Amint a blokk akció és annak célja bejelentésre került, össze kell hasonlítani a két játékos erő jellemzőit. Azonban itt figyelembe kell még azt is venni, hogy adott helyzetben milyen jártasságok és tulajdonságok által nyújtott módosítók változtatják meg ezek értékeit és a csapattársak milyen módon támogatják (*Assist*) egymást. Ha az egyik játékos erősebb, mint a másik, akkor nagyobb eséllyel üti le a gyengébbet:

- Amennyiben a módosítók után egyenlő a két fél erő jellemzője, a támadó egy kockával dob.
- Amennyiben a módosítók után az egyik félnek nagyobb az erő jellemzője, a támadó két kockával dob és az erősebb játékos edzője választhatja ki a neki kedvezőbb eredményt.
- Amennyiben a módosítók után az egyik félnek több, mint kétszer magasabb az erő jellemzője, a támadó három kockával dob és az erősebb játékos edzője választhatja ki a neki kedvezőbb eredményt.

3.7.1.2. Blokk támogatása

A megfelelő pozícióban álló csapattársak mindkét fél erő jellemzőjét módosíthatják, azaz két vagy több játékos össze tud fogni a blokkoláshoz. A támogatás lehet offenzív vagy defenzív.

Offenzív támogatás

Ez akkor fordul elő, amikor az aktív csapatból egy csapattárs képes segíteni a blokkot végrehajtó játékosnak. Ehhez arra van szükség, hogy a támogató fogja/jelölje az áldozatot (legyen vele szomszédos mezőben).

Ugyanakkor a támogató csapattársat nem tarthatja fogásban az áldozattól eltérő ellenfél játékos.

Minden egyes offenzív támogató játékos „+1” módosítót ad a blokkoló játékos erő jellemzőjére.

Defenzív támogatás

Ez akkor fordul elő, amikor a passzív csapatból egy csapattárs képes segíteni a blokkot elszenvedő játékosnak. Ehhez arra van szükség, hogy a defenzív támogató fogja/jelölje a támadó/blokkoló játékos (legyen vele szomszédos mezőben).

Ugyanakkor a támogató csapattársat nem foghatja a blokkolást végrehajtó játékostól eltérő ellenfél.

Minden egyes defenzív támogató játékos „+1” módosítót ad a blokkolás célpontjának kijelölt csapattárs erő jellemzőjére.

3.7.1.3. A Blokk kockák

Miután az offenzív és defenzív támogatásokat összeszámláltuk és a dobandó blokk-kockák számát is meghatároztuk, dobhatunk is. Öt lehetséges értéket kaphatunk, mindegyik más-más kimenetelt képvisel. Néhány ezek közül megváltoztatható az egyik vagy akár mindkét játékos által birtokolt jártasságok és tulajdonságok révén.

TÁMADÓ ELESIK (*Player Down*): Valami nagyon rosszul sikerült, a támadó játékos leüti (*Knocked Down*). Köznyelvben csak „koponya”-ként emlegetik.



MINDKÉT FÉL ELESIK (*Both Down*): Senki nem jött ki nyertesén a párharcból, a két játékos leüti egymást. Kivéve, ha valamelyiküknek vagy mindkettejüknek van blokk (*block*) jártassága. Ha az egyik játékos használja a blokk jártasságát, akkor őt nem ütik le, de az ellenfelét igen. Ha mindketten használják a blokk jártasságot, akkor egyikük sem kerül földre ([4.2.3.1.](#)).



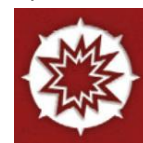
HÁTRATOLÁS (*Push Back*): A védőt a támadó egy mezőnyit hátratólja. A támadó követő lépést tehet ([3.7.2.](#)).



VÉDŐHIBA (*Stumble*): Hacsak a blokkolt játékos nem használja a cselezés (*Dodge*) jártasságát, akkor hátratólódik egy mezőnyit és ott leüti. Ha használja a cselezés jártasságát, akkor csak hátratólódik egy mezőt. A blokkoló játékos követő lépést tehet.



VÉDŐ ELESIK (*Pow!*): A védő egy mezőnyit hátratólódik és ott leüti. A támadó követő lépést tehet.



FONTOS! A továbbiakban a „hátratólás” fogalmát olyan esetekre használjuk, amikor a célpont játékos elmozdítják a helyéről. Ez három eredmény esetén is bekövetkezik: a „hátratólás” (*Push*

Back), „védőhiba” (Stumble) és a „védő elesik” (Pow) kimeneteleknél. Amennyiben kifejezetten és kizárólag a „hátratólás” (Push Back) kockadobás eredményre utalunk, ezt a szövegben jelezni fogjuk.

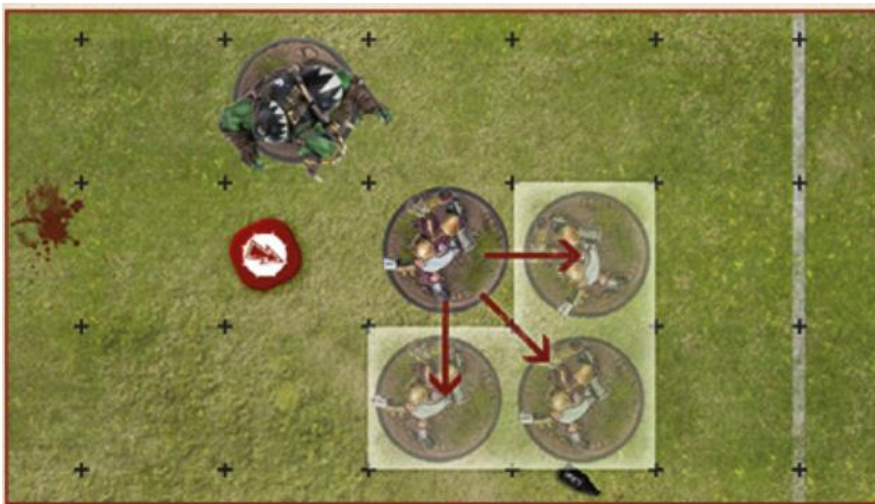
3.7.1.4. Az eredmény kiválasztása

Az erőviszonyoktól függetlenül mindig a blokkolást végrehajtó, támadó csapat edzője dob a kockákkal. Amennyiben egynél több kockával dob, mindig a nagyobb erő jellemzővel bíró (módosítók és támogatások beszámításával) játékos edzője választhatja ki azt az egy értéket, amelyet a blokk eredményének tekintünk.

Egyenlő erő jellemzőnél csak egy kockával dobunk, így itt nincs is választási probléma, az eredmény egyértelmű.

3.7.1.5. Hátratólt játékosok

A „Hátratólás”, „Védőhiba” és a „Védő elesik” kockadobás eredmények esetén a védőt hátratólják. Ez egy önkéntelen (Involuntary) mozgás, egy mezővel a blokkot végrehajtó támadó játékostól távolodva. A blokkoló/támadó edző dönti el, hogy pontosan melyik mezőbe kerül a védő. A kiválasztható mezők attól függnek, hogy milyen irányból érkezett a blokk.



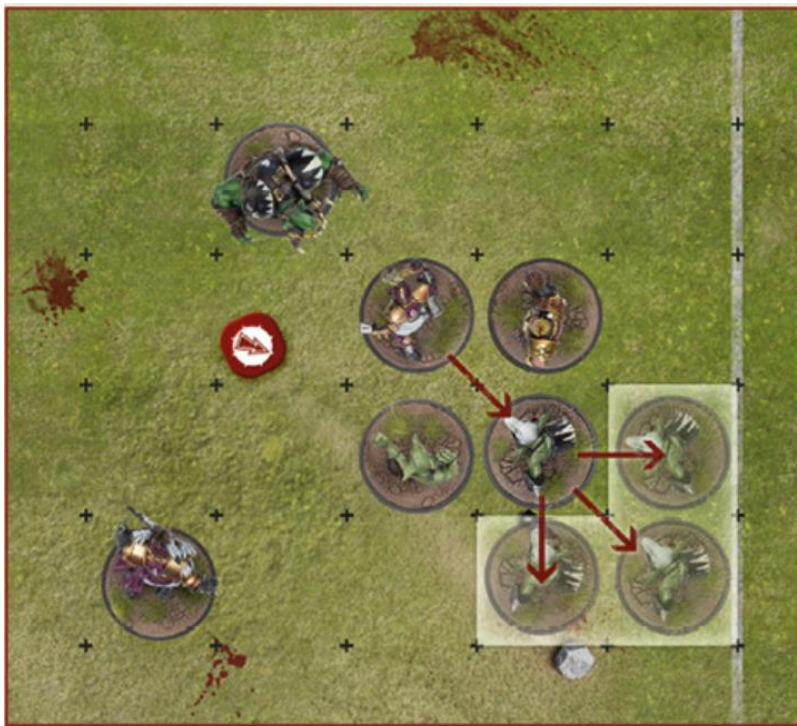
A hátratólt játékos csak üres mezőre érkezhet. Amennyiben ez nem lehetséges, a hátratólt játékos vagy „kilöki a nézőtérre” (ld. lejjebb) vagy un. „lánctolás” (Chain-push) következik be. Ne felejtjük el, hogy kizárólag játékos foglalhat el mezőt, sem a labda, sem a csapóajtó nem számít foglalt mezőnek,

oda mozgatható a blokk áldozata. Ha labdára tolják a játékost, az onnan pattan, a játékos nem kísérelheti meg annak felvételét.

Lánctolás

Ha minden lehetséges mező más játékosok által foglalt, akkor jön létre a lánctolás. Maga a blokkolt védő ilyenkor is toródik a fent leírtaknak megfelelően, egy, a támadó edző által kiválasztott mezőre. Ilyenkor azonban az ott lévő játékos is „lánctolódik”, szintén ugyanilyen, a támadó edző által kiválasztott irányban. Hogy ebben az esetben milyen mezőre lehet lánctolni, az szabja meg, hogy milyen irányból érkezett a másik, hátratólt játékos. Mindezt addig kell csinálni, amíg az utolsó lánctolt játékos szabad mezőre nem érkezik vagy kilökik a nézőtérre.

Egy fekvő vagy elkábult játékost is lehet lánctolni. Saját játékost is lehet lánctolni, hogy a megtolt játékos melyik csapathoz tartozik, az teljesen indifferens.



Nézőtérre való kilökés (Pushed into the Crowd)

Amikor egy hátratólt játékos az oldalvonalnál vagy a célzónában van és már nincs semmilyen üres mező, amire tothatnánk, akkor „kilökik a nézőtérre”.

Ilyenkor azonnal a kispadra kerül, elhagyja a pályát. Ahogy a [3.8.1.4.](#) fejezetben leírjuk, „Tömegben való lesérülés” (*Injury by the Crowd*) veszélyeinek teszi ki magát. Ennek kimenetele határozza meg hogy a cserepadra (*Reserve Box*), a kiütöttek (*Knocked-out Box*) vagy a sérültek (*Casualty Box*) padjára kerül-e.

Ha esetleg a nézőtérre érkező szerencsétlen a labdát is magával vitte, azt a nézők bedobják a pályára ([3.5.4.](#)). Ha esetleg valamilyen véletlen folytán az aktív csapat labdavívője az, akit kilöknek a nézőtérre, még Körszakadás (*Turnover*) is következik.

3.7.1.6. Leütés (Knocked Down)

Több blokk kocka eredmény okozhatja egy vagy mindkét játékos leütését ([2.2.2.](#)). Ez akár Körszakadáshoz is vezethet, ha az aktív csapat blokkot kezdeményező játékosa is a földre kerül. Ha a leütés hátratólással párosul, az utóbbival kezdünk és csak az új mezőn hajtjuk végre a leütést.

3.7.1.7. Elfektetés (*Placed Prone*)

Néhány jártasság lehetővé teszi, hogy a játékos „elfeküdjön” ahelyett, hogy leüssék. Ilyenkor minden az eredeti forgatókönyv szerint zajlik, kivéve, hogy nem hajtunk végre páncéldobást az érintett játékos(ok)on, így sérülésdobást sem. Jártasságtól függően ilyenkor általában elmarad a Körszakadás is.

3.7.2. Követés (*Follow-up*)

Amikor az aktív csapat játékosa a blokk akció eredményeképpen hátratulja a célpontját, követheti azt. Ilyenkor az általa frissen felszabadított mezőre, a blokkolt játékos helyére lép. Erről az aktív csapat edzőjének azt megelőzően kell döntenie és nyilatkoznia, mielőtt bármilyen egyéb kockadobást elvégeznénk. A követés ingyenes mozgás, nem kell hajrázni (*Rush*), cselezni (*Dodge*), sem mozgáspontot használni.

Néhány esetben a játékos jártassága, tulajdonsága, valamilyen játékbeli körülmény hatására a blokkolónak követnie kell a hátratulást, nem dönthet erről. Más esetekben, leginkább a blokkolt játékos jártasságai miatt nem követheti az áldozatát. A kettő egymáshoz való viszonyában mindig a követést gátló szabályok érvényesülnek (ha a blokkolónak követnie kötelező, de a blokkolt játékos ezt megakadályozhatja, akkor az utóbbi jártassága a mérvadó, a hátratuló játékos dönthet úgy, hogy nem követik). Az ettől való, meglehetősen ritka eltérést a szabálykönyv jelzi.

A követés önkéntes (*Voluntary*) mozgásnak számít. Ez még akkor is így van, ha a követés bármilyen okból kifolyólag kötelező.

3.8. Páncélok és sérülések (Armour and Injuries)

Egy Blood Bowl játékos rengeteg módon megsérülhet. Felökleli egy tomboló Minotaurusz vagy kibicsaklik, esetleg eltörik a bokája hajrá közben, hogy csak két példát említsünk a végtelen számú lehetőség közül. Még a halál is folyton-folyvást ott körözik a játékosok feje felett... A legtöbb játékos büszkén mutogatja hosszú sebhelyeit, a vén profik pedig könnyen felismerhetőek, amikor a nyirkos idő miatt kiújult fájdalmaik miatt morognak.

3.8.1. Sérülés

Ahogy azt a [2.2.2.](#) fejezetben is leírtuk, amikor egy játékost bármilyen okból és módon leütnek (*Knocked Down*), földre kerül és sérülhet. Ugyanez a helyzet az elesés (*Falling Over*) esetén, ami legtöbbször egy cselezés vagy hajrá elrontott ügyességi tesztje esetén következik be. Minden ilyen esetben az ellenfél edzője egy páncéldobást hajt végre az áldozaton.

Érdemes megjegyezni, hogy „elfektetés” esetén, például a birkózás (*Wrestle*) jártasság révén, a felek ugyan a földre, a hátukra kerülnek, de nincs páncéldobás.

3.8.1.1. Páncéldobások

Az ellenfél edzője hajtja végre. Ha a páncél „törik”, a sérülésre is dobni kell. Ha nem „törik”, akkor a játékost megóvják és marad a hátán fekve (*Prone*).

3.8.1.2. Sérülésdobások

A sérülésdobást 2D6-tal dobjuk, azok összege határozza meg a következményeket:

Sérüléstábla (*Injury table*)

2-7 – Elkábult (*Stunned*): Ilyenkor a [2.2.2.2.](#) fejezetben leírtak szerint hasra fektetjük a játékost.

8-9 – Kiütés (*Knocked Out*): A játékost azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni, ahogy azt a [3.12.1.2.](#) fejezetben leírjuk.

10+ - Veszteség! (*Casualty*): A játékost azonnal eltávolítjuk a kispad sérültek padjára. Az ellenfél edzője veszteségdobást (*Casualty Roll*) dob rá, ahogy azt alább leírjuk.

3.8.1.3. Pöttöm (*stunty*) játékosok

A pöttöm tulajdonságú játékosok ([4.2.7.21.](#)) kiváltképp aprók és törékenyek, következésképpen sérülékenyebbek is. Ezért ha sérülésdobást hajtunk végre ellenük, rájuk az alábbi táblázat vonatkozik:

Pöttöm sérüléstábla (*Stunty Injury table*)

2-6 – Elkábult (*Stunned*): Ilyenkor a [2.2.2.2.](#) fejezetben leírtak szerint hasra fektetjük a játékost.

7-8 – Kiütés (*Knocked Out*): A játékost azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni, ahogy azt a [3.12.1.2.](#) fejezetben leírjuk.

9 – Komoly sérülés (*Badly Hurt*): A játékos veszteség és azonnal a kispad sérültek padjára kerül. Viszont nincs rá veszteségdobás, a komoly sérülés eredményt alkalmazzuk rá.

10+ - Veszteség! (*Casualty*): A játékost azonnal eltávolítjuk a kispad sérültek padjára. Az ellenfél edzője veszteségdobást (*Casualty Roll*) dob rá, ahogy azt alább leírjuk.

3.8.1.4. „Tömegben való lesérülés” (Injury by the Crowd)

Amikor egy játékost kilöknek a nézőtérre, ember meg nem mondja, milyen fogadtatásban részesül. Ilyenkor „Tömegben való lesérülést” (Injury by the Crowd) kockáztatnak. Nincs páncéldobás, azonnal a sérülésre dob az ellenfél edzője.

- Elkábult (*Stunned*) eredmény esetén a játékos a kispad cserepadjára kerül.

- Kiütött (*Knocked Out*) eredménynél a kispad kiütöttek padjára helyezük. Ugyanúgy van esélye visszatérni a menet végén, mint a többieknek.

- Veszteség (*Casualty*) eredménynél a játékost azonnal eltávolítjuk a kispad sérültek padjára. Az ellenfél edzője veszteségdobást (*Casualty Roll*) dob rá, ahogy azt alább leírjuk.

3.8.1.5. Veszteségdobások

Amikor egy játékos lesérül, mindig veszteségdobást hajtunk végre ellene. Az ellenfél edzője D16-tal dob:

Veszteségtábla (Casualty table)

1-6 Komoly sérülés (Badly Hurt): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

7-9 Következő meccsről kimarad (Seriously Hurt): Kihagyja a következő mérkőzést is. (A *Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

10-12 Visszatérő sérülés (Serious Injury): *Niggling Injury/NI* és *Miss next game/MNG*

13-14 Maradandó sérülés (Lasting Injury): Jellemző csökkenés és MNG.

15-16 Halott (dead): Már nem játszik többé.

Kihagyja a következő mérkőzést (Miss next game/MNG)

Ilyenkor a játékos kihagyja az aktuális mérkőzés hátralevő részét, de így sem tud felépülni. Liga esetén ilyenkor ki kell hagyni a következő meccset is. Ezt jelölni kell a csapatlistán is. A csapat aktuális értéke (CTV) átmenetileg csökken az MNG játékos aktuális értékével és úgy is marad a következő mérkőzésnek a „Mérkőzés utáni teendők” fázisáig. Ha így a csapat létszáma 11 alá süllyed, egy vendégszempály veszi át a helyét a következő meccs előtt (3.1.2.3.).

Visszatérő sérülés (Niggling injury/NI)

A csapatlistán ezt is jelölni kell. Minden egyes visszatérő sérülés után „+1” módosítóval dobunk a veszteségtáblán.

Jellemző csökkenés

A játékos egyik jellemzője csökken eggyel. Hogy melyik, azt egy D6-os dobással kell eldönteni.

Amennyiben a mozgás (MA) vagy erő (ST) csökkenne, simán vonjunk le egyet az aktuális értékből. Két esetben, az ügyesség (AG) és a passz (PA) jellemzőnél növeljük, míg a páncél (AV) jellemzőnél csökkentjük egyet az aktuális célszám értékét. Például az AG4+ egy nyaksérülés esetén AG5+ lesz.

Ugyanakkor egyetlen jellemző sem csökkenhet a minimum szint alá, amelyeket a 2.3.1. fejezetben találtak.

Maradandó sérülés táblázat

1-2 Fejsérülés (Head injury): -1 AV

3 – Térdzúzódás (<i>Smashed knee</i>):	-1 MA
4 – Törött kar (<i>Broken arm</i>):	-1 PA
5 – Nyaksérülés (<i>Neck injury</i>):	-1 AG
6 – Megrándult váll (<i>Dislocated shoulder</i>):	-1 ST

Halott (dead)

A játékos meghalt. Elbocsátják a csapatból, ahogy azt a „Mérkőzés utáni teendők” első pontjánál a [4.1.](#) fejezetben leírjuk.

3.8.1.6. Cserék

A cserejátékosokat nem lehet a menet közben beállítani. A cserepadról csak az új menet kezdetekor lehet a sérült és kiállított játékosokat pótolni ([3.12.1.](#)).

3.8.1.7. Gyógyítók (Apothecaries)

Ha a csapatnak van gyógyítója, a játék folyamán egyszer “összefoltozhat” vele egy állandóra szerződött, kiütött (*Knocked-out*) vagy megsérült (*Casualty*) játékost. A gyógyítók nem használhatóak vendégjátékosok, zsoldosok (*Mercenaries*) és sztárjátékosok (*Star players*) gyógyítására. A vendégjátékosok nem érik meg a veszélyt, míg a többieknek saját stábjuk van az ellátásukra.

Kiütött játékosok gyógyítása

Mérkőzésenként egyszer lehet kiütött játékost gyógyítani.

- Amennyiben a játékos a kiütés után a pályán maradt, nem távolítjuk el onnan. Elkábul (*Stunned*), hasra fektetjük.

- Amennyiben a játékost kitolták a nézőterre vagy csapattárs dobásakor ott ér földet és kiütik, a gyógyítás révén a kispad cserepadjára kerül, nem a kiütöttek padjára.

Sérülések gyógyítása

Ha nem kiütött játékos gyógyítására használjuk a gyógyítót, megpróbálhatunk vele megmenteni egy sérült játékost.

- Közvetlenül a veszteségdobás (*Casualty Roll*) után bejelentheted a gyógyító használatát.

- A komoly sérülést (*Badly Hurt*) a gyógyító képes kezelni és a játékos a sérültek padja (*Casualty Box*) helyett a cserepadra kerül (*Reserve Box*).

- Egyéb esetekben az ellenfél edzője újra dob a Veszteség táblán (*Casualty table*) és te döntöd el, hogy melyik eredmény érvényesül.

A gyógyító alkalmazását rögtön a játékos kiütése vagy sérülése után kell bejelenteni, a játék későbbi szakaszaiban erre már nincs mód. Fontos, hogy a gyógyító alkalmazására minden egyéb gyógyítási kísérletet megelőzően kerül sor. Ez utóbbi közé tartozik az összes vonatkozó jártasság és tulajdonság és más, játékbeli hatás vagy különleges szabály, amelyek módosíthatják a veszteségdobást vagy hatását.

3.9. Roham (Blitz)

A roham akció a játék egyik legfontosabb komponense. Az ellenfél általában izgatottan várja, hogy melyik játékos fogja azt végrehajtani, hol és miképp. Sokszor ez az akció fedi fel, hogy az aktív Edző mit is fog tenni az adott körben vagy akár a menet egészében.

A roham akciót körönként egyszer, egy játékos hajtja végre. Formailag ez egy mozgás és egy blokk keveréke, a játékos mozoghat a blokk előtt és után is. Ezt a két akciót tetszőlegesen, bármilyen módon keverheti, sőt, sem blokkolnia, sem mozognia nem kötelező az akció során.

Éppen ezért fontos, hogy az Edző a kiválasztott játékos aktiválásakor bejelentsen a „rohamot” (általában annyit mondunk, hogy „Blitz”) és jelölje meg annak célpontját, az ellenfél azon játékosát, akit majd blokkolni szeretne. Ha ezek egyikét elmulasztja, az akció nem számít rohamnak ([3.3.3.1.](#)). Ha az aktív Edző bejelenti a rohamot, de az meghiúsul – pl. mert a kiválasztott nagyfiú vonatkozó tulajdonságdobása 1-es lett – akkor a roham akció is veszendőbe ment abban a körben.

Néha hasznos lehet roham akciót bejelenteni olyan ellenfélre, akit el sem érünk (vannak olyan esetek, amikor egy játékos könnyebben mozgatható roham esetén, mint hagyományos mozgáskor). Ezt megtehetjük, a roham akciónak nem előfeltétele annak teljeskörű végrehajtása, még csak nem is kell arrafelé mozogni, amerre a kiszemelt játékos tartózkodik.

3.10. Szabálytalankodás (Fouling)

A szabálytalankodást szigorúan tiltja a Blood Bowl. Bármelyik játékos is követi el, a bíró bosszúját kockáztatja. Persze ez nem tart vissza tőle senkit. Sok csapat hírhedt mocskos és körmönfont szabálytalankodásairól, nem kevés játékos építette azok révén saját karrierjét. Olyannyira elterjedtek ezek a praktikák, hogy a bírói testület külön irányelveket dolgozott ki, miként ne vegyék azt észre.

Valójában „szabálytalankodás” több különböző esetben is bekövetkezhet. Az alább ismertetett „szabálytalankodás akció” – amit a magyar játékosok többnyire csak „rúgdosásnak” hívnak, utalva arra, hogy az ellenfél fekvő játékosát többen körülállják és igyekeznek neki sérülést okozni – egy, a saját körödben végrehajtható akció. Ugyanakkor szabálytalankodás az is – még ha nem is „szabálytalankodás akció” – amikor játékosok „titkolt fegyvereket” hoznak fel a pályára, amiért a bíró a menet végén ki is állítja őket.

3.10.1. Szabálytalankodás akció

Ahogy már korábban említettük, körönként egyszer az aktív csapat egy játékosa szabálytalankodhat. Aktiválásakor kijelöl egy fekvő vagy elkábult játékost – mindenképpen a földön kell feküdnie az áldozatnak. A szabályoknak megfelelően mozoghat az akció előtt, de a szabálytalankodáshoz egy szomszédos mezőn kell állnia. Azt követően pedig nem mozoghat tovább és aktiválása is véget ér.

3.10.1.1. Szabálytalankodás

A szabálytalankodás akciót a játékos aktiválásának elején be kell jelenteni és meg kell határozni annak célpontját, az ellenfél egy földön fekvő játékosát ([3.3.3.1.](#)). Maga a szabálytalankodás egy egyszerű páncéldobás (*Armour Roll*), illetve annak sikere esetén egy sérülésdobás (*Injury Roll*) is az áldozattal szemben. A szomszédos mezőkön álló szabad csapatársak offenzív, az ellenfél játékosai defenzív támogatást adnak, úgy ahogy az a blokk akció esetén is történik ([3.7.1.2.](#)). Értelemszerűen ezek itt nem az erő jellemzőt, hanem a páncéldobás eredményét módosítják.

- Minden offenzív támogatás esetén „+1”-es módosító érvényesül.

- Minden defenzív támogatás esetén „-1”-es módosító érvényesül.

Az új Errata értelmében a Testőr (*Guard*) jártassággal rendelkező csapatárs nem ad támogatást, ha fogják/megjelölik.

3.10.1.2. Kiállítás (*Sending-off*)

Függetlenül a dobások eredményességétől, amennyiben két azonos értéket dobsz (ha a páncéldobás vagy a sérülésdobás értéke „dupla”, pl. két darab „2”-es a módosítók alkalmazását megelőzően), akkor a bíró észrevette a szabálytalankodást. Ilyenkor az elkövető játékost kiállítja. Azonnal a kispadra kerül és a játék maradék részén vissza sem jöhet a pályára (a sérültek padjára helyezik az ilyen játékost, hiszen a következmények lényegében azonosak). A kiállítás körszakadást (*Turnover*) is okoz.

3.10.1.3. Vitatkozás (*Arguing the call*)

Amikor a Bíró leküldi a játékost, az edző vitathatja a döntést. Dobj D6-tal:

1 – „Kifelé innen” (*You’re Outta Here!*): A bíró annyira felhúzza magát, hogy az edzőt is kiállítja a játékos mellett. A játék hátralévő részében nem vitathatod többé a döntést és „-1”-es módosítóval dobod a Kitűnő Edzőmunka (*Brilliant Coaching*) kirúgási eseményt. Ilyenkor erre az esetre már bírólefizetést sem használhatsz ([5.1.3.7.](#)).

2-5 – „Nem érdekel” (I Don’t Care): A bírót nem érdekli a reklamálásod. A játékost kiállítja és Körszakadás (*Turnover*) jön.

6 – „Rendben, akkor így járunk el...” (Well, When You Put It Like That...): A bírót meggyőzi az érvelésed. Körszakadás (*Turnover*) esemény így is lesz, de a játékosodat nem állítják ki.

3.11. Gól (Touchdown/TD)

A Blood Bowl játékot TD-re játsszák. Az nyer, akinek a meccs végén több van. Kétségtelen, rengeteg csapat csak másodlagosnak tekinti ezeket az elkövetendő erőszakos cselekményekhez képest, de még legvérszomjasabbak is az ellenfél kellő elintézését követően általában ráfanyalodnak néhány TD megszerzésére is. Szolgáljon ez cáfolatul azoknak, akik úgy vélik, hogy a Blood Bowl lényege túl bonyolult ahhoz, hogy egy Ork megértse.

3.11.1. TD szerzése

TD-t bármelyik játékos szerezhethet, még olyan játékosok is, akik éppen nem aktívák vagy a passzív csapat tagjai. A következő esetben beszélhetünk TD-ről:

- Egy, a labdát birtokló álló (*Standing*) játékos bejut az ellenfél célzónájába anélkül, hogy elesne vagy leütnék.
- Egy álló játékos felveszi a földről (*Pick-up*) a labdát vagy elkapja (*Catch*) azt az ellenfél célzónájában.

Minden ilyen esemény TD-t okoz. Így pl. egy (aktív vagy passzív) játékos akár lánctolás révén is bejuthat az ellenfél célzónájába a labdával a kezében és ez is TD-nek minősül.

Ugyanakkor ha a játékos elfekszik, elesik vagy leütik amikor a célzónába kerül, nincs TD. Állnia kell és állva is kell maradnia.

A TD minden esetben bekövetkezik, ha a fenti feltételek teljesülnek. Tehát pl. az őrjöngő (*Frenzy*) játékos második blokkja is elmarad, ha az első blokk eredményeképpen a labdát tartó játékos állva az ellenfél célzónájába kerül. Két kivétel ez alól a Vérszomj (*Bloodlust*) (4.2.7.31.) és a Szemfényvesztés (*Trickster*) (4.2.7.32.) tulajdonságok, ahol további feltételeknek is teljesülniük kell a TD-hez.

Amint a TD bekövetkezik, a játék megáll (a gyakorlatban ez egy Körszakadás (*Turnover*), de kivételesen egy olyan, aminek örvendeni lehet).

3.11.1.1. TD szerzése az ellenfél körében

Nagyon ritka esetekben előfordulhat, hogy egy játékos a TD-t az ellenfél csapatkörében szerzi. Például labdát tartó játékost hátratulják az ellenfél célzónájába egy blokk akció során.

Amennyiben ez bekövetkezik – tehát a passzív csapatod labdát tartó játékosa az ellenfél célzónájába kerül és a mozgást követően álló helyzetben marad – az ellenfél csapatköre véget ér és a te következő köröd kezdődik el. Ahelyett azonban, hogy elkezdenéd aktiválni a játékosaid, a köröd kötelező módon azonnal véget is ér, mivel TD-t szereztél.

3.11.1.2. Az eredmény nyilvántartása

Bizonyosan a legfontosabb dolog ilyenkor, hogy feljegyezd a TD-t. A kispadon az eredményszámlálón (*Score tracker*) az eredményjezőt (*Score marker*) eggyel előre kell állítani. Danolászás, tánc és egyéb rituálék javallottak.

3.11.1.3. Időhúzás (*Stalling*)

Néha egy-egy edző arra biztatja csapatát, hogy ne vigye be a TD-t akkor, amikor gond nélkül meg tudná tenni, csak teljen az idő. Máskor egy-egy edző annyira belefeledkezik a pályán zajló harci cselekményekbe, hogy elfelejti bevinni a labdát. Ez egy teljes mértékben megengedett taktika, de kockázatokkal is jár.

Amennyiben a játék folyamán egy játékosra igazak a következő kritériumok, időhúzóknak (*Stalling*) minősül:

- A játékos szabad.
- A játékos birtokában van a labda.
- A játékos D6 dobás nélkül aktiválható.
- A játékos beérne az ellenfél célzónájába hajrázás (Rush) és cselezés (Dodge) nélkül.

Amennyiben ilyen körülmények között sem aktiválsz ezt a játékost a csapatkörödon belül, vagy aktiválsz, de nem viszel vele TD-t, az Időhúzásnak (*Stalling*) minősül. Akkor is, ha a köröd idő előtt ér véget.

3.12. A menet vége

A menet vége az a valószerűtlenül nyugalmas pillanat, amikor mindkét csapat végrehajthatja a cseréket, átbeszélheti a taktikát és a pomponlányok elszórakoztatják a rajongókat.

3.12.1. A menet vége utáni teendők

Amikor valamelyik csapat TD-t visz, a játék megáll. Ha vannak még körök a félidőből vagy hátravan még egy félidő, akkor persze csak átmenetileg. Mindkét edző a következő dolgokat teszi a következő sorrendben:

1. Titkolt fegyverek (*Secret Weapons*) kezelése: A titkolt fegyvert birtokló játékosokat kiállíthatják.

2. Kiütött (*Knocked-out*) játékosok magukhoz térítése: A kiütöttek padján lévő játékosok megpróbálhatnak visszatérni.

3. A menet vége

3.12.1.1. Titkolt fegyverek (*Secret Weapons*) kezelése

Ha bármelyik csapat felvitt a pályára titkolt fegyverrel rendelkező játékos(oka)t az előző menet során, ezeket szabálytalankodásért most kiállítják. Akkor is, ha a menet végére már a kispadra kerültek. Ez minden egyéb, a menetek végén végrehajtandó tevékenységet megelőző.

Ahogy a [3.10.1.3.](#) fejezetben ezt leírtuk, ezekkel a döntésekkel az edző vitatkozhat. Játékosonként egy lefizetés (*Bribe*) szintén felhasználható a kiállítás elkerülése érdekében, amennyiben a csapatnak van ilyen és az edző fel kívánja azt használni ([5.1.3.7.](#)). Mindkettőt (lefizetés vagy edző vitatkozik) lehet alkalmazni és bármelyik is legyen sikeres, a játékost nem állítják ki.

3.12.1.2. Kiütött (*Knocked-out*) játékosok magukhoz térítése

Ha bármelyik csapatnak van játékosa a kiütöttek padján (*Knocked-out Box*), most megnézheti, hogy eléggé magukhoz tértek-e a pályára való visszatéréshez. Minden játékosra külön-külön dobjunk egy D6-ot:

- 4+ dobás esetén a játékos magához tért és átvonul a cserepadra, játékképes.

- 1-3 dobás esetén a játékos egyelőre nem alkalmas a játék folytatására, marad a kiütöttek padján.

3.12.1.3. A menet vége

A menetnek vége. Minden olyan különleges hatás, szabály, amely csak egy menetre szól, bármilyen eredetű is legyen, most véget ér.

3.12.1.4. A játék újratekzdése

Ha még vannak hátra körök a félidőből vagy még egy teljes félidő van hátra, mindkét csapat feláll a pályára a [3.4.1.3.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően. Amennyiben az előző menet TD-vel ért véget, az azt szerző csapat lesz a kirúgó (védekező).

3.12.1.5. A játék vége

A második félidő végén a mérkőzés véget ér. Ha a mérkőzés nem egy ligában zajlott, a győztes megállapításán kívül nem sok teendő marad. Azonban ha ez liga-meccs, akkor egy teljes mérkőzés utáni fázis (*Post-game Sequence*) vár az edzőkre, ahol összegyűjtik a bevételt, fejlesztik a játékosokat stb. ([4.1.](#)).

A győztes

A csapat, amelyik több TD-t szerzett, nyeri a mérkőzést. Ha nincs egyértelmű győztes, hosszabbítás (*Extra-time*) következhet, ahogy azt az alábbiakban leírjuk.

Feladás (Conceding)

Nagyon ritka, hogy egy csapat feladjon egy meccset, inkább játszanak utolsó emberig, mintsem szégyenben vonuljanak le a pályáról. De néha a megfontoltság felülírja a becsületet és az edző véget vet a mérkőzésnek. Ezt megteheti bármely saját csapatkörének az elején. Ugyanakkor:

- Az ellenfél kap egy extra TD-ét, a te TD számlálód lenullázódik, a szerzett TD-éid is az ellenfélhez „vándorolnak”.
- Nem adhatsz majd Legértékesebb játékos (*Most Valuable Player/MVP*) címet egyik játékosodnak sem.
- Nem lesz semmi bevétel ebből a mérkőzésből.
- Az elkötelezett szurkolóid (*Dedicated Fans*) száma D3-mal csökken (de számuk nem csökkenhet 1 alá).

Végezetül dobjál egy D6-ot minden egyes olyan játékosodra, akinek 3 vagy több fejlesztése (*Advancement*) van:

- 1-3 közötti eredmény esetén a játékos undorral elhagyja a csapatot. A játékost törölni kell a csapatlistáról.
- 4+-os eredmény esetén a játékos marad a csapatban.

3.12.1.6. Hosszabbítás (Extra-time)

Néha mindenáron szükség van egy győztesre. Liga elődöntők, döntők, bajnokság nagy döntői remek példák ilyen helyzetekre. Van úgy, hogy egyszeri meccseken is szeretnénk egyértelműen eldönteni ezt a kérdést.

Ha a második félidő végén döntetlen az állás, egy nyolc körös hosszabbítás következik. Lezárjuk a rendes meccsidő utolsó menetét, majd a [3.1.2.6.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően eldöntjük, ki lesz a kirúgó és a fogadó fél.

Ekkor a csapat újradobásokat már nem töltjük fel újra. Ami maradt a második félidőről, az átvihető a hosszabbításra. Minden más épp ugyanúgy zajlik, mintha egy normál félidőről lenne szó.

Hirtelen halál (Sudden death)

Ha még a hosszabbítás végén sincs egyértelmű győztes, a mérkőzés eredményét büntetődobásokkal (*Penalty Roll-off*) határozzuk meg. Mindkét edző ötször dob D6-tal, egymás ellen, újradobva az egyenlő értékeket. Az az edző nyer, aki többször dob nagyobbat, értelemszerűen előbb éri el a három győztes dobást.

A MÉRKŐZÉS UTÁNI TEENDŐK

Ligák során a Blood Bowl csapatok minden egyes mérkőzés révén gyarapodnak és fejlődnek. A kezdő játékosok új jártasságokat sajátítanak el, mások akár a karrierjüket is veszélyeztető sérüléseket szenvednek el, páran pedig meg is halnak. Bár ezek a tragikus fejlemények minden erőszakos sport természetes velejárói, nagyon kellemetlenül érinthetik bármelyik edzőt. Kiváltképp akkor, ha az elhunyt játékos épp szárnyait bontogatta, vagy rosszabb esetben a „futballpálya ördögét”, egy értékes és veterán csapattársat kell így búcsúztatni. A veszteség felett érzett gyászt és fájdalmat némileg enyhítheti a mérkőzés során befolyt bevétel, amelyből új játékosokat szerződtethetünk. Feltölthetjük csapatunk hiányos sorait, a már meglévő játékosaink fejlődhetnek és a jövő sztárjaivá válhatnak!

4.1. A meccs után

Amint a liga-mérkőzés végét jelző hármassó elhangzott és a túlhevült közönség elhagyta a nézőteret, mindkét edzőnek végig kell mennie a „Mérkőzés utáni teendők” folyamatán. Ekkor számolják meg a bevételüket, költhetik el azt új játékosokra vagy kiegészítő személyzetre, vizsgálják meg alaposabban a sérüléseket és döntenek az érintett játékosok további sorsáról. Ilyenkor mérlegelik, hogy milyen új jártasságokat vehetnek fel a játékosok és értékelik magát a meccset és az azon alkalmazott taktikát is.

4.1.1. Egyszeri és Liga meccsek

Liga mérkőzéseket követően az edzőknek a teljes „Mérkőzés utáni teendők” listán végig kell menniük. Egyszeri meccsek, bajnokságok esetén ez nem szükséges.

1 – Az eredmény és a bevétel feljegyzése: A meccsfeljegyzések lapon (*Game Record Sheet*) fel kell tüntetni a mérkőzés végeredményét és mindkét csapat bevételét.

2 – Az elkötelezett szurkolók (*Dedicated Fans*) számának változása: Az elkötelezett szurkolók (*Dedicated Fans*) száma változhat a végeredmény függvényében, az új értékeket ki kell számolni és feljegyezni.

3 – Játékos fejlődések: Minden olyan játékos, aki elég sztárjátékos pontot (SPP) gyűjtött, fejlődhet.

4 – Új szerződések, kirúgások és pihentetés (*Temporary Retirement*): Új játékosok és személyzet szerződtetése. A sérült játékosokat kirúghatják vagy pihentethetik. Minden, a továbbiakban felesleges szereplő elbocsátható.

5 – Felelőtlen költségek (*Expensive Mistakes*): Amennyiben egy csapatnak jelentősebb vagyona marad a kincstárban, előfordulhat, hogy a játékosok vagy a személyzet elherdálja egy részét.

6 – Felkészülés a következő mérkőzésre: Ha a csapatérték (*Team Value*) és az aktuális csapatérték (*Current Team Value*) is kiszámolásra és feljegyzésre került, a csapat készülhet a következő meccsre.

4.1.2. Az eredmények feljegyzése

Minden egyes liga-mérkőzést követően mindkét edzőnek fel kell vinnie a meccsfeljegyzések lapra a következő információkat:

- A mérkőzés végeredménye (nyer, vesz, döntetlen).
- Hány TD született (csapatonként).

- Mennyi veszteséget (*Casualty/CAS*) okoztak a csapatok (csak azokat kell ide beírni, amelyek sztárjátékos pontokat is generálnak, ahogy az alább, a 3. lépésben le is lesz írva).
- Hány liga-pontot szereztek a csapatok.
- Végezetül minden játékost, amelyre a veszteség-dobáskor a meghalt eredményt kaptuk, törölni kell a csapatlistáról ([3.8.1.5.](#)).

Ezekre az eredményekre a liga-adminisztrátornak feltétlenül szüksége lesz.

4.1.3. A bevétel kiszámolása

Minden mérkőzést követően mindkét csapat valamennyi bevételhez jut. Ezt a stadion tulajdonosa osztja vissza a csapatoknak a következő módon:

- Add össze a két csapat szurkolófaktorát (*Fan Factor/FF*) és oszd el az összeget kettővel.
- Ehhez az értékhez add hozzá az általad elért TD-k számát.
- Szorozd meg az így kapott értéket 10 ezerrel.

Pont ennyi aranyat fogsz kapni a mérkőzés végén. Mindezt a meccsfeljegyzések lap bevételek (*Winnings*) rovatába kell beírni. Ez az összeg azonnal és automatikusan hozzáadódik a kincstáradhoz.

4.1.4. Az elkötelezett szurkolók (*Dedicated Fans*) számának változása

A sikeres csapatok rajongó tábora értelemszerűen növekszik, míg a vesztes csapatok drukkereinek lelkesedése elapadhat. Mindez kihat a csapatok bevételeire:

- A nyertes csapat dob D6-tal. Amennyiben az eredmény egyenlő, vagy nagyobb az elkötelezett szurkolóinak számánál, azok száma nő 1-gyel.
- A vesztes csapat is dob D6-tal. Amennyiben az eredmény kevesebb az elkötelezett szurkolóinak számánál, azok száma 1-gyel csökken.
- Döntetlen esetén egyik csapat elkötelezett szurkolóinak száma sem változik.

4.1.5. Játékos fejlődések

Ligák során a játékosaid sztárjátékos pontok gyűjtése (SPP) révén fejlődhetnek. Ha kellően sokáig életben maradnak és fejlődnek, akár játékoslegendákká is válhatnak.

4.1.5.1. Sztárjátékos pontok feljegyzése

A csapatlista tartalmaz egy rovatot, ahova egy-egy játékos mérkőzés közben elért eredményeit feljegyezzük. Minden alkalommal, amikor a játékos valami olyat tett, amivel sztárjátékos pontokat szerez, azt fel kell jegyezni. A meccs végén aztán ezeket összegezzük és a játékos már meglévő sztárjátékos pontjaihoz adjuk azokat.

Fontos, hogy sztárjátékosok és a mérkőzés előtt, az ösztönzők sorából bérelt zsoldosok (*Mercenaries*) nem kapnak SPP-t. A vendégjátékosok azonban igen, minthogy őket a meccs után még szerződteheted.

4.1.5.2. Miért jár Sztárjátékos pont?

A következő cselekményekért jár SPP:

Sikeres passz vagy csapattárs dobás (Completion)

Bár egy passz vagy csapattárs dobás során millió dolog közbejöhethet, a sikeres akció a szurkolók egyik kedvence.

- **Siker passz:** Amikor a dobó játékos passza pontos és az előzetesen megjelölt elkapó játékos azonnal (nem a játékosok közti pattogást követően, véletlenül) el is kapja, a passz sikeres. 1 SPP jár érte.

- **Sikeres csapattárs dobás:** Amikor a dobó játékos dobása „szuper” (*Superb*) és az eldobott játékos is biztonságosan földet ér, a csapattárs dobás sikeres. 1 SPP jár érte.

- A sikeres csapattárs rúgása és bombadobás akciókért nem jár sztárjátékos pont.

Közbenyúlás (*Passing Interference*)

A passzba való közbenyúlások alapvetően megváltoztathatják a játék menetét. Egy elterelés (*Deflection*) megtörheti a támadó lendületét, míg egy elfogás (*Interception*) meg is fordíthatja annak irányát.

- **Elterelés (*Deflection*):** Ha a közbenyúló játékos csak eltereli a labdát 1 SPP-t kap.

- **Elfogás (*Interception*):** Ha a közbenyúló játékos el is fogja a labdát 2 SPP-t kap.

Veszteség (*CAS*)

Ha az ellenfél egy játékosát egy blokk akció során leütik és azt követően veszteséget szenved el, a leütést elkövető játékos veszteséget okozott. Ezért 2 SPP jár. Az egyértelműség kedvéért: ha a blokk akció során az akciót végrehajtó játékos üt le és szenved veszteséget, akkor a blokk akció célpontja okozott veszteséget és kap 2 SPP-t. Ha mindkét játékos leütötték és mindketten veszteséget szenvedtek el, akkor mindkét játékos megkapja a 2 SPP-t. Ellenben ha a szurkolók okoznak veszteséget vagy az bármi más módon (pl. elesés) révén keletkezik, nem jár érte SPP. A 2 SPP akkor is jár, ha a játékos regenerál vagy meggyógyítják.

Gól (*TD*)

A TD 3 SPP-t ér.

Ha a csapatod az ellenfél feladása révén kap egy TD-t ([3.12.1.5.](#)), akkor te választhatod ki, melyik játékosodnak adod az azért járó 3 SPP-t.

Legértékesebb játékos (*Most Valuable Player/MVP*)

A mérkőzés végén mindkét edző véletlenszerűen kiválasztja valamelyik játékosát. Csak olyanokat lehet kiválasztani, akik elérhetőek voltak a meccs során, nem haltak meg, nem sztárjátékosok vagy zsoldosok. Az így kiválasztott játékos a mérkőzés MVP-je, 4 SPP-t kap.

4.1.5.3. A Sztárjátékos pontok elköltése

Amikor a legértékesebb játékos (MVP) is kiválasztottuk és minden játékos SPP-jét összeadtuk, akik elég ponttal rendelkeznek, fejlődhetnek. Az alábbi tábla mutatja, hogy mennyibe kerülnek az egyes fejlesztések. Minél tapasztaltabb/fejlettebb egy játékos, annál több SPP-t kell a további fejlesztésére költeni. A játékosnak nem kötelező elkölteni a meglévő SPP-jét egészen addig, amíg a véletlenszerű jellemző (*Characteristic*) növelés megvásárlásához elegendő nem lesz a pontja. Ekkor el kell költenie annak egy részét vagy akár egészét.

Fejlesztés (Advancements) táblázat				
	Véletlenszerű elsődleges jártasság	Választott elsődleges vagy véletlenszerű másodlagos jártasság	Választott másodlagos jártasság	Véletlenszerű jellemző növelés
Tapasztalt (első fejlesztés)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterán (Második fejlesztés)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Felemelkedő sztár (harmadik fejlesztés)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Sztár (negyedik fejlesztés)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Szupersztár (ötödik fejlesztés)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Legenda (hatodik fejlesztés)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP

4.1.5.4. Új jártasságok

Minden csapatnévsor feltünteti az egyes posztokban elérhető jártasság-kategóriákat. Alapvetően a jártasságokat öt kategóriába soroljuk, a játékosok számára nem mindegyik elérhető vagy nem ugyanazon feltételek mellett érhetőek el. Egyes kategóriához elsődleges (*Primary*), másokhoz csak másodlagos (*Secondary*) hozzáférésük van. Az előbbihez való hozzájutás egyszerűbb, míg az utóbbihoz való hozzáférés több SPP-be kerül.

A választott jártasság megszerzése egyszerű: válassz ki egy, a játékos által még el nem sajátított jártasságot a számára elérhető kategóriákból, majd vonj le az SPP pontszámából annyit, amennyit a fenti táblázat mutat. Végül tüntesd fel a csapatlistán a játékos új jártasságát.

Amikor egy véletlenszerű jártasságot akarsz adni a játékosodnak, akkor válassz ki egy, a játékos által elérhető jártasság-kategóriát. Ezt követően dobj kétszer egymás után D6-tal és a [4.2.1.](#) fejezetben található táblázat segítségével határozd meg a véletlenszerű jártasságot. Amennyiben ezt a jártasságot a játékos már korábban elsajátította, dobj újra. Végül vonj le az SPP pontszámából annyit, amennyit a fenti táblázat mutat és tüntesd fel a csapatlistán a játékos új jártasságát.

Semmilyen körülmények között nem adható egy játékosnak olyan jártasság, amellyel már rendelkezik. Nem lehet pl. két „nagy ütés” (*Mighty Blow*), csak azért, hogy még erősebb legyen ez a jártasság.

4.1.5.5. Jellemző fejlesztése

Egy edző dönthet úgy, hogy a játékosnak nem új jártasságot ad, hanem egy jellemzőjét fejleszti. Ehhez D16-tal kell dobni és az alábbi táblázat alapján meghatározni, hogy melyik jellemzője javult. Ezt követően vonj le a játékos SPP pontszámából annyit, amennyit a fenti táblázat mutat és tüntesd fel a csapatlistán a játékos fejlesztett jellemzőjét.

Jellemző fejlesztés (Characteristic Improvement) táblázat	
D16	Eredmény
1-7	Javítsd a Mozgást vagy a Páncélt 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
8-13	Javítsd a Mozgást vagy Passzt vagy a Páncélt 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
14	Javítsd az Ügyességet vagy Passzt 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
15	Javítsd az Erőt vagy Ügyességet 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
16	Javíts egy általad választott jellemzőt 1-gyel.

Egyetlen jellemzőt sem lehet kettőnél többször vagy a [2.3.1.](#) fejezetben feltüntetett maximum érték fölé fejleszteni. Ha véletlenül olyan jellemző fejlődne, amelyet nem lehet már tovább javítani vagy az eredmény nem tetszik az edzőnek, dönthetnek úgy, hogy inkább egy másodlagos jártasságot választanak a játékosnak.

A fejlesztés a mozgás, erő és a páncél jellemzők „1”-gyel való növelését jelenti. Az ügyesség és a passz jellemző esetében „1”-gyel csökken azok értéke. Így pl. egy AG4+ ügyességű játékos a fejlesztés után AG3+ lesz.

Ha egy játékos, amelynek nem volt passz jellemzője (PA = „-”) ezt fejleszti, vagy újradobja a fejlesztést vagy elfogadja azt és 6+ értékű lesz ez a jellemzője.

4.1.5.6. Értéknövekmény

Ahogy a játékosok fejlődnek, úgy nő az értékük is. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a játékos csapatlistán feltüntetett aktuális értéke ([2.4.3.](#)) az alábbi táblázatnak megfelelően nő.

Aktuális értéknövekmény (Current Value Increase) táblázat	
Új jártasságok	Értéknövekmény
Véletlenszerű elsődleges jártasság	10 ezer
Választott elsődleges jártasság	20 ezer
Véletlenszerű másodlagos jártasság	20 ezer
Választott másodlagos jártasság	40 ezer
Javított jellemzők	Értéknövekmény
+1 AV	10 ezer
+1 MA vagy +1 PA	20 ezer
+1 AG	40 ezer
+1 ST	80 ezer

4.1.6. Új szerződések, kirúgások és pihentetés (Temporary Retirement)

Gyakran előfordul, hogy egy-egy játékos sérülései és jellemző-vesztései már meghaladják a belőle fakadó hasznot. Hiszen mindig a csapat körül ólálkodnak az ifjú, de lelkes, olcsón bérelhető amatőrök, akik pont az ilyen üresedések alkalmával ott tolonganak az edző kabátújját húzogatva. Hasonlóképp, az edzők gyakran szerződtetnek kiegészítő személyzetet, csak hogy leapasszák túlcorduló kincstárukat. Ebben a fázisban a csapat a következőket teheti:

- A kincstárban lévő pénzből szerződteshetnek új játékosokat a csapatnévsorból, és/vagy kiegészítő személyzetet, mindig ennek megfelelően növelve a csapatértéket.
- Kirúghatnak meglévő, de már nem szükséges játékosokat és/vagy kiegészítő személyzetet, törölve őket a csapatlistáról és ennek megfelelően csökkentve a csapatértéket is.
- Vehetnek új csapat újradobásokat is, de csak dupla áron ([2.4.5.2.](#)).
- Végleges jelleggel leszerződteshetnek vendégjátékosokat.
 - A csapatnak kevesebb, mint 16 játékosa kell legyen a csapatlistán ahhoz, hogy leszerződteshessen egy vendégjátékost.
 - Amikor felbérelük, a vendégjátékos elveszti a magánzó (*Loner*) tulajdonságát, viszont megtarthatja a meccs során gyűjtött SPP-jét.
 - Amennyiben nem szerződteszik, a vendégjátékos elmegy és nem tér már vissza. Minden SPP és fejlődés, amiket szerzett, veszendőbe mennek.

4.1.6.1. Pihentetés (Temporary Retirement)

Azok a játékosok, akik maradandó sérülést (*Lasting Injury, 13-14 a veszteség dobásnál*) szenvedtek el a mérkőzésen, dönthetnek úgy, hogy megpróbálják kiheverni azt. Ilyenkor a játékos már nem játszik több meccset ebben a szezonban, de némi pihenés után fitten és egészségesen térhet vissza a fűre.

Amikor egy játékost pihentetnek (*Temporarily Retires/TR*), ezt jelezni kell a csapatlistán. Nem törődik onnan, a csapat tagja marad. Nem játszhat többet ebben a szezonban, de beleszámít a 16-os keretbe, illetve az egy poszton megadott maximális létszámba is. Viszont a játékos aktuális értéke nem számít bele a csapat aktuális értékébe (CTV), csak a csapatértékbe (TV).

4.1.7. Felelőtlen költsékezés (Expensive Mistakes)

Minden Blood Bowl edző tudja, hogy nincs is veszélyesebb annál, mint egy aranyaktól túlcserélő kincstár. Amint egy csapatnak hegyekben áll a pénz, mindjárt jönnek is majd annak tagjai a hosszú bevásárlólistáikkal. Néha a helyi pletykalap szerkesztőjét kell lefizetni, hogy hallgasson az egyik játékos botrányairól, máskor a sarki kocsmá tulajdonosát kell kompenzálni egy kóbor vezérdrukker dühkitörésének nyomait eltüntetendő. Mindenesetre a legtöbb edző egyetért abban, hogy nem érdemes túl sok pénzt tartani a kincstárban.

Ha 100 ezer, vagy ennél több aranyad van a kincstárban, dobnod kell D6-tal, majd annak eredményét az alábbi táblázatnak megfelelően alkalmazni.

D6	195 ezer aranyig	200-295 ezer arany	300-395 ezer arany	400-495 ezer arany	500-595 ezer arany	600 ezer arany felett
1	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság	Jelentős válság	Katasztrófa	Katasztrófa
2	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság	Jelentős válság	Katasztrófa
3	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság	Jelentős válság
4	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság
5	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság
6	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság

- Válságot elkerülted (*Crisis Averted*): A felelős menedzsmentnek hála, a csapat önmegtartóztat, megmarad a pénzed.
- Kisebb válság (*Minor Incident*): Kisebb költségek merülnek fel. D3 x 10 000 aranyat azonnal le kell vonnod a kincstáradból.
- Jelentős válság (*Major Incident*): A költsékezések elszaladnak. A Kincstárad felét (lefelé kerekítve a legközelebbi 5 000-hez) elveszted.
- Katasztrófa (*Catastrophe*): Kiderül, hogy az eddigi pénzügyi modell piramisjáték volt. 2D6 x 10 000 aranyat leszámítva minden pénzed elveszted.

4.1.8. Felkészülés a következő mérkőzésre

A következő mérkőzésre való felkészülésként ellenőrizd, hogy a csapatértéket (*Team Value*) és az aktuális csapatértéket (*CTV*) kiszámoltad és feljegyezted-e.

Csapatérték: Ahogy azt a [2.4.6.3.](#) fejezetben is leírtuk, ehhez össze kell adni az összes játékos, a kiegészítő személyzet és a csapat újradobások aktuális értékét.

Aktuális csapatérték: Ezt ugyanúgy számoljuk ki, mint a fenti csapatértéket, viszont levonjuk belőle az összes olyan játékos értékeit, akik nem vehetnek részt a következő mérkőzésen – pl. a „Kihagyja a Következő Meccset” (*Miss Next Game/MNG*) veszteséget szenvedő játékosokat. Ugyanakkor nem szabad elfeledni, hogy azok a játékosok, akiknek ezt a meccset kellett kihagyniuk, most visszatérnek a csapat aktív állományába, így az ő értékük újra bele fog számítani a csapatértékekbe.

4.2. A jártasságok és tulajdonságok

A következő oldalakon bemutatjuk az összes jártasságot (*Skills*) és tulajdonságot (*Traits*). Akár eredeti, akár a meccsek során szerzett jártasságok legyenek, a játékosok számára elérhető jártasságokat az Általános (*General*), Ügyességi (*Agility*), Erő (*Strength*), Passz (*Pass*) és Mutáció (*Mutation*) csoportokba soroljuk. A Mutáció (*Mutation*) kategóriába tartozó jártasságok csak szűkebb csoportok és kevesebb faj számára állnak rendelkezésre. A tulajdonságok inkább egyediek, a játékos természetéből erednek, mintsem tanulják őket a mérkőzések során.

4.2.1. A jártasságok használata

Az álló és szerelési zónájukat el nem veszített játékosok bármikor használhatják a jártasságaikat és tulajdonságaikat, függetlenül attól, hogy aktívak vagy passzívak. A fekvő és elkábult, vagy a szerelési zónájukat elvesztett játékosok nem használhatják ezeket, kivéve ha a jártasság vagy tulajdonság leírásában ezt külön engedélyezik:

- A kockadobások értékét módosító jártasságok és tulajdonságok használatát a kockadobás után kell csak eldönteni.
- A jártasságok és tulajdonságok után járó bónuszok/módosítók kombinálhatóak, hatásuk összeadódhat.
- Hacsak a leírás nem tartalmazza az ellenkezőjét, minden jártasság és tulajdonság egyazon körben több játékos által is használható.
- Hacsak a leírás nem tartalmazza az ellenkezőjét, minden jártasság és tulajdonság többször is használható körönként.
- A *-gal jelölt jártasságok és tulajdonságok esetén azok alkalmazása kötelező. Ellenkező esetben a használatuk opcionális, a játékos dönthet arról, használja-e azokat.

Jártasság kategóriák						
Véletlenszerű kiválasztás						
1. D6	2. D6	Ügyesség (Agility)	Általános (General)	Mutáció (Mutations)	Passz (Pass)	Erő (Strength)
1-3	1	Elkapás (Catch)	Blokk (Block)	Nagy kéz (Big Hand)	Pontosság (Accurate)	Ölelés (Arm Bar)
	2	Vetődéses elkapás (Diving Catch)	Rettenthetetlen (Dauntless)	Karmok (Claws)	Mesterlövész (Cannoneer)	Bunyós (Brawler)
	3	Becsúszó szerelés (Diving Tackle)	Mocskos játékos +1 (Dirty Player +1)	Zavaró kisugárzás* (Disturbing Presence*)	Felhőszaggató (Cloud Burster)	Szerelés megtörése (Break Tackle)
	4	Cselezés (Dodge)	Lerázás (Fend)	Többlet karok (Extra Arms)	Leadás (Dump-off)	Félrelökés (Grab)
	5	Defenzív (Defensive)	Őrjöngés* (Frenzy*)	Undorító küllem* (Foul Appearance*)	Óvatos (Fumblerooskie)	Testőr (Guard)
	6	Felugrás (Jump Up)	Kirúgás (Kick)	Szarvak (Horns)	Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass)	Megállíthatatlan (Juggernaut)
4-6	1	Ugrás (Leap)	Profí (Pro)	Acélbőr (Iron Hard Skin)	Vezér (Leader)	Nagy ütés +1 (Mighty Blow +1)
	2	Megbízható kezek (Safe Pair of Hands)	Tapadás (Shadowing)	Rettentő száj (Monstrous Mouth)	Acélidegek (Nerves of Steel)	Többes blokkolás (Multiple Block)
	3	Ellépés (Sidestep)	Labdakiütés (Strip Ball)	Kapaszkodó farkok (Prehensive Tail)	Rajta vagyok (On the Ball)	Kicsi a rakás (Pile Driver)
	4	Sunyi rugdosó (Sneaky Git)	Biztos kéz (Sure Hands)	Csápok (Tentacles)	Passz (Pass)	Mozdíthatatlan (Stand Firm)
	5	Sprint (Sprint)	Szerelés (Tackle)	Két fej (Two Heads)	Futó passz (Running Pass)	Erős kar (Strong Arm)
	6	Biztos láb (Sure Feet)	Birkózás (Wrestle)	Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs)	Biztos dobás (Safe Pass)	Vastag koponya (Thick Skull)
Tulajdonságok						
		Vadállat* (Animal Savagery*)	Rothadás* (Decay*)	Célrahányás (Projectile Vomit)	Rajzás (Swarming)	Üss és fuss (Hit and Run)
		Ellenszenvés* (Animosity*)	Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	Tök hülye* (Really Stupid*)	Siklóernyő (Swoop)	Részeges (Drunkard)
		Mindig éhes* (Always Hungry*)	Csapattárs rúgása (Kick Team-mate)	Regeneráció (Regeneration)	Gyökérverés* (Take Root*)	Vegyél Fel! (Pick-me-up!)
		Láncos golyó* (Ball & Chain*)	Magánzó X+* (Loner X+*)	Jó Anyag* (Right Stuff*)	Pirinyó* (Titchy*)	Vérszomj X+* (Bloodlust X+*)
		Bombaszák (Bombardier)	Kéz nélkül* (No Hands*)	Titkos fegyver* (Secret Weapon*)	Hóó-rukk (Timmm-ber!)	Szemfényvesztés (Trickster)
		Nehézfejű* (Bone Head*)	Nurple rontása (Plague Ridden)	Döfés (Stab)	Csapattárs eldobása (Throw Team-mate)	Enyémm!* (My Ball*)
		Láncfűrész (Chainsaw)	Ugróbot (Pogo Stick)	Pöttöm* (Stunty*)	Dühkitörés* (Unchanneled Fury*)	Tűzköpő (Breathe Fire)
A *-gal jelölt jártasságok és tulajdonságok alkalmazása kötelező, a többi választható.						

4.2.2. Ügyességi jártasságok

4.2.2.1. Elkapás (Catch)

A játékos újradobhatja az elrontott labdaelkapás ügyességi tesztjét. Bomba elkapása esetén nem alkalmazható.

4.2.2.2. Vetődéses elkapás (Diving Catch)

Ha a labda egy passz, a közönség felőli bedobás (*Throw-in*) vagy kirúgás (*Kick-off*) során, a szóródást (*Scatter*) vagy eltérést (*Deviation*) követően a játékos szerelési zónáján belül ér földet, megpróbálhatja azt elkapni. Amennyiben van elkapás (*Catch*) jártassága, azt is használhatja. Ugyanakkor ez a jártasság nem vonatkozik a játékos szerelési zónájába bepattanó (*Bounce*) labdákra, azokat nem próbálhatja meg elkapni. Továbbá ez a játékos „+1” módosítóval kapja el a pontos passzokat, feltéve hogy a célmezőn áll.

A jártasság halmozódik, amennyiben a labda több ilyen játékos szerelési zónájában ér földet, mindenki megpróbálhatja azt elkapni. Az aktív Edző dönti el a sorrendet, beleértve ebbe az ellenfél játékosait is. Ha valaki elkapja a labdát, a sorban utánuk jövők nem próbálkozhatnak.

4.2.2.3. Becsúszó szerelés (Diving Tackle)

Ha az ellenfél egyik játékosa ki akar cselezni vagy el akar ugrani (akár fekvő játékost ugrik át, akár az ugrás jártasságot használja) a játékos szerelési zónájából és sikerült az ügyességi tesztje, akkor bejelentheted a jártasság használatát. Ekkor az ellenfélnek „-2”-es módosítót kell alkalmaznia az ügyességi teszt eredményére. Ugyanakkor a jártasságot használó játékost el kell fektetned abban a mezőben, ahonnan az ellenfél játékosának akciója indult (ahova mintegy becsúszott), de a páncéljára nem kell dobni.

Ha az ellenfél játékosa több „becsúszó szereléssel” rendelkező ellenfél közül mozog ki, csak az egyikük használhatja ezt a jártasságot, de te döntöd el, ki legyen az.

4.2.2.4. Cselezés (Dodge)

A játékos körönként egyszer, az aktiválása során újradobhat egy elrontott cselezés tesztet.

Továbbá amikor ezt a játékost blokkolják akár blokk, akár roham akció során és annak eredménye „védőhiba” (*Stumble*) lett ([3.7.1.3.](#)), dönthet úgy, hogy használja a cselezést és nem ütik le. Ez opcionális, adott esetben a játékosnak nem kötelező használnia azt és eleshet – például hogy egy fenyegető, nézőtérre való kitolást elkerüljön (akár egy páncéldobást is kockáztatva).

4.2.2.5. Defenzív (Defensive)

Az ellenfél csapatkörében (de nem a sajátodban) a játékos által fogott ellenfél játékos nem használhatja a Testőr (*Guard*) jártasságot.

4.2.2.6. Felugrás (Jump Up)

Ha a játékos a hátán fekszik, a vonatkozó három mozgáspont elvesztése nélkül állhat fel és mozoghat.

Továbbá a játékos fekvő helyzetből is végrehajthat blokk akciót. Ehhez egy „+1”-gyel módosított ügyességi teszten kell átesniük. Amennyiben ez sikeres, a játékos feláll és normális módon végrehajt egy blokk akciót. Amennyiben a teszt sikertelen, a játékos fekvő marad és az aktivációja véget ér.

4.2.2.7. Ugrás (Leap)

Mozgása során a játékos átugorhat egy szomszédos mezőt, függetlenül attól, mi van azon – üres, fekvő vagy álló játékos van rajta. Ilyenkor értelemszerűen üres mezőre kell érkezniük és az ugrást a

[3.4.1.7.](#) fejezetben, a „fekvő játékos átugrása” esetén leírt feltételeknek megfelelően kell lebonyolítani.

Ezen túlmenően ha negatív módosító érvényesül a tesztre, a jártasság révén ez 1-gyel csökkenthető, legfeljebb „-1”-ig. Így például ha egy játékos három ellenfél szerelési zónájából/-ba ugrik, a „-3”-as módosító helyett az csak „-2”-es lesz. De ha csak egy ellenfél Szerelési Zónájából/-ba ugrik, akkor a módosító marad „-1”-es.

Egy játékos nem birtokolhatja egyidejűleg ezt a jártasságot és az Ugróbot tulajdonságot.

4.2.2.8. Megbízható kezek (Safe Pair of Hands)

Amikor leütik vagy elfektetik (de akkor nem, ha elesik) a játékost, a labda nem D8 irányba, hanem a játékos edzője által kiválasztott, szomszédos üres mezőre pattan el tőle.

4.2.2.9. Ellépés (Sidestep)

Ha ezt a játékost bármilyen formában hátratulják, függetlenül attól, hogy állva marad vagy leütik, nem az ellenfél edzője dönti el, melyik mezőre kerül. A játékos edzője által kiválasztott, bármely szomszédos üres mezőre helyezik. Amennyiben minden szomszédos mező foglalt, a jártasságot nem használhatod.

Az ellépést hatástalanítja a Félrelökés (*Grab*, [4.2.6.4.](#)) jártasság. Ha ez utóbbival rendelkező játékos blokkolja a játékost, akkor annak Edzője a normál hátratulás szabályai szerint jár el.

4.2.2.10. Sunyi rugdosó (Sneaky Git)

Amikor a játékos szabálytalankodik, nem állítják ki, ha azonos D6 értékeket dob a páncéldobásnál (pl. két darab 1-est).

Az új Errata tiltja már a rúgdosás utáni továbbhaladást. Továbbá gyakran a versenykiírás tiltja a Bíró Lefizetése ösztönző (*Bribe*, [5.1.3.7.](#)) vásárlását olyan esetekben, amikor sunyi rugdosó van a csapatban.

4.2.2.11. Sprint (Sprint)

A játékos a szokásos kettő helyett háromszor hajrázhat (*Rush*).

4.2.2.12. Biztos láb (Sure Feet)

A játékos körönként egyszer, az aktiválása során újradobhat egy hajrá (*Rush*) tesztet.

4.2.3. Általános jártasságok

4.2.3.1. Blokk (Block)

A blokk akció során a „Mindkét fél elesik” (*Both Down*) eredményénél ez a játékos állva marad, nem ütik le a [3.7.1.3.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően.

4.2.3.2. Rendíthetetlen (Dauntless)

Ezt a jártasságot erősebb ellenfelek ellen használják blokk vagy roham akciók során. A módosítók összeszámolását követően, de az offenzív vagy defenzív támogatások összeadása előtt a játékos dob D6-tal. Az eredményt hozzáadja saját erő jellemzőjéhez. Amennyiben ez az összeg magasabb mint az ellenfél ereje, ezen akció idejére ugyanakkora erő jellemzője lesz, mint a célpontjának. Ezt követően számoljuk ki a támogatásokat és határozzuk meg, hány kockával dobunk és melyik edző választ azokból. Például amennyiben egy ST3 „rendíthetetlen” játékos támad egy ST5 ellenfelet és 3+-t dob D6-tal, átmenetileg maga is ST5 lesz és egy kockával dobhat (ellenkező esetben két kockával dobnának és az ellenfél választana azok közül). Amennyiben ehhez még a defenzívénél több offenzív támogatás is járul, kétkockás, támadó választ dobás lesz belőle.

Ha a játékosnak még más, több blokkdobást előíró jártasságai is vannak, mint pl. az „örjögés” (*Frenzy*), a „rendíthetetlen” tesztet minden egyes blokk előtt, külön-külön el kell végezni.

4.2.3.3. *Mocskos játékos +1 (Dirty Player +1)*

Amikor ez a játékos szabálytalankodik, vagy a páncél-, vagy a sérülésdobást módosíthatja a zárójelbe tett értékkel – a fenti esetben „+1”-gyel. Erről a dobást követően kell csak dönteni.

4.2.3.4. *Lerázás (Fend)*

Ha a játékost blokk/roham akció során hátratólják, akkor függetlenül attól, hogy elesik vagy sem, dönthet úgy, hogy a támadó játékos nem követheti. Ezt azonnal a blokkdobás és az ellenfélnek a hátratólás mezőjének kijelölése után el kell döntenie (nem várhat vele az esetleges páncéldobásig). Ugyanakkor ha egy roham akció keretében tolták hátra, a támadó játékos folytathatja mozgását a még meglévő mozgáspontjai terhére.

Ez a jártasság nem alkalmazható lánctolás esetén és a Láncos golyó (*Ball & Chain*) tulajdonság ellenében. Szintén hatástalan a Megállíthatatlan (*Juggernaut*) jártasság ellenében, ha azt roham akció keretében alkalmazzák (azonban egyszerű blokk ellenében a „megállíthatatlan” játékos is „lerázható”). Hasonlóképp a lerázás minden körülmények között erősebb jártasság az Őrjögésnél (*Frenzy*), utóbbi nem feltétlenül követheti az előzővel rendelkező játékost (ellenben ha azt az áldozat engedi, követnie kell).

4.2.3.5. *Őrjögés (Frenzy)*

Minden egyes alkalommal, amikor egy ilyen játékos akár blokk, akár roham akció keretében támad és hátratólja ellenfelét, kötelező követnie, ha erre képes. Ha a célpontja az első támadás után állva maradt és követni is tudta, kötelező még egyszer blokkolnia azt. Ekkor is ugyanúgy, ahogy az előbb, ha képes rá, másodszor is követnie kell az áldozatát.

Ha mindez egy roham akció keretében történik, a második blokk is mozgáspontba kerül. Ha már nincs neki több, hajráznia (*rush*) kell. Ha már erre sem képes, akkor a második blokk elmarad.

Szintén elmarad a második blokk, ha a célpont birtokolta a labdát, az első blokk eredményeképpen az az ellenfél (azaz a blokkoló játékos) célzónájába jutott és játékos állva maradt. Ilyenkor a labdabirtokló fél TD-t ért el és nincs mód második blokkra. Sőt, még akkor is elmarad a második blokk, ha az első blokkal lánctolással a labdát birtokló csapattársát tolja be a TD zónába, mert ekkor is megszakad a játék.

Az Őrjögéshez elég a vonatkozó kockadobás eredménye (hátratólás, adott esetben védőhiba), nem kell, hogy maga a hátratólás is bekövetkezzék. Így pl. a mozdíthatatlan (*Stand Firm*) jártasság ellenében a védő döntésén múlik, hogy valóban hátra tudja-e tolni azt az Őrjögő támadó. Azonban ha helyben maradnak, a játékos akkor is blokkolhat másodszor, feltéve hogy tud a kockadobás eredményei közül hátratólást vagy védőhibát választani.

Az ezzel a jártassággal rendelkező játékosok nem vehetik fel a Félrelökés (*Grab*) jártasságot.

4.2.3.6. *Kirúgás (Kick)*

Ha egy kezdőrúgás során ezt a játékos rúgja ki a labdát, a labda eltérésének (*Deviation*) távolságát lefelezheted, lefelé kerekítve.

4.2.3.7. *Profí (Pro)*

Aktiválása során a játékos egyetlen egy kockát megpróbálhat újradobni. Ezt az egyetlen kockát bárhonnan kiválaszthatja, az lehet egyszeri vagy többes dobás egyik kockája. Kivétel a páncél-, sérülés- és veszteségdobás, illetve a regeneráció, ezek során nem lehet újradobni semmit. Szintén

nem használható a játékos akciójához kötődő, de nem általa végrehajtott akciók esetén, mint pl. a lefizetés (*Bribe*) vagy vitatkozás (*Argue the call*) tesztek.

Első lépésben a játékos megjelöli, melyik, az aktivációja során dobott kockát kívánja újradobni. Ezt követően D6 kockával tesztet kell elvégezni:

- 3+ eredmény esetén a teszt sikeres, az újradobás megejthető.

- 1 vagy 2 eredmény esetén a kocka nem dobható újra.

Amennyiben a játékos megpróbálta újradobni a kiválasztott kockát, az semmilyen körülmények között nem dobható még egyszer újra (pl. csapat újradobás révén sem), függetlenül attól, hogy a „profi” teszt sikerült vagy nem.

A játékos nem használhatja a profi jártasságot aktivációján kívül. Így például egy elkapás esetén nem dobhatja újra a profi jártassággal a vonatkozó ügyességi tesztet, mert nem aktív. Ugyancsak nem használhatja azt, ha a játékos fekszik vagy elvesztette a szerelési zónáját.

4.2.3.8. Tapadás (*Shadowing*)

Ezt a jártasságot akkor használhatjuk, amikor a játékosunk szerelési zónájában lévő ellenfél önkéntes (*Voluntarily*) módon elmozog onnan. Dobjunk D6-tal, adjuk hozzá a saját, majd vonjuk le az ellenfél játékos mozgásjellemezőjének értékét. Amennyiben az eredmény 6 vagy annál több, esetleg eredeti 6-os, játékosunk automatikusan az ellenfél által üresen hagyott mezőre lép (ilyenkor nem kell cseleznie akkor sem, ha állnak mellette más ellenfelek). Amennyiben az eredmény 5 vagy kevesebb, esetleg eredeti 1-es, a jártasság nem működik. Például ha egy „tapadó” MA8-os játékosunk mellől elmozgott egy MA6-os ellenfél, akkor „4+”-os D6 tesztet követhetjük őt, egyébként nem ($4+8-6 \geq 6$).

A játékos bármikor, bármelyik csapat körében, akárhányszor használhatja ezt a jártasságot. Ha több „tapadó” játékos is fogja az elmozgó játékost, csak az egyik, az edző által kiválasztott játékos követheti azt. Értelemszerűen a cselezés megelőzi a tapadástesztet, azonban sikertelen cselezés után is követheti az elmozgó játékost.

4.2.3.9. Labdakiütés (*Strip Ball*)

Ha ez a játékos a labdavívó ellenfélt blokkolja és hátratulja, az ellenfél elejti a labdát, még akkor is, ha állva marad. A labda a hátratuló játékos új mezőjéről pattan ugyanúgy, mintha leütötték volna. A labdakiütés jártasságnál erősebb a „biztos kéz” (*Sure Hands*) és a „rettentő száj” (*Monstrous Mouth*) jártasság.

4.2.3.10. Biztos kéz (*Sure Hands*)

A játékos bármikor újradobhatja sikertelen labdafelvételi kísérletét. Továbbá a labdakiütés (*Strip Ball*) jártasság hatástalan ellene.

4.2.3.11. Szerelés (*Tackle*)

Az általa fogott ellenfelek nem használhatják a cselezés jártasságot.

Továbbá blokk akció során védőhiba (*Stumble*) eredményénél az áldozat nem használhatja a cselezés jártasságát és leütik.

4.2.3.12. Birkózás (*Wrestle*)

Ezt a jártasságot akkor használják, amikor blokk akció során „Mindkét fél elesik” (*Both Down*) eredmény születik. Ilyenkor akár támadóként, akár védőként a jártasságot birtokló játékos dönthet úgy, hogy mindkét játékost fektessék el és maradjon el a páncéldobás. Az elfektetés nem okoz Körszakadást (*Turnover*), kivéve azt az esetet, ha az aktív csapat elfektetett játékosánál volt a labda.

Használata független bármelyik más játékos által birtokolt bármilyen más jártasságtól, kivéve a roham akció során alkalmazott „megállíthatatlan” (*Juggernaut*) jártasságot, amely felülírhatja azt.

4.2.4. Mutációs jártasságok

4.2.4.1. Nagy kéz (*Big Hand*)

Labdafelvételnél sem a fogás, sem szakadó eső (*Pouring Rain*) miatt nem kap negatív módosítót.

4.2.4.2. Karmok (*Claws*)

Amikor ez a játékos leüt valakit, a módosítók nélküli „8+” eredményű páncéldobás sikeres lesz, függetlenül attól, hogy mennyi az áldozat páncél jellemzője. Módosítókkal, legfőképp a nagy ütéssel (*Mighty Blow*) ez a jártasság a páncéldobásra vonatkozólag nem kombinálható (pl. a kettőt kombinálva nem lehet „7+”-szal átütni egy amúgy „10+”-os páncélt), de a nagy ütés még mindig használható a sérülésdobásnál. Az Acélbőr (*Iron Hard Skin*) jártasság hatástalanítja a karmokat.

4.2.4.3. Zavaró kisugárzás* (*Disturbing Presence**)

Ezt a jártasságot akkor alkalmazhatjuk, amikor az ellenfél játékos passz, csapattárs dobása, bombadobás akciókat hajt végre, megpróbál egy passzba közbenyúlni vagy elkapni a labdát. Amennyiben a játékosunk az ellenféltől 3 vagy annál kevesebb mező távolságra van, „-1”-es módosítót kell alkalmazni a vonatkozó akciók tesztjeire. Ez a hatás halmozódik, amennyiben több zavaróan kisugárzó játékosunk van a közelben, a módosító is növekszik. A hatás minden körülmények közt érvényesül, akkor is, ha a játékosaink fekszenek, elkábultak vagy elvesztették a szerelési zónájukat.

4.2.4.4. Többlet karok (*Extra Arms*)

Ez a játékos „+1” módosítót kap labdafelvételre, labdaelkapásra vagy közbenyúlásra.

4.2.4.5. Undorító küllem* (*Foul Appearance**)

Ha az ellenfél bármilyen módon blokkolná ezt a játékosunkat vagy azt különleges akció célpontjává tenné (pl. hipnotikus tekintet), az edzőnek dobnia kell D6-tal. Amennyiben az eredmény 1-es, a támadó nem hajthatja végre az akciót és az veszendőbe ment. Így például roham (*Blitz*) akció esetén a célpont bejelentését követően azonnal végre kell hajtani az undorító küllem tesztet és annak kudarcakor a támadó játékos aktivációja is véget ér, ott marad a kiinduló mezőn (adott esetben nem is mozoghat oda a célpontjához). A leütött, elkábult, szerelési zónáját veszített játékos is megőrzi undorító küllemét, a tesztet ilyenkor is meg kell csinálni. Többszöri blokkolást feltételező esetekben (pl. őrzőngés), minden egyes blokk előtt meg kell csinálni a tesztet.

A láncos golyó ellenében a jártasság nem használható. Szabálytalankodás/rugdosás esetén nem kell undorító küllem tesztet csinálni.

4.2.4.6. Szarvak (*Horns*)

Amikor ez a játékos egy roham akció során blokkol (normál blokk akció esetén nem), „+1”-es módosítót használhatsz az erő jellemzőjére. Ezt azonnal hozzáadjuk az erejéhez és csak ezt követően, ennek ismeretében kalkuláljuk az összes többi jártasság, tulajdonság, módosítók és támogatások hatását. Így például egy szarvakkal és rendíthetetlen ST3-as játékosnak az ST5-ös ellenfél elleni rohama esetén előbb a szarvak hatása érvényesül (ST3 >>> ST4), majd egy sikeres rendíthetetlen tesztet követően (2+) növekszik az ereje tovább (ST4 >>> ST5).

4.2.4.7. Acélbőr (*Iron Hard Skin*)

Az ellenfél játékosai semmilyen módon nem tudják módosítani az acélbőr tulajdonosa ellen végrehajtott páncéldobásokat. Hatástalanítja a Karmok (*Claws*) jártasságot, az eredeti páncélérték érvényesül.

A jártasság használható akkor is, ha a játékost leütötték, elkábult vagy elvesztette a szerelési zónáját.

4.2.4.8. *Rettentő száj (Monstrous Mouth)*

Mivel ez a játékos a szájában tudja vinni a labdát, minden sikertelen labdaelkapási kísérletet újradobhat. Továbbá hatástalan ellene a labdakiütés (*Strip Ball*) jártasság.

4.2.4.9. *Kapaszkodó fark (Prehensive Tail)*

Amikor az ellenfél egy játékosa el akar cselezni (*Dodge*) vagy ugrani (*Jump/Leap*) e játékos szerelési zónájából, „-1”-es módosítót kap a vonatkozó ügyességi tesztre. Ha több ilyen játékosunk is körbeveszi az ellenfél játékosát, csak az egyikük alkalmazhatja a jártasságot.

4.2.4.10. *Csápok (Tentacles)*

Amikor az ellenfél egy játékosa önként (*Voluntarily*) el szeretne mozogni e játékos szerelési zónájából, megpróbálhatja csápjával visszatartani. Dobj D6-tal, add hozzá a saját erődöt és vond le az ellenfélét. Amennyiben az eredmény 6 vagy annál nagyobb, vagy eredeti 6-os, az ellenfél játékosa nem tud elmozogni és aktivációja véget ér. Ellenkező esetben vagy ha egy eredeti 1-es a teszt, a jártasság nem hat. Például ha egy csápos ST5-ös játékosunk mellől próbálna elmozogni egy ST2-es ellenfél, akkor egy „3+”-os D6 teszttel megakadályozhatjuk ebben, egyébként nem ($3+5-2 \geq 6$).

A csápok tesztet a cselezés/ugrás ügyességi teszt előtt kell végrehajtani. Az ellenfél játékosa bejelenti, melyik mezőre szeretne cselezni, ezt követően dönt a játékos a csápok használatáról. Ezt követően hajtja végre a csápok tesztet, annak sikertelensége után következik az ellenfél cselezési tesztje. A csápokra csak egyszer dobunk, még ha az ellenfél játékosa a cselezés (*Dodge*) jártassággal rendelkezik is. A csápok hatása folyamatos, akárhányszor használhatod úgy a saját, mint az ellenfél köre alatt. Ha több ilyen játékosunk is körbeveszi az ellenfél játékosát, csak az egyikük alkalmazhatja azt.

A jártasság nem használható Láncos golyó tulajdonsággal rendelkező játékos mozgása ellenében.

4.2.4.11. *Két fej (Two Heads)*

A játékos „+1”-es módosítót alkalmazhat cselezés tesztjére. A jártasság értelemszerűen kombinálható a cselezés jártassággal, az így újradobott cselezés is módosítható.

4.2.4.12. *Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs)*

A játékos mindkét ugrás típus (fekvő játékos átugrása vagy ha rendelkezik a jártassággal, az egyszerű ugrás (*Leap*)) ügyességi tesztjének negatív módosítóit csökkentheti 1-gyel, egészen a „-1”-es szintig. Így például ha egy játékos három ellenfél szerelési zónájából/-ba ugrik, a „-3”-as módosító helyett az csak „-2”-es lesz. De ha csak egy ellenfél szerelési zónájából/-ba ugrik, akkor a módosító marad „-1”-es.

Továbbá passzok esetén a játékos „+2”-es módosítóval nyúlhat közbe. Ez egyformán vonatkozik az elterelésre (*deflect*) és az elfogásra (*intercept*) is ([3.5.1.3.](#)).

Végezetül ez a játékos semmibe veszi a felhőszaggató (*Cloud Burster*) jártasságot.

4.2.5. Passz jártasságok

4.2.5.1. *Pontosság (Accurate)*

Gyors (*Quick*) és rövid (*Short*) passzok esetén „+1”-es módosítóval végzed el a passzolási tesztet.

4.2.5.2. *Mesterlövész (Cannoneer)*

Hosszú passz (*Long Pass*) és nagy bomba (*Long Bomb*) esetén „+1”-es módosítóval végzed el a passzolási tesztet.

4.2.5.3. Felhőszaggató (Cloud Burster)

Hosszú passz (*Long Pass*) és nagy bomba (*Long Bomb*) esetén újradobathatod az ellenfél edzőjével a sikeres közbenyúlás tesztet. Hatástalanítja a „nagyon hosszú láb” jártasság.

4.2.5.4. Leadás (Dump-off)

Ha a játékosnál van a labda és blokk vagy valamilyen különleges akciót (pl. hipnotikus tekintet) jelentenek be ellene, dönthet úgy, hogy azon nyomban egy gyors passz akciót hajt végre. Ezt közvetlenül a támadó akció bejelentését követően kell eldöntenie és végrehajtania. Értelemszerűen a passz nem okozhat körszakadást és arra a normális szabályok érvényesek. Amint a passz akció véget ér és az azzal járó tesztet is elvégezzük (pl. adott esetben elkapás, pattanás stb.), az eredetileg bejelentett támadó akció normál körülmények között folytatódik.

A leadás kombinálható a többi passzolási jártassággal (pl. passz jártasság). Ugyanakkor nem kombinálható a bombadobás jártassággal.

Esetenként a leadás jártasság használatát megelőzhetik más tulajdonságokra dobott tesztek (pl. undorító küllem, nagyon hülye teszt, stb.).

4.2.5.5. Óvatos (Fumblersookie)

Amikor a labdát birtokló játékos mozgás vagy roham akciót hajtana végre, dönthet úgy, hogy a biztonság kedvéért nem viszi magával a labdát. Azt otthagyhhatja bármelyik, a mozgás vagy a roham során általa üresen hagyott mezőn, az onnan nem pattan el. A jártasság használata nem okoz körszakadást.

Ha a roham akció első eleme egy blokk, akkor azelőtt teheti le a labdát és már üres kézzel blokkolhat.

4.2.5.6. Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass)

Ezen jártasság használatakor a labda- vagy bombadobás akció célmezője bárhol lehet a pályán. Nem kell távolságot sem mérni, minden Üdvözlégy passz „Nagy bomba” és „-3”-as módosító vonatkozik rá. Az Üdvözlégy passz sosem pontos, a legjobb esetben is „pontatlan” (*Inaccurate*). Az elvégzendő pontossági teszt így csak három kimenetellel rendelkezhet: „pontatlan” (*Inaccurate*), „totál mellément” (*Wildly Inaccurate*) vagy „elügyetlenkedte” (*Fumble*). A „pontos” passz vagy az eredeti 6-os is „pontatlan” passz lesz. A passz újradobható, ha a vonatkozó jártasság vagy csapat újradobás rendelkezésre áll. Az üdvözlégy passzba nem lehet közbenyúlni. Hóvihar (*Blizzard*) időjárás mellett nem alkalmazható.

4.2.5.7. Vezér (Leader)

Az a csapat, amelyben egy vagy több ilyen játékos a fűre lép, félidőnként kap egyetlen többlet újradobást, az ún. Vezér-újradobást (*Leader Re-roll*). Felhasználásakor legalább egy ilyen játékos a pályán kell legyen, bármilyen állapotban (lehet fekvő, elkábult vagy a szerelési zónáját vesztett állapotban is). Amennyiben az összes ilyen játékos visszavonhatatlanul elhagyta a pályát és nem használtuk el a vezér-újradobást, az veszendőbe megy. Azonban pl. KO-ból a pályára visszatérő játékos újra lehetővé teszi a jártasság használatát, ha azt a félidőben még nem használtuk el. Hosszabbítás esetén oda átvihető, ha korábban még nem használtuk el, de a hosszabbításra külön nem ad újradobást. Ellentétben a többi csapat újradobással, a vezér-újradobást nem veheti el a Félszerzet Mesterszakács (*Halfing Master Chef*). Minden egyéb vonatkozásban ez is úgy működik, mint egy normál újradobás.

4.2.5.8. Acélidegek (*Nerves of Steel*)

Passz akciónál, labdaelkapáskor és közbenyúláskor ez a játékos figyelmen kívül hagyhatja a szerelési zónák miatti negatív módosítót. Minden egyéb módosító, ami nem a szerelési zónák révén jelentkezik (pl. zavaró kisugárzás), hat a játékosra.

4.2.5.9. Rajta vagyok (*On the Ball*)

Amikor az ellenfél egy passz akciót és annak célmezőjét bejelenti, ez a játékos 3 mezőt mozoghat a normál szabályok szerint (függetlenül a mozgás jellemzőjétől). A cselezésre vonatkozó szabályok ugyanazok, mint normális esetben, de a cselezés jártasság nem használható. Nem is lehet újradozni. A jártasság használata átmenetileg megszakítja az aktív játékos passz akcióját, a vonatkozó pontossági teszt előtt kell a mozgást végrehajtani. A jártasság használható a leadás (*Dump-off*) jártasság gyors passza esetén is. Azonban ha ilyen esetekben a játékos a jártasság használata közben elesik, Körszakadás van.

Ezen túlmenően az ellenfél által elvégzett kezdőrúgáskor, a célmező bejelentését és a szóródás kiszámítását követően, de a kezdőrúgás esemény (*Kick-off event*) meghatározása előtt szintén mozoghat 3 mezőt. Nem használhatja ezt a jártasságot, ha a kezdőrúgás „halott labda” (*Touchback*) és a játékos nem léphet át az ellenfél téréfelére. Több játékosnak lehet ilyen jártassága, de kezdőrúgás esetén csak az Edző által kiválasztott egyetlen játékos alkalmazhatja azt. Passz esetén az összes ilyen játékos alkalmazhatja, a jártasság halmozódik, feltéve, hogy egyikük nem esik el a mozgás közben.

4.2.5.10. Passz (*Pass*)

A játékos újradozhatja elrontott pontossági tesztjét, ha akarja. Újradozás esetén a második dobás a mérvadó, nincs választási lehetőség a két dobás között.

4.2.5.11. Futó passz (*Running Pass*)

Ha a játékos egy gyors (*Quick*) passzt dob, azt követően nem ér véget az aktivációja. A labda sikeres elkapását követően, ha maradt még mozgáspontja, továbbmehet. Ha a passz sikertelen, nem mehet tovább.

4.2.5.12. Biztos passz (*Safe pass*)

Amennyiben a játékos elügyetlenkedi (*Fumble*) a passzt, nincs körszakadás és a labda sem pattan el a dobó játékostól. Aktivációja véget ér, de a labda marad a kezében (szájában). Ugyanez vonatkozik a bombadobásra is, a bombát a játékos nem ejti el, az nem robban fel, de aktivációja véget ér.

4.2.6. Erő jártasságok

4.2.6.1. Ölelés (*Arm Bar*)

Amikor egy ellenfél el akar mozogni a játékos szerelési zónájából, akár cselezéssel (*Dodge*) akár ugrással (*Jump, Leap*), de elrontja a vonatkozó ügyességi tesztet és elesik, használhatsz egy „+1”-es módosítót vagy a páncél-, vagy a sérülésdobásra. A jártasság használatát csak a dobást követően kell bejelenteni. Akkor is használható, ha a játékos egy másik jártasság használata miatt már maga is fekszik (pl. becsúszó szerelésnél). Ha több ilyen játékosunk is körbeveszi az ellenfél játékosát, csak az egyikük alkalmazhatja.

4.2.6.2. Bunyós (*Brawler*)

Amikor egyszerű blokk akciót hajtasz végre (de nem roham akció keretében) egyetlen, „Mindkét fél elesik” kockát újradozhatsz. Nem szabad azonban elfeledni, hogy egy kockát minden esetben csak egyszer lehet újradozni. Ezért pl. csapat újradozás során a bunyós jártasság révén már egyszer újradozott kockát már nem dobjuk újra, csak a többit.

4.2.6.3. Szerelés megtörése (Break Tackle)

Aktivációja során egyszer egy cselezés ügyességi tesztjénél a játékos használhat egy „+1”-es módosítót, ha az erő jellemzője 4 vagy kevesebb, „+2”-t, ha a jellemző 5 vagy több.

4.2.6.4. Féltreökés (Grab)

Amikor a játékos egyszerű blokk akciót hajt végre (de nem roham akció részeként blokkol), bármilyen hátratólás esetén a támadó választhatja ki, melyik – a célpont eredeti mezőjével szomszédos – üres mezőre helyezi az áldozatot. Ha nincs ilyen üres mező, a jártasság nem használható. A támadó játékos lemondhat a jártasság használatáról, például azért, hogy így normál hátratólás révén lánctólást tudjon kiváltani.

Ugyancsak, amikor a játékos blokkol akár blokk, akár roham akció közben, az ellépés (*Sidestep*) jártasság nem használható. Blokk esetén bármelyik szomszédos üres mezőre helyezheti az áldozatát, roham akció esetén a normál hátratólás szabályai érvényesülnek.

A jártasság mellé nem vehető fel az őrjöngés (*Frenzy*) jártasság.

4.2.6.5. Testőr (Guard)

A játékos blokk esetén akkor is adhat támogatást, ha meg van jelölve/fogják. A defenzív (*Defensive*) jártasság bizonyos esetekben kiolthatja ezt a hatást.

4.2.6.6. Megállíthatatlan (Juggernaut)

Amikor a játékos roham akcióban blokkol, a „Mindkét fél elesik” (*Both Down*) kockát kezelheti „hátratólás” (*Push Back*) értékű kockaként. Ugyanígy, roham során való blokkolás esetén a célpont nem használhatja a lerázás (*Fend*), mozdíthatatlan (*Stand Firm*) és birkózás (*Wrestle*) jártasságokat.

4.2.6.7. Nagy ütés +1 (Mighty Blow +1)

Amikor a játékos akár egyszerű blokk, akár roham akció blokkja keretében leüt egy ellenfelet, vagy a páncél-, vagy a sérüléscdobás módosítható a jártasság nevében jelzett értékkel (jelen esetben és általában „+1”-gyel). A támadó edző dönt a dobás(ok) ismeretében. A jártasság csak támadás esetén használható és a támadónak állva is kell maradnia az akcióban (ha őt is leütik, nem használhatja).

A jártasság nem használható párban a dőfés (*Stab*) és a láncfűrész (*Chainsaw*) tulajdonságokkal.

4.2.6.8. Többes blokkolás (Multiple Block)

Egyszerű blokk esetén (de nem roham akcióban) a játékos dönthet úgy, hogy egy helyett két ellenfelet blokkol. Ilyenkor egész aktivációja idejére „-2”-vel módosul az erő jellemzője. A két blokk egyszerre történik, ezért ha az egyik körszakadást is okoz, a másikat is végre kell hajtani. Vigyázzunk, ne keverjük össze a két blokkal kapcsolatos kockákat. A játékos egyik áldozatát sem követheti.

Amikor ezt a jártasságot használja, a játékos nem alkalmazhatja az őrjöngés (*Frenzy*) jártasságát. A jártasság kombinálható más különleges akciókkal (pl. dőfés), ilyenkor két különleges akciót is végrehajthat a játékos.

4.2.6.9. Kicsi a rakás (Pile Driver)

Amikor a játékos leüt egy ellenfelet (egyszerű blokk vagy roham akció keretében), ott helyben elkövethet egy ingyen szabálytalankodást áldozata ellen. Ehhez arra is szükség van, hogy a támadó állva és a leütött ellenféllel szomszédos mezőn maradjon. Használatot követően a játékos elfektetjük (hátára).

A szabálytalankodásra azok általános szabályai érvényesek. A támadónak a páncél- és az esetleges sérüléscdobást követően kell bejelentenie szabálytalankodási szándékát és végrehajtania azt.

Az ingyen szabálytalankodás csak azt jelenti, hogy nem kell egy külön játékos akcióját erre áldozni. Ettől függetlenül a csapatnak csak egy szabálytalankodása lehet körönként, akár hagyományos akcióként, akár a „kicsi a rakás” jártasság révén, a kettő nem adódik össze.

4.2.6.10. Mozdíthatatlan (Stand Firm)

A játékos dönthet úgy, hogy nem engedi meg a hátrátolását. Ezt megteheti bármilyen blokk vagy lánctolás esetén is. Ugyanakkor ha a támadó őrzöngés (*Frenzy*) jártassággal rendelkezik, így is blokkolhatja másodsor, ha a célpont az első blokk után állva maradt.

A jártasságot felülírja a megállíthatatlan (*Juggernaut*) jártasság roham akcióban való használat esetén.

4.2.6.11. Erős kar (Strong Arm)

Csapattárs dobása akció esetén a játékos „+1”-es módosítót kap a minőségi teszt elvégzésekor. Ha egy játékosnak nincs csapattárs dobása tulajdonsága, nem kaphatja meg ezt a jártasságot.

4.2.6.12. Vastag koponya (Thick Skull)

Bármilyen, a játékos elleni sérülésdobás esetén (legyen az akár leütve, elkábulva vagy szerelési zónáját veszítve) csak a 9-es kockadobás eredmény esetén kerül a kiütött játékosok padjára (*Knocked-out box*). A 8-as eredmény csak elkábult (*Stunned*) kimenetelhez vezet. Ugyanígy, ha a játékosnak pöttöm (*Stunty*) tulajdonsága is van, csak a 8-as eredmény jelent kiütést, a 7-esnél csak elkábul. Minden más sérülésdobás eredmény változatlan.

4.2.7. Tulajdonságok

4.2.7.1. Vadállat (Animal Savagery*)

Amikor a játékost aktiváljuk, egy D6 tesztet kell elvégezni (akkor is, ha fekszik, vagy elveszítette szerelési zónáját). Ha blokk vagy roham akciót hajt végre (vagy blokk helyett végrehajtható speciális akciót), „+2”-es módosító jár a dobásra:

- 1-3 eredmény esetén (blokk vagy roham esetén ez csak akkor, ha maga a kockadobás 1-es) a játékos megvadul és ráveti magát egy mellette álló csapattársára:

- Egy mellette álló, az edzője által kiválasztott, álló csapattársát a játékos azonnal leüti. Ez nem okoz körszakadást, feltéve hogy a leütött játékos nem birtokolta a labdát. (Ilyenkor a játékos akciója is megszakad, csak a vele szomszédos, a labdát birtokló játékosra vonatkozó páncél/sérülés/vesztésgdobások történnek már meg.) Szintén nem okozza ez a fejlemény a kezdőrúgás tábla/lerohanás esemény (*Kick-off event/blitz*) végét. A páncél-, és szükség esetén sérülésdobást követően a játékos folytatja a korábban bejelentett akcióját, mintha mi sem történt volna. Ha a játékosnak voltak más jártasságai is, az ellenfél edzője bejelentheti azok használatát a csapattárs leütése során (pl. karmok, nagy ütés stb.).

- Ha nincs mellette álló csapattárs, aktivációja azonnal véget ér. Továbbá elveszti szerelési zónáját és úgy is marad következő aktiválásáig.

- 4+ eredmény (azaz blokk vagy roham esetén 2+ dobásérték) esetén a játékos a bejelentett akciót rendben végrehajtja.

Ha a játékos a csapatkörben csak egyszer végrehajtható akciót jelentett be (pl. passz, roham stb.), azt elhasználnak tekintjük, akkor is, ha egyébként a játékos nem tudta azt még csak meg sem próbálni (pl. mert megvadult és nem volt kit leütnie).

A mellette álló, leütött játékos, ha abban a körben korábban még nem volt aktiválva és sikertelen az ellene végrehajtott páncéldobás, később, a kör során aktiválható.

4.2.7.2. *Ellenszenves (X)* (Animosity (X)*)*

A játékos féltékeny és utálja néhány csapattársát. Ezen csapattársak, jellemzően posztjuk és/vagy fajuk, fel vannak sorolva a jártasság nevében (X-szel jelképezve őket itt). Például az „Alvilág lakói” (*Underworld Denizens*) csapatban a patkány dobó magasról lenézi az alvilági goblinokat, amit „Animosity (Underworld Goblin Linemen)” formában jelzünk. Van úgy, hogy valaki az összes csapattársát gyűlöli „Animosity (all team-mates)”.

Amikor a játékos egy általa gyűlölt csapattársnak adná át a labdát kézből kézbe (*Hand-off*), vagy passzolna (*Pass*) és a célmezőn a gyűlölt csapattárs van, előfordul, hogy meggondolja magát. Ezt egy D6 kockás teszt 1-es eredményével adja tudtunkra. Ilyenkor nem hajtja végre a bejelentett akciót és a játékos aktivációja tüstént véget is ér. Az ellenszenves tesztet az akció kezdetekor, nem annak bejelentésekor végezzük el.

Az ellenszenves tulajdonság nem terjed ki a zsoldosokra és a sztárjátékosokra.

4.2.7.3. *Mindig éhes* (Always Hungry*)*

Amikor ez a játékos el akar dobni egy csapattársat (*Throwing Team-mate*), a mozgását követően, de a dobás előtt dobj D6-tal. 2+ eredmény után folytasd, mintha mi sem történt volna. Azonban 1-es dobás esetén a játékos megpróbálja megenni a kezében tartott csapattársát. Dobj újra D6-tal:

- 1-es eredmény esetén a csapattársat megették és azonnal törölni kell a csapatlistáról. Sem a gyógyító, sem a regeneráció tulajdonság nem alkalmazható esetében. Ha a labda is a birtokában volt, az a tragikus fejlemény helyszínét jelképező mezőről pattan (tehát nem onnan, ahonnan a megevett játékost felvették).

- 2+ eredmény esetén azonban a csapattárs megsejtve a dobó feléledt ösztönét, kisiklik a kezei közül. Ebben az esetben a csapattárs dobása akció elügyetlenkedettnek (*Fumble*) minősül és a [3.6.1.2.](#) fejezetben leírtak vonatkoznak arra.

4.2.7.4. *Láncos golyó* (Ball & Chain*)*

Ezen játékos aktiválásakor egyetlen, különleges műveletet tud végrehajtani, a „láncos golyós mozgást”. Ez a mozgás akárhány játékosal elvégezhető (azaz lehet több láncos golyó a pályán egyszerre). A játékos semmilyen más akciót nem tud végrehajtani (pl. nem rúgdoshat).

Amikor ezt a mozgást alkalmazzuk:

- Tegyük a bedobás sablont (*Throw-in Template*) a játékos fölé, abba az irányba úgy, hogy az a pálya valamelyik széle vagy valamelyik vége felé mutasson.

- Dobjunk D6-tal és mozgassuk a játékost az eredményül kapott mezőre.

- Nem kell cselezési tesztet végrehajtania mozgáshoz.

- Ha a játékos a dobás eredményeként a nézőtérre mozog, a „Tömegben való lesérülés” (*Injury by the Crowd*) veszélyeinek teszi ki magát.

- Ha a mozgás a labda mezőjére juttatja a játékost, úgy vesszük, hogy a játékos önkéntelenül (*Involuntarily*) mozgott oda. Ennek megfelelően nem próbálhatja meg felvenni a labdát, az pattan onnan.

Ha a láncos golyós játékosunk egy olyan mezőre sodródna, ahol bármelyik csapat álló játékosa tartózkodik, kötelező azt blokkolnia. Ez a normális mederben zajlik, a következők figyelembe vételével:

- A láncos golyós játékos ellen az undorító küllem (*Foul Appearance*) jártasság hatástalan.
- A láncos golyós játékosnak mindig követnie kell a hátratólt játékost. Ilyenkor nem alkalmazható pl. a Lerázás (*Fend*) jártasság.

Ha a láncos golyós játékosunk egy olyan mezőre lépne, ahol bármelyik csapat fekvő (*prone*) vagy kábult (*stunned*) játékosa tartózkodik, azt automatikusan hátratólja és páncéldobást (adott esetben sérülésdobást) hajt végre ellene. Ilyenkor nem érvényesítheti a nagy ütés (*Mighty blow*) jártasságát, mert nem valódi blokk akcióra kerül sor.

Ha a játékos egy csapattársat kénytelen blokkolni, az ellenfél játékosai nem adnak offenzív támogatást az akcióhoz. A dobott értékekből az aktív Edző választ eredményt.

A játékosnak nem kell az összes mozgáspontját elhasználnia.

Ez a játékos is hajrázhat (*Rush*). Ilyenkor ugyanúgy be kell azt jelenteni, még mielőtt a bedobás sablont elhelyeznénk:

- Ha a játékos egy üres mezőre mozogna, mozgassuk oda, majd dobjunk D6-tal:
 - 2+ eredmény esetén nem történik semmi rendkívüli.
 - (módosítókkal vagy anélkül elért) 1-es eredmény esetén a játékos elesik.
- Ha a játékos egy, bármelyik csapathoz tartozó álló játékos által elfoglalt mezőre mozogna, dobj D6-tal:
 - 2+ eredmény esetén nem történik semmi rendkívüli, végrehajtjuk a blokk akciót és az történik, amit fent is leírtunk.
 - (módosítókkal vagy anélkül elért) 1-es eredmény esetén a mezőt elfoglaló játékost csak hátratólják (de állva marad), míg a láncos golyós játékos követi, majd ott elesik.

Ha a láncos golyós játékosunk elesik, leütik vagy elfekszik (pl. a birkózás jártasság eredményeképp), nem dobunk rá páncélt, azonnal a sérülésdobás következik. Az elkábult eredmény is kiütésnek számít, semmilyen esetben nem maradhat a pályán, a kispad valamelyik bugyrába kerül.

A jártasság kötelező módon használandó akkor is, ha a játékost leütötték vagy elvesztette a szerelési zónáját.

Az ilyen játékosoknak nem lehet egy sor jártasságuk. Ilyenek a becsúszó szerelés (*Diving Tackle*), az őrjöngés (*Frenzy*), a félrelökés (*Grab*), az ugrás (*Leap*), a többes blokkolás (*Multiple Block*), a „rajta vagyok” (*On the Ball*) és a tapadás (*Shadowing*).

4.2.7.5. Bombazsák (*Bombardier*)

Ez a játékos bombadobás (*Throw bomb*) különleges akciót tud végrehajtani. Ehhez aktivációja kezdetén már eleve állnia kell, nem tud bombát dobni, ha fekvő helyzetből áll fel. A bombadobás különbözik a passz és a csapattárs dobása akcióktól, tehát amennyiben bombát dobunk, az említett másik két akció egyike is végrehajtható még ugyanabban a csapatkörben. Ugyanakkor csapatkörönként csak egyszer lehet bombát dobni, függetlenül attól, hány ilyen játékos van a pályán.

Ugyanúgy, ahogy azt a passz akciónál a [3.5.](#) fejezetben leírtuk, a bombát el lehet dobni, kapni és a dobásba közbe is lehet nyúlni. Mindazonáltal a bombadobásra a passztól eltérően a következő különleges szabályok is vonatkoznak:

- A bombát dobó játékos nem állhat fel és nem is mozoghat a dobás előtt.
- A bombák semmilyen körülmények között nem pattannak (*Bounce*), üres mezőre érkeve felrobbannak. Ha egy foglalt mezőre érkezik, és az ott álló játékos nem tudja azt elkapni, a bomba ott marad a játékos mezőjén és felrobban.
- Ha a bomba dobását elügyetlenkedik (*Fumble*), az a bombadobó mezőjén felrobban. Ez körszakadást okoz, a robbanás révén a bombát dobó játékost leütik (*Knocked down*). Ugyanígy, ha a bombát eldobják, de az valamilyen módon mégis leüti a bombadobó játékost, körszakadás következik.
- Ha a bombát egy ellenfél játékos elkapja vagy földre kerül, nincs körszakadás (*Turnover*).
- A labdabirtokló játékos is el tudja kapni a bombát.
- Minden olyan jártasság, amely a passznál használható, alkalmazható a bombadobás akciónál is, kivéve a rajta vagyok (*On the Ball*) jártasságot.

Ha a bombát bármelyik csapat játékosa elkapja, dobj egy D6-tal:

- 4+ eredmény esetén a bomba tüstént felrobban – lásd lejjebb.
- 1-3 eredmény esetén a játékosnak azonnal tovább kell dobnia a bombát. Ez megszakítja az aktív csapat játékosának normál menetét (az ellenfél játékosa is szigorúan csak a bomba továbbdobását illetően aktiválódhat, átmeneti jelleggel).

Ha a bomba elhagyja a pályát és a nézőtére kerül, ott felrobban, mielőtt azt a nézők visszadobhatnák. Így semmilyen hatással nincs a játékmenetre.

Ha a bomba földet ér, bármi is legyen ezen a mezőn, felrobban:

- Ha a bomba egy játékos által foglalt mezőn ér földet, azt automatikusan eltalálja a robbanás. Ez független attól, milyen állapotban van (áll, fekszik, van-e szerelési zónája stb.).

- Mindkét csapat minden szomszédos mezőn álló játékosára dobni kell D6-tal:

- 4+ eredmény esetén a robbanás eltalálta a játékost.
- 1-3 eredmény esetén a játékos elkerülte a robbanást.

- Az álló és a robbanás által eltalált játékosokat leütik.

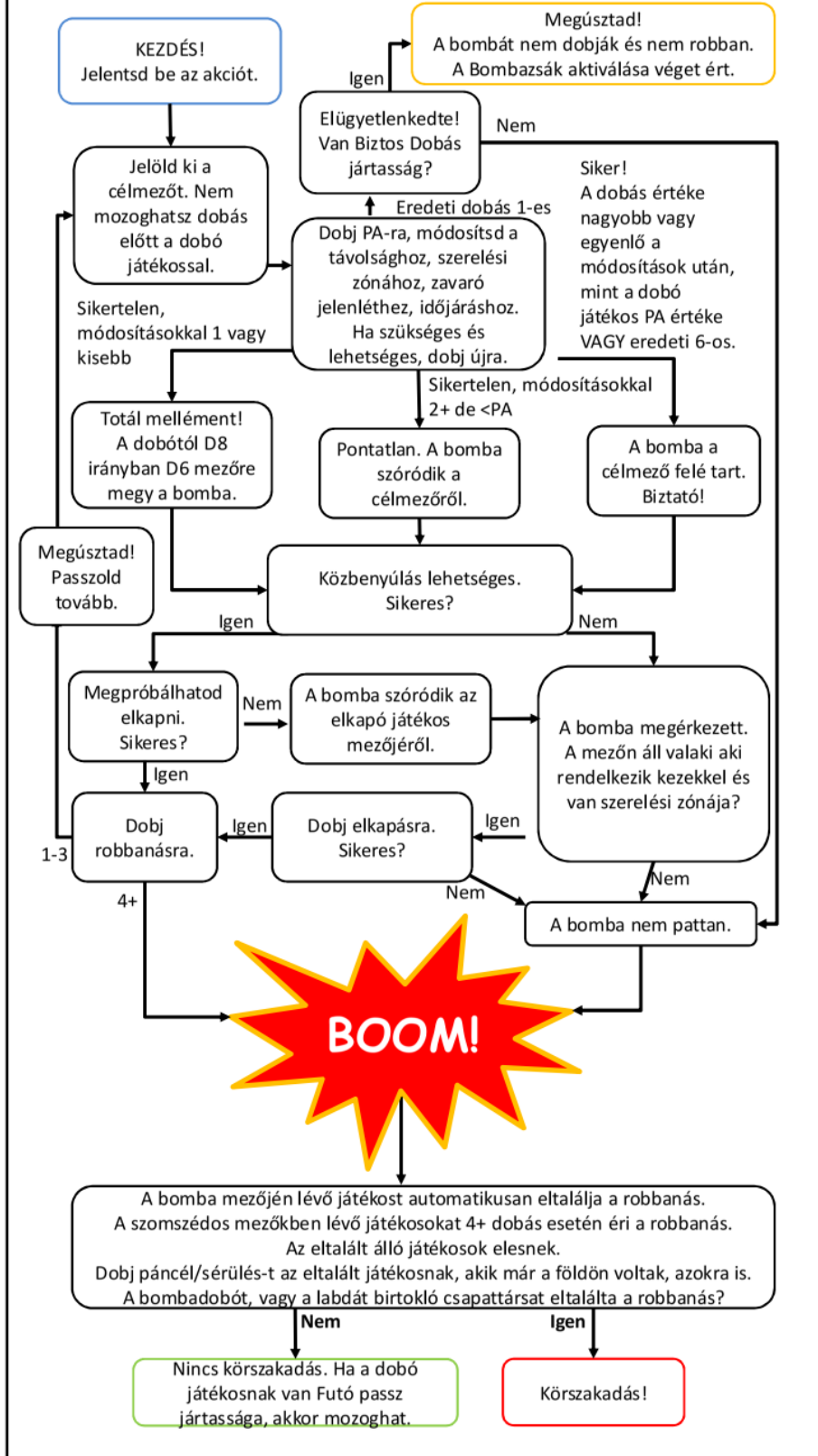
- Minden, a robbanás által eltalált játékosra páncél-, és szükség esetén sérülésdobást hajtunk végre. Ez független az állapotuktól (áll, fekszik, elvesztette a szerelési zónáját stb.).

Az Errata módosításai óta ezekre a páncél- és sérülésdobásokra nem használunk módosítót.

Ha a játékosnak leadás jártassága is van, az a bombadobásra nem vonatkozik.

Blood Bowl Bombadobás

A távolságot bármikor megmérheted. A pályát elhagyó bombák azonnal felrobbannak a pályán kívül, és nincsenek hatással a pályán lévő játékosokra. Érvényes 2024 június



4.2.7.6. Nehézfejű* (Bone Head*)

Amikor ezt a játékos aktiválni akarjuk, az akció bejelentését követően azonnal dobni kell D6-tal. Ezt minden körülmények között meg kell tenni, ha a játékos áll, fekszik vagy elvesztette a szerelési zónáját:

- 1-es eredmény esetén a játékos elfelejti, mit is akart csinálni és aktivációja véget ér. Elveszti szerelési zónáját is egészen addig, amíg legközelebb sikerül aktiválni.
- 2+ eredmény esetén nem történik semmi rendkívüli, a játékos végrehajtja az akciót.

Ha a játékos a csapatkörben csak egyszer végrehajtható akciót jelentett be (pl. passz, roham stb.), azt elhasználnak tekintjük, akkor is, ha egyébként a játékos nem tudta azt még csak meg sem próbálni (mert elfelejtette azt).

4.2.7.7. Láncfűrész (Chainsaw)

A játékos egyszerű blokk, vagy roham során végrehajtott blokk akció helyett végrehajthat „láncfűrészelés” (Chainsaw) különleges akciót. Ugyanúgy, ahogy a blokk esetén, válaszd ki az ellenfél egyik álló játékosát annak célpontjául. Annyiszor láncfűrészelhetsz egy körben, ahány ilyen tulajdonsággal rendelkező játékosod van a pályán.

Dobj D6-tal:

- 2+ eredmény esetén a láncfűrész lecsap az áldozatra.
- 1-es eredmény esetén a láncfűrész csúnyán „visszarúg” és annak hordozóját találja el.
- Bármelyik eset is legyen, páncéldobást hajtunk végre „+3”-as módosítóval (a láncfűrész könnyen hasítja a páncélt). A „+3”-as módosítót akkor is alkalmazzuk, ha a játékos egyszerű blokkot hajtott végre és abban leütötték vagy elesik.
- Ha a páncélt átütik, a játékos le kell fektetni és sérülésdobás következik. Ez nem módosítható. Amennyiben a láncfűrész játékos saját magát fűrészeli le és az átüti a páncélját, Körszakadás is bekövetkezik.
- Ha a páncél nem szakadt át, akkor a láncfűrésznek nem volt hatása.

Egy játékos egy csapatkörben csak egyszer láncfűrészelt, nem társítható hozzá őrzöngés (Frenzy) és többes blokkolás (Multiple Block) jártasság. Ha roham akció keretében használt láncfűrész, a játékos azt követően már nem mozoghat tovább, függetlenül attól, maradtak-e mozgáspontjai.

Ha a láncfűrész játékos elesik vagy leütik, az ellenfél edzője „+3”-as módosítót adhat a páncéldobáshoz. Ez körszakadást is okoz.

Ugyanígy, ha a láncfűrészest blokkolják és bármelyik játékos leütik (ideértve akár a támadót is), „+3”-as módosítóval dobjuk a páncélt. A „Mindkét fél elesik” kimenetel esetén mindkét páncélt „+3”-as módosítóval hajtjuk végre.

4.2.7.8. Rothadás* (Decay*)

A veszteségdobásnál (Casualty Roll) „+1”-es módosítót alkalmazunk a játékosra.

4.2.7.9. Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)

Aktivációja során ez a játékos egy „hipnotikus tekintet” különleges akciót hajthat végre. Minden körben akárhány játékos használhatja ezt a tulajdonságot.

Használatához válaszd ki az ellenfél egyik, veled szomszédos mezőn álló és szerelési zónáját el nem vesztett játékosát. Ezt követően végezz el egy ügyességi tesztet, „-1”-es módosítót alkalmazva minden, téged fogó ellenfél játékos után (ebbe a célpont nem számít bele). Sikeres teszt esetén a célpont elveszti a szerelési zónáját és úgy is marad a következő aktivációjáig.

A hipnotizáló játékos mozoghat is az akció előtt. Ilyenkor a mozgás előtt kell bejelentenie a célpontját és annak végrehajtása után, függetlenül az akció eredményétől, nem mozoghat tovább.

Ahogy azt korábban leírtuk (2.2.1.4.), a hipnotizált játékos nem tud használni olyan jártasságokat, amelyeknek feltétele, hogy legyen szerelési zónája (pl. cselezés, blokk, birkózás stb.). Amennyiben egy jártasság használható a szerelési zóna elvesztésekor is, azt külön jelezzük annak leírásában.

4.2.7.10. Csapattárs rúgása (Kick Team-mate)

Csapatkörönként egyszer, a passz és a csapattárs dobása akciókon felül, egy ilyen tulajdonsággal rendelkező játékos végrehajthat csapattárs rúgása különleges akciót. Ehhez az elrúgandó játékosnak a szomszédos mezőben kell állnia és a jó anyag (*Right Stuff*) tulajdonsággal kell rendelkeznie.

A csapattárs rúgása különleges akciót ugyanúgy hajtjuk végre, mint a csapattárs dobása akciót (3.6.). Az akció folyamatábrája megtalálható a mellékletben (7.24.).

Mindazonáltal ha a csapattárs rúgása különleges akciót elügyetlenkedik (*Fumble*), az elrúgott játékost automatikusan eltávolítjuk a pályáról és sérülést dobunk rá. Az elkábult eredményt kiütésként értelmezzük. Ha a rugó játékosnak volt nagy ütés jártassága, az ellenfél edzője alkalmazhatja azt a sérülésdobáskor. Ha az elrúgott játékos a labda birtokában volt amikor lekerült a pályáról, a labda pattan az általa elfoglalt mezőről.

4.2.7.11. Magánzó (X+)* (Loner (X+)*)

Ha ezen játékos akcióját újra akarod dobni csapat- vagy vezér-újradozással, dobj előbb D6-tal. Amennyiben a dobás eredménye egyenlő vagy magasabb, mint a zárójelben feltüntetett célszám, az újradozás megejthető. Ellenkező esetben az eredeti eredmény marad, nem lehet azt újra dobni, viszont az újradozást elhasználták, pont úgy, mintha az sikeres lett volna.

4.2.7.12. Kéz nélkül* (No hands*)

A játékos nem szerezheti meg a labdát. Nem kísérheti meg annak felvételét, elkapását. Minden ilyen akció automatikusan sikertelen, a labda pattan arról a mezőről. Nem tud a passzba közbenyúlni. Ugyanígy, ha a játékos önkéntesen (*Voluntarily*) arra a mezőre lép, ahol a labda is van, nem tudja azt megpróbálni felvenni. A labda pattan és körszakadás is bekövetkezik, hiszen ez egy sikertelen labdafelvételi kísérletnek számít. A játékosnak nem lehetnek olyan jártasságai, amelyekhez kézre van szüksége (pl. elkapás, passz stb.), ha véletlenül ilyen jártasságokat kapna, azokat újra kell dobni.

4.2.7.13. Nurgle rontása (Plague Ridden)

Mérkőzésenként egyszer, ha az ellenfél játékosának 4 vagy kevesebb az erő jellemzője, nincs rothadás (*Decay*), regeneráció (*Regeneration*) vagy pöttöm (*Stunty*) tulajdonsága és a sérülését követően a veszteségdobáskor a 15-16-os (halott) eredményt kapjuk, továbbá a gyógyító sem menti meg, alkalmazhatod ezt a tulajdonságot. Mindegy, hogy a veszteséget a játékosod blokkja során, vagy szabálytalankodása révén szenvedte el. Ilyen esetekben az ellenfél játékos nem hal meg, csak megfertőződik.

Ha a csapatod a "Nurgle kegyeltjei" (*Favoured of Nurgle*) kasztba tartozik, a Nurgle csapatnévsor egy „Hitvány mezőnyjátékos” (*Rotter Lineman*)-ét tüstént felteheted a kispad cserepadjára. Ezáltal átmenetileg akár 16 fölé is emelkedhet a játékosaid száma a mérkőzés végéig. Ez a játékos a mérkőzés folyamán ugyanúgy alkalmazható, mintha a kezdetektől ott lett volna. A „Mérkőzést

követő teendők” során ezt a játékost állandó jelleggel szerződteheted, pont úgy, mint a vendéjátékosokat (*Journeyman*) (4.1.6.).

4.2.7.14. Ugróbot (*Pogo Stick*)

Aktivációja során körönként egyszer a játékos ugorhat egyet az ugrás (*Leap*) jártasságnál leírtaknak megfelelően (4.2.2.7.). Nagy könnyebbség azonban, hogy az ugrás során végrehajtott ügyességi tesztnél nem vonatkoznak rá a negatív módosítók. Nem számít, hogy hány ellenfél, milyen jártasságok és tulajdonságok révén jelölte meg az ugrás kiinduló vagy érkező mezőjénél, az ügyességi tesztet 0-s módosítóval alkalmazzuk (pl. nem alkalmazható ellene a kapaszkodó farok vagy a becsúszó szerelés).

Ezen játékos nem veheti fel az ugrás (*Leap*) jártasságot.

4.2.7.15. Célrahányás (*Projectile Vomit*)

Egyszerű vagy roham során végzett blokk akció helyett a játékos célrahányás (*Projectile Vomit*) különleges akciót hajthat végre. Itt is ki be kell jelteni a kiválasztott áldozatot, az ellenfél egy álló játékosát. Minden körben akárhány játékos használhatja ezt a tulajdonságot.

Dobj D6-tal:

- 2+ eredmény esetén savas okádék teríti be az áldozatot.
- 1-es eredmény esetén a támadó magát okádja le.
- Bármelyik eset is legyen, páncéldobást hajtunk végre. Ez nem módosítható.
- Amennyiben a páncélt átütik, a játékost le kell fektetni, sérülésdobás következik. Ez nem módosítható. Körszakadás ilyen esetekben nincs, függetlenül a páncél-/sérülésdobás eredményétől.
- Ha a páncél nem szakadt át, akkor a savas okádéknak nem volt hatása.

Egy játékos egy csapatkörben csak egyszer hányhat célra, nem társítható hozzá őrzöngés (*Frenzy*) és többes blokkolás (*Multiple Block*) jártasság. A jártasság használatát követően nem mozoghat tovább.

4.2.7.16. Nagyon hülye* (*Really Stupid**)

Amikor ezt a játékost aktiválni akarjuk, a kiinduló állapotától függetlenül, az akció bejelentését követően azonnal dobni kell D6-tal. Egy „+2”-es módosítót alkalmazunk akkor, ha valamelyik szomszédos mezőben van legalább egy álló játékos, akinek nincs ilyen tulajdonsága.

- 1-3 eredmény esetén a játékos elfelejti, mit is akart csinálni és aktivációja végelt ér. Elveszti szerelési zónáját is következő aktivációjáig.
- 4+ eredmény esetén nem történik semmi rendkívüli, a játékos végrehajtja az akciót.

Ha a játékos a csapatkörben csak egyszer végrehajtható akciót jelentett be (pl. passz, roham stb.), azt elhasználnak tekintjük, akkor is, ha egyébként a játékos nem tudta azt még csak meg sem próbálni (mert elfelejtette azt).

4.2.7.17. Regeneráció (*Regeneration*)

A játékosra dobott veszteség (*Casualty Roll*) után dobjunk egy D6-ot. 4+ eredmény esetén a veszteség törliódik és a játékos regenerál, a kispad cserepadjára (*Reserve Box*) helyezzük. 1-3 eredmény esetén azonban az eredeti veszteségnek megfelelően a kispad sérültek padjára (*Casualty Box*) kerül.

A jártasság használható akkor is, ha a játékost leütötték, elkábult vagy elvesztette a szerelési zónáját.

4.2.7.18. Jó anyag* (Right Stuff*)

Amennyiben a játékos erő jellemzője 3 vagy kevesebb, el lehet dobni a csapattárs dobása akcióban ([3.6.](#)).

A jártasság használható akkor is, ha a játékos leütötték, elkábult vagy elvesztette a szerelési zónáját.

4.2.7.19. Titkolt fegyver* (Secret Weapon*)

Amikor egy menet véget ér, minden ilyen játékos, amely a menet során pályára lépett és függetlenül attól, hogy annak végén a pályán maradt-e, kiállítanak, mintha szabálytalankodott volna ([3.10.1.2.](#)).

4.2.7.20. Döfés (Stab)

Egyszerű vagy roham során végzett blokk akció helyett a játékos egy döfés (Stab) különleges akciót hajthat végre. Itt is ki be kell jelteni a kiválasztott áldozatot, az ellenfél egy álló játékosát. Körönként akárhány játékos használhatja ezt a tulajdonságot.

Az akció során dobj páncélt módosító nélkül (2D6):

- Ha átütöd a páncélt, az áldozatot lefekteted és sérülést dobsz ellene. Ez nem módosítható.
- Ha a páncél nem szakadt át, akkor a döfésnek nem volt hatása.
- Ha roham akció keretében alkalmazták, a döfést követően nem mozogatsz tovább.

Többszöri blokkolást feltételező esetekben (pl. őrjöngés) a játékos válthat a hagyományos blokk és a döfés között.

4.2.7.21. Pöttöm* (Stunty*)

Amikor a játékos cselez és a vonatkozó ügyességi teszteket csinálja, nem kell azokra az ellenfél általi fogásnál érvényes „-1”-es módosítókat alkalmazni. Ez alól kivételt képeznek a bombazsák (Bombardier), a láncfűrész (Chainsaw) és a siklóernyő (Swoop) tulajdonságok, az ezekkel rendelkező játékosok számára a cselezési módosítók érvényesek maradnak.

Ezen játékosok által végrehajtott passz akciókba az ellenfél játékosai „+1”-es módosítóval nyúlhatnak közbe.

A jártasság kötelezően használandó akkor is, ha a játékos leütötték, elkábult vagy elvesztette a szerelési zónáját.

Végezetül ezek a játékosok sérülékenyebbek. Az ellenük végzett sérülésdobásoknál a [3.8.1.3.](#) fejezetben feltüntetett „Pöttöm sérülés tábla” (Stunty Injury Table) a mérvadó.

4.2.7.22. Rajzás (Swarming)

Minden menet kezdetekor a kezdőrúgást követően, de a kezdőrúgás eseményt (Kick-off event) megelőzően néhány ilyen tulajdonságú játékos a cserepadról a pályára, a saját térfeledre tehetsz. Alapvetően D3 dobással döntöd el, hány rajzó jártassággal rendelkező többletjátékosat küldhetsz így pályára. Ugyanakkor nem tehetsz fel a pályára több játékos, mint ahány rajzó játékos már eleve, a 11-es keretből felállítottál oda. Például ha a D3 dobás eredmény 3, de csak kettő rajzó csapattárs volt eleve a pályán, legfeljebb kettő többletjátékos állítható fel. Fordítva, ha a D3 dobás eredménye 1, csak egyetlen többletjátékos állítható fel, hiába van a 11-es keretben kettő vagy több ilyen csapattárs.

Ilyenkor pályán lévő játékosaid száma meghaladhatja a 11-et. A többletjátékosokat nem állíthatod a felezővonalhoz vagy a szélzónákba.

4.2.7.23. Siklóernyő (Swoop)

Amikor csapattárs dobása akció során a játékost elhajtják (3.6.1.3.), nem szóródik (Scatter), mint amúgy tenné. Ehelyett a bedobás sablont (Throw-in Template) helyezzük a játékosra az edző által meghatározott irányban. Ezt követően a játékos D3 számú mezőt mozog a bedobás sablon D6 dobásának megfelelő irányban.

4.2.7.24. Gyökérverés* (Take Root*)

Amikor ezt a játékost aktiválni akarjuk, a kiinduló állapotától függetlenül, az akció bejelentését követően azonnal dobni kell D6-tal:

- 1-es eredmény esetén a játékos „gyökeret ver” (Rooted):

- Egy gyökeret vert játékos a menet maradék részében nem mozoghat el a mezőjéről, sem önként, sem önkéntelenül. Azonban ha a játékost leütik vagy elfektetik, „kiszakad a gyökere”, és ezt követően újra mozgásképes lesz. Ugyanígy, ha van és használ bármilyen, elfektetést eredményező jártasságot (pl. birkózás vagy a kicsi a rakás), azt követően újra mozoghat.

- A gyökeret vert játékos bármilyen, rendelkezésére álló akciót végrehajthat, feltéve ha nem mozog. Például passzolhat, de nem mozoghat passz előtt.

- 2+ eredmény esetén nem történik semmi rendkívüli, a játékos végrehajtja az akciót.

Ha a játékos a csapatkörben csak egyszer végrehajtható akciót jelentett be (pl. passz, roham stb.), azt elhasználnak tekintjük, akkor is, ha egyébként a játékos nem tudta azt még csak meg sem próbálni (mert gyökeret vert, noha az akcióhoz mozognia kellett volna – pl. oda kellett volna mennie a csapattárhoz, hogy eldobja azt).

4.2.7.25. Pirinyó* (Titchy*)

A játékos minden cselezésekor „+1”-es módosítót kap az ügyességi tesztjére. Ugyanakkor ha egy ilyen játékos szerelési zónájába cselez be az ellenfél, a pirinyó játékosok után nem kell „-1”-es módosítót alkalmaznia. Például ha már eleve fogásból, 3 pirinyó játékos zónájába cselez be egy AG3+ ellenfél, akkor „3+”-ra meg tudja csinálni, nem kell „6+”-t dobnia a cselezéskor.

4.2.7.26. Csapattárs dobása (Throw Team-mate)

Ha a játékos erő jellemzője 5 vagy annál több, az 3.6. fejezetben leírtaknak megfelelően végrehajthat csapattárs dobása akciót. „Jó anyag” tulajdonságú játékosok dobhatók el. Az akció folyamatábrája megtalálható a mellékletben (7.23.).

A Csapattárs dobása akcióért nem jár sztárjátékos pont.

4.2.7.27. Hóó-rukk! (Timm-ber!)

Amennyiben a játékosnak 2 vagy annál kevesebb a mozgás jellemzője és a 3.4.1.3. fejezetben leírtak szerint fel szeretne állni, minden szomszédos, szabad, álló csapattárs „+1”-es módosítót ad neki. Az eredeti 1-es így is sikertelen kísérlet, függetlenül a segítők számától.

A jártasság használható akkor is, ha a játékost leütötték vagy elvesztette a szerelési zónáját.

4.2.7.28. Dühkitörés* (Unchanneled Fury*)

Amikor a játékost aktiváljuk, legyen az bármilyen állapotban, egy D6 tesztet kell elvégezni. Ha blokk vagy roham – vagy ezeket helyettesítő különleges – akciót hajtunk végre, „+2”-es módosítóval alkalmazzuk azt.

- 1-3 közé eső eredmény esetén a játékost előnti a düh és tombol a mezőn. Aktivációja azonnal véget ér.

- 4+ (blokk vagy roham esetén ez 2+) eredmény esetén a játékos a bejelentett akciót rendben végrehajtja.

Ha a játékos a csapatkörben csak egyszer végrehajtható akciót jelentett be (pl. passz, roham stb.), azt elhasználnak tekintjük, akkor is, ha egyébként a játékos nem tudta azt még csak meg sem próbálni (mert „eldühöngte” az akciót).

4.2.7.28. *Üss és fuss (Hit and Run)*

A játékos közvetlenül a blokk (*Block*) akció után még mozoghat egy mezőt. Ehhez állva kell maradnia. Ilyenkor ignorálja a szerelési zónákat, nem kell cseleznie. Ugyanakkor ezen mozgása után az ellenfél egyik játékosa sem lehet vele szomszédos mezőn, még akkor sem, ha az fekszik vagy elvesztette a szerelési zónáját.

4.2.7.29. *Részeges (Drunkard)*

A játékos „-1”-es módosítóval dobja a hajrázást.

4.2.7.30. *Vegyél fel! (Pick-me-up!)*

Az ellenfél körének végén a játékostól 3 mező távolságra lévő, a hátán fekvő (*prone*), minden egyessaját játékosodra dobj D6-tal. 5+-os eredmény esetén a játékosod azonnal felállhat.

4.2.7.31. *Vérszomj (X+) (Bloodlust (X+))*

A játékos minden aktivációjakor egy D6 tesztet kell elvégezni. Ha a játékos blokk vagy roham akciót hajt végre, „+1”-es módosítót kap. Ha a teszt eredménye egyenlő vagy nagyobb a zárójelbe tett célszámnál, az akció a normális mederben zajlik.

Ha a játékos kisebb eredménnyel vagy eredeti 1-essel végzi el a tesztet, az akciója végén meg kell harapnia egy mezőnyjátékos csapattársát. A mezőnyjátékos bármilyen állapotban lehet (álló, fekvő, vagy szerelési zónáját vesztett). A játékos a harapást követően már nem mozoghat tovább, aktivációja véget ér (kivéve a passz és kézből-kézbe akciókat, ezeket a harapás után kell elvégezni, de ekkor sem mozoghat már tovább). A mezőnyjátékosra sérülést dobunk, módosítók nem használhatóak. Minden veszteség komoly sérülésként (*Badly hurt*) kerül elszámolásra. A mezőnyjátékos megharapása nem okoz Körszakadást, hacsak nincs nála a labda. A passz és a kézből-kézbe akciók végrehajtására csak a harapást követően kerülhet sor és TD-t is csak úgy vihet, ha a célzónába érve még megharap egy mezőnyjátékost.

A játékos a vérszomj tesztet újradobhatja akár jártasság-, akár csapatújradozás révén. Ha vérszomjas, az eredetileg bejelentett akcióját mozgásra változtathatja (pl. blokkot, rohamot vagy bármi mászt jelentett be). Ha a játékos körönként csak egyszer alkalmazható akciót jelentett be, annak lehetőségét az Edző így elveszti.

Ha nem sikerül megharapnia mezőnyjátékos csapattársát, Körszakadás következik be. A játékos a következő aktivációjáig elveszti a szerelési zónáját, elejti a labdát is, ha nála van.

A harapás utáni mozgásra vonatkozó tiltást alól kivételt jelentenek olyan jártasságok – pl. a Futó passz (*Running Pass*) [4.2.5.11.](#) – amelyek lehetővé teszik azt.

4.2.7.32. *Szemfényvesztés (Trickster)*

Ha a játékos ellen blokk akciót, vagy azt helyettesítő különleges akciót jelentenek be, akkor közvetlenül a blokk kockák számának meghatározása előtt a játékos edzője áthelyezheti azt a

blokkolást végrehajtó játékos melletti bármely másik, üres mezőre. Ezután a blokk akció folytatódik, a blokk kockák számát a játékos új pozíciója alapján meghatározva (vagy végrehajtva a különleges akciót). Ha a játékosnál van a labda és az ellenfél célzónájába helyezik át, az még nem számít TD-nak, mert először végre kell hajtani a blokkot vagy különleges akciót (azaz itt kivételesen nem érvényesül az a szabály, hogy amint egy álló játékos az ellenfél célzónájában birtokolja a labdát, az abban a pillanatban TD-t jelent).

A láncos golyó ellen nem használható ez a jártasság. A jártasság használata nem mozgás, esetében nem használhatók olyan jártasságok, mint a Csápok, Tapadás. Ha a játékost a labda mezőjére helyezik át, nem veheti azt fel, a labda még az blokk végrehajtása előtt pattan a mezőről.

4.2.7.33. *Enyém!** (*My Ball**)

A játékos nem hajlandó odaadni a labdát senkinek, azaz nem hajthat végre sem Passz (*Pass*), sem kézből kézbe (*Hand-off*) akciót, továbbá nem használhat olyan jártasságot vagy tulajdonságot, ami révén megszabadulna a labdától. Csak úgy veszítheti el a labdát, ha leütik (*Knocked Down*), elfektetik (*Placed Prone*), elesik (*Fall Over*), vagy az ellenfél játékosának valamely jártassága, tulajdonsága vagy különleges szabálya révén

4.2.7.34. *Tűzköpő* (*Breathe Fire*)

A játékos körönként egyszer, egyszerű vagy roham során végzett blokk helyett tűzköpő (*Breathe Fire*) különleges akciót hajthat végre. Az egyik általa megjelölt/fogott, álló ellenfél kiválasztását követően dobj D6-tal és alkalmazz -1-es módosítót, ha a célpont ereje 5 vagy annál magasabb:

- 1-es eredmény esetén a támadó túlbuzgóságában magát borítja be lángokkal. A játékost leütik (*Knocked Down*), páncéldobás és Körszakadás következik.
- 2-3-as eredmények esetén a tűzköpés sikertelen, semmi nem történik.
- 4-5-ös eredmény esetén az ellenfél játékosát elfektetjük (*Placed Prone*).
- Eredeti 6-os esetén a tűzköpő az ellenfél játékosát leüti (*Knocked Down*).

A tűzköpést követően a játékos aktivációja azonnal véget ér.

Ösztönzők

Sokféle alak lófrál egy Blood Bowl stadion körül. Lehetnek legendás „egyéni vállalkozók”, akik mindig hajlandóak beállni egy meccsre, ha megfelelő a fizetség. Előfordulnak bírók, akik némi „extráért” hajlandóak néha „félrenézni”. De vannak munkanélküli edzők asszisztenseikkel és a szükség esetén a fecskendőiket boldogan előkapó kórházi szakemberek sem ritkák. Ők mind örömet kötnek alkalmi szerződéseket a csapattal, persze csak megfelelő ellentételezés fejében. Márpedig a gyengébb csapatot sokszor nehéz rábeszélni egy számukra nem sok jóval kecsgetető rangadóra, így a stadionok tulajdonosai vagy a hirdetőik gyakorta inkább állják ezt a cechet, csak hogy pörögjön az üzlet.

5.1. Ösztönzők

A Blood Bowl csapatok közti kiélezett vetélkedés rákényszeríti őket az előnyszerzés összes, többé, kevésbé vagy egyáltalán nem tisztességes módszereinek alkalmazására. Az edzők mindenféle sötét alakot felfogadnak, csak hogy segítsék a csapatukat a pálya széléről. Liga-meccs esetén az edzők kincstárukból, a kiegyenlítő támogatásból (*Petty Cash*) vagy mindkettőből ösztönzőket vásárolhatnak a mérkőzés előtti teendők során. Egyszeri mérkőzésnél a csapat összeállításánál az eredeti költségvetés terhére tehetik meg ugyanezt.

5.1.1. Ösztönzők liga-meccsen

Ahogy azt a [3.1.2.3.](#) fejezetben leírtuk, a mérkőzés előtti teendők során mindkét csapat a kincstárából, a kiegyenlítő támogatásból (*Petty Cash*) vagy mindkettőből számára elérhető ösztönzőket vásárolhat. Ezeket fel kell vinni a meccsfeljegyzések (*Game Record Sheet*) lapra.

5.1.2. Ösztönzők egyszeri meccsen

Egyszeri mérkőzésen a meghirdetett költségvetésből annyit költhetsz ösztönzőkre, amennyit akarsz, feltéve hogy megvan a sztárjátékosok nélkül számított 11 játékosod.

Mindig ajánlott gondosan tanulmányozni a versenykiírást, hiszen a szervezők gyakran korlátozzák vagy egyenesen megtiltják bizonyos ösztönzők használatát. Az is előfordul, hogy a szervezők saját, csak arra a versenyre érvényes ösztönzőket hoznak létre.

Amikor két edző ül le egymással játszani, célszerű, ha az elején átbeszélnek egymás között az ösztönzőket. Fontos, hogy eldöntsék, melyek azok, amelyek alkalmazását egymás között megengedik, és melyeket tiltják.

5.1.3. Hagyományos ösztönzők

Alább található a hagyományos ösztönzők listája. Valójában ennél sokkal több ösztönző van, mivel néhányukhoz csak egyes csapatok férhetnek hozzá. Ezeket különböző, kiegészítő kiadványokban és kiegészítésekben találjátok meg.

- 0-4 Alkalmi Pomponlány (*Temp Agency Cheerleaders*) – 20 ezer arany fejenként

- 0-3 Részmunkaidős Segédedző (*Part-time Assistant Coaches*) – 20 ezer arany fejenként

- 0-1 Időjárásmágus (*Weather Mage*) – 30 ezer arany

- 0-2 Bloodweiser Hordó (*Bloodweiser Keg*) – 50 ezer arany darabja

- 0-5 Különleges Kártyák (*Special Plays*) – 100 ezer arany darabja

- 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*) – 100 ezer arany darabja

- 0-3 Bíró Lefizetése (Bribes) – 100 ezer arany darabja (50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára).
- 0-2 Vándorgyógyító (Wandering Apothecaries) – 100 ezer fejenként (azon csapatok nem vehetnek, amelyek amúgy sem tudnak gyógyítót fogadni).
- 0-1 Kórboncnok (Mortuary Assistant) – 100 ezer arany (csak a „Temetői Hangulat” (*Sylvanian Spotlight*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Pestisdoktor (Plague Doctor) – 100 arany (csak a „Nurgle kegyeltjei” (*Favoured of Nurgle*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Garázda Újoncok (Riotous Rookies) – 100 ezer arany (csak az „Olcsó Mezőnyjátékos” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára).
- 0-1 Félszerzet Mesterszakács (Halfling Master Chef) – 300 ezer arany (100 ezer arany a Halfling csapatok számára).
- Korlátlan számú Zsoldos (Unlimited Mercenary Players) – ára változó
- 0-2 Sztárjátékos (Star Players) – ára változó
- 0-2 Hírhedt Edzők (Infamous Coaching Staff) – ára változó
- 0-1 Varázsló (Wizard) – 150 ezer arany
- 0-1 Korrupt Bíró (Biased Referee) – 120 ezer arany (80 ezer arany az „Olcsó Mezőnyjátékos” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára)

5.1.3.1. 0-4 Alkalmi Pomponlány (Temp Agency Cheerleaders)

20 ezer arany fejenként, bármelyik csapat vehet.

A Pomponlányság egy alkalmi meló, ahol agilis fiatalok tömegei tülekednek, hogy leváltsák a játéknapon megfáradt öregeket és esélyt kapjanak a kiemelkedésre. Az állandó jelleggel szerződötött pomponlányokon (a kisegítő személyzet részei) túlmenően egyedi jelleggel bérelhetsz alkalmi pomponlányokat ösztönzéseképp. A mérkőzés idejére egyszerűen növeld meg a számukat – legfeljebb 16 lehet belőlük. A meccset követően az alkalmi pomponlányok elhagyják a csapatot.

5.1.3.2. 0-3 Részmunkaidős Segédedző (Part-time Assistant Coaches)

20 ezer arany fejenként, bármelyik csapat számára elérhető.

Mindenki szakértő a maga nemében. Miért ne osztanák meg tudásukat a csapattal, ha az edző hajlandó fizetni ezért? Az állandó jelleggel szerződötött segédedzőkön (a kisegítő személyzet részei) túlmenően egyedi jelleggel bérelhetsz részmunkaidős segédedzőket ösztönzéseképp. A mérkőzés idejére egyszerűen növeld meg a számukat – legfeljebb 9 lehet belőlük. A meccset követően az részmunkaidős segédedzők elhagyják a csapatot.

5.1.3.3. 0-1 Időjárásbűvölő (Weather Mage)

30 ezer arany fejenként, bármelyik csapat számára elérhető.

Sok stadion alkalmaz időjárásbűvölőket, akik jó pénzért kordában tartják az elemeket és szárazon a közönséget. Normális esetben a klímaszabályozás ezen mágikus módszere nem terjed ki a pályára magára, kivéve ha az edzők egyike-másika nem fizet ezért külön. Az időjárásbűvölő nem összekeverendő a varázslóval, mindkét ösztönző bérelhető egymással párhuzamosan is.

Az időjárásjármágust mérkőzésenként egyszer használhatod, a csapatköröd legelején, mielőtt bármelyik játékosodat aktiváltad volna. Dobj az időjárás táblázaton (*Weather Table*), kedved szerint használhatsz -2, -1, +1, +2 módosítókat. Az így kiválasztott időjárás körülmények tüstént érvényesülnek és úgy is maradnak az ellenfél következő csapatkörének a végéig. Ezt követően – legyen az az ellenfél körének vagy a menetnek a vége, amelyik hamarabb bekövetkezik – az eredeti időjárás helyreáll.

5.1.3.4. 0-2 Bloodweiser Hordó (*Bloodweiser Keg*)

50 ezer arany darabja, bármelyik csapat számára elérhető.

Semmi nem térít vissza a pályára jobban, mint egy korsó jeges Bloodwieser sör egyenesen a csapról felszolgálva. Mintha lenne persze valami előírás a meccs közben való alkoholfogyasztásról... De senki nem emlékszik már, kötelező vagy tilos. Minden Bloodweiser hordó után „+1”-es módosítóval dobod a menet után a kiüthött játékosok visszatérésére vonatkozó teszteket. Mindenkire hatással van, ide értve a vendégjátékosokat, sztárokat és a zsoldosokat is. A mérkőzés folyamán nem fogy el, tehát akárhányszor használhatod a módosítót.

5.1.3.5. 0-5 Különleges Kártyák (*Special Plays*)

100 ezer arany darabja, bármelyik csapat számára elérhető.

Mindegyik megvásárolt különleges kártyát a mérkőzést megelőzően kell megvenni. Azokat a különleges kártyák pakliból húzzuk a meccs előtti teendők ösztönzővásárlási részében:

- Minden megvásárolt kártya után húzhatsz egyet az egyik pakliból.
- D6 dobással döntöd el, melyik pakliból fogsz húzni.
- Mindegyik kártyavásárlásnál külön-külön dobsz a paklikra, amiből húzol.
- Nincs korlátozva hányszor húzhatsz egy-egy pakliból. Azonban ha egynél többször dobod ki ugyanazt a paklit, dönthetsz úgy, hogy újradobod a D6-ot. Azonban a második dobás eredményét minden körülmények között el kell fogadnod, akármilyen is legyen az.

Különleges Kártyák	
D6	Pakli
1	Véletlen események (<i>Random Events</i>)
2	Mocskos trükkök (<i>Dirty Tricks</i>)
3	Varázslatos események (<i>Magical Memorabilia</i>)
4	Hősi cselekedetek (<i>Heroic Feats</i>)
5	A tréning haszna (<i>Benefits of Training</i>)
6	Kaotikus egyebek (<i>Miscellaneous Mayhem</i>)

Kártyaválasztás

Miután D6-tal eldöntötted, melyik pakliból választasz, azt meg kell keverni és leemeled a két felső lapot. Ezeket elolvasva döntesz, hogy melyiket tartod meg és a másikat eldobod.

5.1.3.6. 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*)

100 ezer arany darabja, bármelyik csapat számára elérhető.

Még a játéknapra is elég nehéz összetrombitálni a játékosokat, nem is beszélve a normál edzésekről. Ha az edző ezen túlmenően egy fontos meccs előtt még extra edzéseket is be akar iktatni, bizonyosan a zsebébe kell nyúlnia. Egy kiegészítő edzés egy extra csapat-újradowást jelent a csapatnak. Ennek felhasználása azonos a csapat-újradowásával.

5.1.3.7. 0-3 *Bíró Lefizetése (Bribes)*

100 ezer arany darabja (50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára).

Amikor játékosunkat csínytevésen kapják, egy zsák arany meglepően nyugtatólag hathat a bíró kedélyállapotára. A „bíró lefizetése” ösztönzött olyankor használjuk, amikor játékosunkat szabálytalankodásért vagy titkolt fegyverek használatáért ki akarják állítani. Egy ilyen kísérlet egy lefizetés elhasználását feltételezi. Dobj D6-tal. 2-6 eredmény esetén a lefizetés működik, a játékost nem állítják ki és nincs körszakadás (*Turnover*) sem. 1-es eredmény esetén azonban a bíró megmakacsolja magát, a lefizetés veszendőbe megy és az eredeti ítélet marad. A döntést nem lehet újradobni. Ha ezután maradt még bírólefizetésed, megpróbálhatod azt is használni. Egy lefizetés a mérkőzés során egyszer használható, azok nem termelődnek újra menetenként/félidőnként.

A bírólefizetést meg lehet próbálni a [3.10.1.3.](#) fejezetben leírt „Vitatkozás” (*Argue the Call*) kísérlet után is. Azonban ha ez utóbbinak az eredménye 1-es és az edzött kiállítják, akkor a bíró már annyira ideges, hogy mégsem lehet megpróbálni lefizetni. Gyakorlatilag a „Vitatkozás” 2-5 eredménye mellett lehet ezt a késői bírólefizetést alkalmazni. Sikertelen bírólefizetést követően már nem lehet vitatkozni.

5.1.3.8. 0-2 *Vándorgyógyító (Wandering Apothecaries)*

100 ezer fejenként (nem elérhető azon csapatok számára, amelyek amúgy sem tudnak Gyógyítót fogadni).

Mindegyik, amúgy gyógyítót felfogadni képes csapat felbérelhet még egy vagy két vándorgyógyítót is. Valószínűleg ezek csak helyi lódoctorok, akiket amúgy is érdekel a meccs és így legalább visszakapják a jegy árát. Mások – bár szavahihetőségük némileg kétséges – szakorvosnak mondják magukat. Csak remélni tudjuk, hogy unortodox orvosi módszereik visszaigazolják a rájuk költött aranyak révén beléjük vetett, megelőlegezett bizalmat. A vándorgyógyítók pontosan úgy működnek, mint azt a [3.8.1.7.](#) fejezetben, a normál gyógyítók esetében leírtuk. Az egyetlen különbség, hogy a normál gyógyítókkal ellentétben ők összevarrhatnak vendégjátékost vagy zsoldost is, de a sztárjátékosokhoz ők sem nyúlnak.

5.1.3.9. 0-1 *Kórboncnok (Mortuary Assistant)*

100 ezer arany (csak a „Temetői Hangulat” (*Sylvanian Spotlight*) kaszt csapatai számára).

A Nekromantáknak mindig szükségük van a segítő kezekre, a helyi kórboncnokok pedig nem utasítanak vissza egy kis mellékest. A kórboncnok a tű és cérna, a medence- és combcsont összefűzésének, a múmiapólya megjavításának mestere. Ők azok, akik újra csoszogásra bírják a holtakat. A kórboncnok mérkőzésenként egy sikertelen regeneráció újradobására használható. Vendégjátékost is segíthet, de zsoldosokat és sztárjátékosokat nem.

5.1.3.10. 0-1 *Pestisdoktor (Plague Doctor)*

100 arany (csak a „Nurple kegelytjei” (*Favoured of Nurgle*) kaszt csapatai számára).

A Nurgle-típusú csapatokhoz társuló pestisdoktor járatos a fertőző betegségek és a gondjaira bízott alanyok gyengélkedéseinek kezelésében. A pestisdoktor mérkőzésenként vagy egy sikertelen regeneráció újradobására használható, vagy egy sérülésdobás kiütött eredményét elkábultra váltja át ([3.8.1.7.](#)). A csapat összes játékosát és a vendégjátékosokat kezelni tudják, de a zsoldosokat és sztárjátékosokat nem.

5.1.3.11. 0-1 Garázda Újoncok (*Riotous Rookies*)

100 ezer arany (csak az „Olcsó Közlegény” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára).

A mérkőzés előtt az edző egy marék apróval felszerelve kimegy a stadion elé portyázni, újoncokat felbérelni. A pénzt a csodálók tömegébe szórva meggyőzi őket, hogy ez életük nagy esélye, Blood Bowl karrierjük kitörési pontja. Függetlenül a csapat létszámától, attól, hogy hány üres hely van benne vagy mennyi vendégjátékost szerződtettek, a csapat kap 2D3+1 vendégjátékost erre a meccsre. Ezek a reménnyel teli, ifjú kezdők átmenetileg 16 fölé vihetik a csapatlistádon szereplő játékosok számát. Minden vonatkozásban úgy viselkednek, mint a normális vendégjátékosok, és szélnek is ereszted őket, hacsak a mérkőzés végén le nem szerződteted egyikük-másikuk.

5.1.3.12. 0-1 Félszerzet Mesterszakács (*Halfling Master Chef*)

300 ezer arany (100 ezer arany a Félszerzet/Halfling csapatok számára).

Sok csapat kíséretében megtalálhatóak különféle, hírneves szakácsok, akik a félidőkben és a meccs végi bankettekén főztjükkel kényeztetik a játékosokat. Azonban a kispadról felszálló, csalogató illatok gyakran nemcsak saját csapatodat pezsdítik fel, de az ellenfél játékosainak is elterelik a figyelmét. Mind az első és a második félidő kezdetén, a kezdőrúgás után, de a kezdőrúgás esemény (*Kick-off Event*) előtt dobj három D6-tal. Minden 4+ eredmény esetén a csapatodat olyannyira sikerült inspirálnod, hogy kapnak egy extra csapat újradobást. Ugyanígy, az ellenfelet viszont annyira megzavartad, hogy ők vesztenek minden 4+ eredmény után egyet. A vezér újradobás (*Leader Re-roll*) nem veszthető el így.

5.1.3.13. Korlátlan számú Zsoldos (*Unlimited Mercenary Players*)

Ára változó, bármelyik csapat számára elérhető.

Minden állandóra szerződtetett játékosra tucatnyi másik jut, akik némi juttatás fejében bármely csapat mezét magukra húzzák. Te is felfogadhatsz egyszeri jelleggel ilyen zsoldosokat a csapatnévsorodról (*Team Roster*), 30 ezer aranyért többért, mint amennyibe azok amúgy kerülnének. Például egy zsoldos ember mezőnyjátékos (*Human Lineman*) 50 ezer helyett 80 ezer aranyba kerül így.

A zsoldosokra is érvényesek a csapatokra vonatkozó, általános és a posztokra vonatkozó számbeli korlátozások. Ugyanakkor a mérkőzést kihagyó, azon eleve nem szereplő játékosok nem számítanak bele ebbe a keretbe.

Minden zsoldosnak magánzó (4+) (*Loner (4+)*) tulajdonsága van, minthogy nem szoktak össze a csapattársakkal. Ugyanakkor a zsoldosnak további 50 ezer arany befizetése révén adható egy, általa a csapatnévsor alapján felvehető, többlet elsődleges jártasság. Így például a fent említett ember mezőnyjátékos felveheti pl. a szerelés (*Tackle*) jártasságot, így az ára már 130 ezer arany lesz. A zsoldosok a mérkőzés végén a teljesítményükért nem kapnak sem SPP-t, sem MVP-t. Végezetül a vendégjátékosoktól eltérően, a zsoldosokat nem lehet a mérkőzés végén állandóra leszerződtetni, ők elhagyják a csapatot.

5.1.3.14. 0-2 Sztárjátékos (*Star Players*)

Ára változó, bármelyik csapat számára elérhető.

Ők a Blood Bowl aréna hősei, a sportág legsokoldalúbb és legtehetségesebb játékosai. A sztárjátékosok szabadúszók, egy-egy meccsre szerződnek bármely olyan csapathoz, amely képes és hajlandó megfizetni néha csillagászati bérleti díjaikat. A mérkőzés után szinte biztosan tovább állnak egy másik csapathoz, amelyik szintén igényt tart a szolgálataikra. Minden csapat legfeljebb két, számukra engedélyezett sztárjátékost szerződtethet. Hacsak a liga szervezői másképp nem döntenek,

a sztárjátékosok sérülései „meggyógyulnak” a mérkőzés végeztével, a következő meccsükön egészségesen léphetnek a pályára.

Sztárjátékosokkal együtt sem lehet 16-nál több játékosod. Ugyanakkor a mérkőzést kihagyó, azon eleve nem szereplő játékosok nem számítanak bele ebbe a keretbe.

Előfordulhat, hogy a két szembenálló csapat ugyanazt a sztárjátékost szerződteti a mérkőzésre:

- Liga-mérkőzésen ilyenkor egyik csapat sem léptetheti a pályára a sztárjátékost, azonban azok bérleti díjai náluk maradnak, a csapatok számára a pénz elveszett.

- Egyszeri mérkőzésen mindkét csapat pályára léptetheti a sztárjátékost – bár legalább az egyikük nyilvánvalóan egy szélhámos.

A sztárjátékosok a teljesítményükért nem kapnak sem SPP-t, sem MVP-t a mérkőzés végén. Nem is fejlődhetnek, semmilyen körülmények között.

5.1.3.15. 0-2 Hírhedt Edzők (Infamous Coaching Staff)

Áruk változó, bármelyik csapat számára elérhető.

Bár a Blood Bowl ünnepekt hírességei általában a játékosok, az edzői stáboknak is több, messze földön híres tagja van. Sok ilyen nem-játékos szakértő megfelelő díjazásért hajlandó szolgálatait más csapatoknak bérbe adni, szakértelmüket más kispadokon kamatoztatni.

Hírhedt edzőket a mérkőzés előtti teendők során vehetsz a feltüntetett áron. Legfeljebb két, számodra megengedett edzőt szerződtethetsz.

Előfordulhat, hogy a két szembenálló csapat ugyanazt a hírhedt edzőt szerződteti a mérkőzésre:

- Liga-mérkőzésen ilyenkor egyik csapat sem léptetheti a pályára az edzőjét, azonban azok bérleti díjai náluk maradnak, a csapatok számára a pénz elveszett.

- Egyszeri mérkőzésen mindkét csapat használhatja az edzőjét – bár legalább az egyikük nyilvánvalóan egy szélhámos.

Nagyon sok hírhedt edző van, legtöbbjük csak bizonyos csapatok számára megengedett. A teljes lista különböző speciális Blood Bowl kiadványokban lelhető fel.

5.1.3.16. 0-1 Josef Bugman, a hírhedt Edző

100 ezer arany, bármelyik csapat számára elérhető

Josef Bugman neve egyenlő a Blood Bowl-lal. A rengeteg óvilági szponzorációnak köszönhetően a Bugman XXXXXX márka termékei a legtöbb stadionban elérhetőek. A Bugman által kínált „aransárga nedű” pedig bizonyosan kellőképpen felfokozza a hangulatot a kezdőrúgás idejére. Bugman személyes megjelenése végképp parádés esemény! Megérkezésekor a maga módján üdvözlí az éljenző közönséget: törpe pomponlányai körében, sörágyúval felszerelve táncol keresztül a tömegben, miközben Bugman léghajója kancsósám szórja a nézők közé a finom sört.

Azonban Bugman nem egyszerűen néző. A tömzsi kis sörfőző több csapatot is birtokol és irányít. Minden hengegése ellenére elég jó edző, együtt él a játékkal. Baj csak akkor van, amikor nem megy a csapatának, esetleg túlzottan sokat iszik, de leginkább ezen körülmények együttes fennforgása esetén. Ilyenkor kitántorog a pályára, hogy a saját kezébe vegye a dolgokat...

Bugman XXXXXX

Bugman bőségesen ellátja játékosait Bugman XXXXXX termékekkel. Ezek a törpe sörök közismertek rekreáló hatásukról. Amikor a kiütött (*Knocked-out*) játékosok felépülésére dobsz, használj +1-es módosítót.

Buzgó játékos

Ha Bugman csapata nem képes kiállítani 11 játékost a menet kezdetén, ő maga is csatlakozhat. Beállíthatod játékosként a csapatba. Ebben az esetben a menet tartamára a csapat tagjaként kell kezelni. A menet végén Bugmant kiállítják szabálytalankodásért és így nincs semmi további hatása a játékmenetre, többször nem használható. De a Bugman XXXXXX marad és a játékosok továbbra is ihatják.

	MA	ST	AG	PA	AV
Bugman	5	3	3+	6+	9+
magánzó (5+), szerelés, vastag koponya, birkózás					

5.1.3.17. 0-1 Varázsló (Wizard)

150 ezer arany, bármelyik csapat számára elérhető.

Mivel a varázslók szolgáltatják a közvetítéshez szükséges energiát és szaktudást, szinte bizonyosan minden mérkőzésen jelen vannak valahol. A kérdés az, hogy az edző hajlandó-e fizetni nekik egy kis „besegítésért”.

Mérkőzésenként egyszer a varázsló a következő varázslatok egyikét mutathatja be:

Tűzgolyó (Fireball)

Ezt a varázslatot bármelyik fél körének végén idézheted meg. Válassz ki egy célmezőt bárhol a pályán, ahová a tűzgolyót irányítod. Ezután dobj D6-tal minden olyan álló játékosra – ideértve a saját játékosod is – amely azon vagy bármelyik azzal szomszédos mezőn áll:

- 4+ eredmény esetén a tűzgolyó eltalálta a játékost.
- 1-3 eredmény esetén a játékos elkerülte a tűzgolyót.

Mindegyik, a tűzgolyó által eltalált játékost leütik. A páncél- vagy a sérülésdobásra „+1”-es módosító használható. A módosító használatáról a dobást követően dönt a tűzgolyót dobó edző.

Brek! (Zap!)

Ezt a varázslatot vagy az ellenfél körének legelején idézheted meg, amikor még egyik játékosát sem aktiválta, vagy közvetlenül az ellenfél körének legvégén. Célozd meg az ellenfél egyik játékosát és dobj rá D6-tal:

- Amennyiben a dobás egyenlő vagy magasabb, mint a játékos erő jellemzője vagy eredeti 6-os, a játékos békává változik a menet maradék időtartamára. Ezt követően az ellenfél edzője igénybe véve a vészhelyzeti mágiát visszavarázsolja őt eredeti formájába.
- Amennyiben a dobás alacsonyabb, mint a játékos erő jellemzője, a játékoson ugyan megjelenik egy halom bibircsók, de ez semmilyen értelemben nem korlátozza a játéktudását.

Ha a játékos a labda birtokában volt, amikor békává változott, elejti azt és az pattan. A békává változott játékos a lenti képességekkel bír. Amennyiben egy veszteségdobást kellene végrehajtani a béka ellen, ez elmarad. Ehelyett automatikusan komoly sérülésként (*Badly Hurt*) kezeljük azt. A

békának ki kell hagynia a mérkőzés maradványát és nem gyógyítható – hiszen egy béka! A mérkőzés végén visszaváltozik eredeti alakjába maradandó következmények nélkül.

A béka a következő jellemzőkkel és jártasságokkal bír:

	MA	ST	AG	PA	AV
Béka	5	1	2+	no	5+
cselezés, ugrás, kéz nélkül, pöttöm, pirinyó, nagyon hosszú lábak					

5.1.3.18. 0-1 Korrupt Bíró (*Biased Referee*)

120 ezer arany (80 ezer arany az „Olcsó Közlegény” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára)

Kitüntető figyelem (Close Scrutiny)

A szabályokhoz való elvszerű ragaszkodás meghatározó jelentőségű minden bírói tevékenységénél. Kiváltképp így van ez, ha az egyik csapat még fizetett is nekik, hogy erőteljesebben az ellenfél körmére nézzenek! Ha az ellenfél bármelyik játékosra szabálytalankodna anélkül, hogy akár a páncél-, akár a sérülésdobásra duplát dobna, dobj D6-tal:

- 5+ eredmény esetén a korrupt bíró észreveszi a szabálytalankodást és kiállítja a játékost pont ugyanúgy, mintha duplát dobott volna (az ellenfél edzője persze használhat lefizetést vagy vitatkozhat a döntéssel).

- 1-4 eredmény esetén nem történik semmi, a bíró nem veszi észre a szabálytalankodást.

„Nem láttam semmit!” („I didn't see a thing”)

Míg az ellenfél akciót árgus szemekkel figyel, a korrupt bíró előszeretettel elnézi a te szabálytalankodásaidat. Amikor a „Vitatkozás” (*Argue the Call*) táblán dobsz, használj „+1”-es módosítót. Ezt a módosítót az eredeti „1”-es dobásokra is használhatod („2”-es eredményre javítja a dobás minimumát), tehát az edződet szinte soha nem állítják ki.

A csapatok

Ebben a részben bemutatásra kerülnek a csapatok és a csapatlistára vehető játékosok. Ezeknek köre és képességeik (jártasságaik/jellemzőik/tulajdonságaik) néha, egyezményes keretek között változnak. Ennyiben az itt feltüntetett állapot csak a kötet elején megadott időpont viszonyainak feleltethető meg, azóta ezek – akárcsak maguk a szabályok is – változhattak.

6.1. A különleges szabályok

A csapatoknak lehetnek különleges szabályaik, amelyek bizonyos előjogokat adhatnak nekik. Egyes sztárjátékosok csak bizonyos csapattípusokhoz hajlandóak szerződni, bizonyos ösztönzőket csak meghatározott csapatok használhatnak.

6.1.1. A kasztok

A csapatok egyik fontos csoportosítási rendszere a kaszt.

Nyolc kaszt van:

- A Pusztai királyai (*Badlands Brawl*)
- Elf Királyságok Ligája (*Elven Kingdoms League*)
- Félszerzet Gyűszű Kupa (*Halfling Thimble Cup*)
- Lusztiai Szuperliga (*Lustrian Superleague*)
- Szintiszta Óvilág (*Old World Classic*)
- Temetői Hangulat (*Sylvanian Spotlight*)
- Alvilági kihívás (*Underworld Challenge*)
- Óperenciás Szuperliga (*World Edge Superleague*)

Az alább, a csapatnévsoroknál minden csapatnál és sztárjátékosnál jelezzük, hogy melyik kaszt(ok)hoz tartoznak.

6.1.2. Csapatokra vonatkozó egyéb különleges szabályok

Azonban a kasztokon túlmenően vannak egyéb különleges szabálycsoportok is.

Ezek a következők:

6.1.2.1. Lefizetés és Korrupció (*Bribery and Corruption*)

Ezek a csapatok a szabálytalankodásaikról, rugdosásról és bírókra gyakorolt gátlástalan nyomásgyakorlásról híresek.

- Meccsenként egyszer újradobhatod a „Vitatkozás”-t (*Argue the Call*), ha „eredeti 1”-est dobtál.

6.1.2.2. ... Kegyeltjei (*Favoured Of...*)

Ezek a csapatok valamelyik Káosz Erő kegyeltjei. Néhány esetben ez eleve adott, más esetben te magad választhatsz a Káosz erők közül (pl. a Káosz Renegátjai). Ezt a csapat összeállításakor el kell döntenie, a későbbiekben már nem lehet rajta változtatni.

6.1.2.3. Olcsó Mezőnyjátékos (*Low Cost Linemen*)

Ezek a csapatok nem nagyon fizetik a mezőnyjátékosait.

- Ligameccseken (de nem egyszeri mérkőzéseken) ezen játékosok aktuális értéke (*Current Value*) nem kerül felszámolásra.

Az így vásárolt vendégjátékos mezőnyjátékosok értékei szintén nem kerülnek felszámolásra.

6.1.2.4. Az Élőholtak Urai (*Masters of Undeath*)

Ezen csapatok Edzője egy Nekromanta. Meccsenként egyszer feltámaszthat egy halottat.

- Ehhez az ellenfél játékosának 4, vagy annál alacsonyabb Erő jellemzője kell, hogy legyen; nem lehet regeneráció vagy pöttöm tulajdonsága; a veszteségdobás során 15-16-os (halott) értéket dobta rá; nem sikerült meggyógyítani. Ha mindez teljesül, egy új Zombi Mezőnyjátékos (a Vámpír csapat esetében egy Mezőnyjátékos/Thrall) kerül a cserepadra. Ezáltal a csapat létszáma átmenetileg 16 fölé is nőhet.

- A mérkőzés utáni teendők során a 4. lépésben ez a játékos ingyen leszerződtehető (ha befér a 16-os keretbe). Ellenkező esetben örökre elvesz. Szerződés esetén beszámít a csapatértékbe.

A Nekromanta, akárcsak az Edző is vitathatja a bírói döntéseket és ennek révén ki is állíthatják. A csapat ettől függetlenül továbbra is feltámaszthat halottakat.

6.2. A Szintek (*Tier*)

Minden törekvés ellenére a frissen összeállított csapatok nem egyforma erősségűek. Vannak erősebb, több hozott jártassággal rendelkező és vannak szimpatikus, de nyilvánvalóan esélytelenebb csapatok is. Az erőssorrendről végeláthatatlan viták zajlanak az Edzők körében.

Ezt ellensúlyozandó, a legtöbb versenykiírás 3-6 szintbe sorolja a csapatokat, ízlés szerint. Az alacsonyabb sorszámú szintek (Tier 1) az erősebb, a magasabb sorszámú szintek a gyengébb csapatokat tartalmazzák. A különböző szintekhez különböző juttatásokat rendelnek. Ezek jellemzően a szabadon kiosztható jártasságok számát jelentik (pl. Tier 1-be 6 jártasság, Tier 3-ba 9 jártasság adható), de bármi más is ide rendelhető. A csapatválasztásnál érdemes a versenykiírásban szereplő szintezést nyomatékosan figyelembe venni.

6.3. A Csapatnévsorok (Team Rosters)

Az alábbi oldalakon ismertetjük az összes elérhető faj csapatnévsorait és a sztárjátékosokat. Gyakorlatilag az összes, a pályán elhelyezhető játékos, annak jellemzői, jártasságai, tulajdonságai és egyéb adatai valamilyen módon szerepelnek a következő oldalakon.

Az alábbi ábrán egy üres csapatnévsor látható. Valószínűleg a legtöbb rubrika magától értetődő, de néhányhoz most fűzünk rövid magyarázatot.

Engedélyezett létszám: Ez egy 0-tól az adott posztra maximálisan szerződthető játékosszámig terjedő érték. Így pl. az Amazon csapatba a blokkoló posztra legfeljebb két játékos szerződthető, ezért itt "0-2" értéktartomány lesz.

A jellemzők értékei: Az öt jellemző (MA-mozgás, ST-erő, AG-ügyesség, PA-passz, AV-páncél) minden egyes poszton.

Elsődleges/Másodlagos jártasságok: Bajnokságokon/egyszeri meccseken gyakran kiosztható valamennyi elsődleges és másodlagos jártasság. Ligákban a játékosfejlődés során ilyen jártasságokat vehetünk a sztárjátékos pontokból. A posztokon lévő játékosok bizonyos jártasságcsoportokhoz elsődlegesként, vagy csak másodlagosként, esetleg egyáltalán nem férnek hozzá. Ezeket a jártasságcsoportokat jelölik a rövidítések: G Általános/General; A-Ügyesség/Agility; P-Passz/Pass; S-Erő/Strength; M-Mutáció/Mutation.

Ár: Az adott posztra vehető játékos ára ezer aranyban.

Csapat újradobások ára: Az első összeállításkor az újradobások ára ezer aranyban.

Engedélyezett
létszám

Fajnév

Poszt neve

A jellemzők értékei

Elsődleges
jártasságok

Jártasságok és
tulajdonságok

Másodlagos
jártasságok

Ár

Db	Poszt	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
Újradobás										
Gyógyító										
Kaszt										

Csapat újradobások
ára

Gyógyító (van/nincs)

A faj kasztja, egyéb jellemzői

Amazon/Amazon										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Eagle Warrior Linewomen	6	3	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge	G	AS	50
0-2	Blokkoló/Jaguar Warrior Blockers	6	4	3+	5+	9+	Cselezés/Dodge, Defenzív/Defensive	GS	A	110
0-2	Rohamozó/Piranha Warrior Blitzzer	7	3	3+	5+	8+	Cselezés/Dodge, Felugrás/Jump Up, Üss és fuss/Hit and Run	GA	S	90
0-2	Dobó/Python Warrior Thrower	6	3	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Rajta vagyok/On the Ball, Biztos dobás/Safe Pass, Passz/Pass	GP	AS	80
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague									

Fekete Ork/Black orc										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Goblin Bruiser Lineman	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/ Righth Stuff, Pöttöm/Stunty, Vastag koponya/Thick Skull	A	GPS	45
0-6	Blokkoló/Black Orcs	4	4	4+	5+	10+	Bunyós/Brawler, Félrelökés/Grab	GS	AP	90
0-1	Nagyfiú/Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner(3+), Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Célrányítás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption									

A Birodalom nemesei/Imperial Nobility (Bretonok)										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Imperial Retainer Linemen	6	3	4+	4+	8+	Lerázás/Fend	G	AS	45
0-2	Dobó/Imperial Throwers	6	3	3+	3+	9+	Passz/Pass, Futó passz/Running Pass	GP	AS	75
0-2	Rohamozó/Noble Blitzers	7	3	3+	4+	9+	Blokk/Block, Elkapás/Catch	AG	PS	105
0-4	Blokkoló/Bodyguards	6	3	3+	5+	9+	Mozdíthatatlan/Stand Firm, Birkózás/Wrestle	GS	A	90
0-1	Nagyfiú/Ogre	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	140
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Szintizta Óvilág/Old World Classic									

A Káosz legjobbjai/Chaos Chosen										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Beastman Runner Linemen	6	3	3+	4+	9+	Szarvak/Horns	GSM	AP	60
0-4	Blokkoló/Chosen Blockers	5	4	3+	5+	10+		GSM	A	100
Három nagy fiúból választhatsz, de csak egy kerülhet be a csapatba.										
0-1	Nagyfiú/Chaos Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner(4+), Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Célrahányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	SM	AG	115
0-1	Nagyfiú/Chaos Ogre	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	SM	AG	140
0-1	Nagyfiú/Minotaur	5	5	4+	-	9+	Magánzó/Loner(4+), Örvöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	SM	AG	150
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Az egyik választandó: Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Egységben a Káosz/Chaos Undivided, Khome kegyeltjei/Favoured of Khome, Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Slaanesh vagy Tzeenth/Slaanesh or Tzeenth									

Káosztörpe/Chaos Dwarf										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Hobgoblin Linemen	6	3	3+	4+	8+		G	AS	40
0-2	Hobgoblin késelő/Hobgoblin Sneaky Stabba	6	3	3+	5+	8+	Tapadás/Shadowing, Döfés/Stab	G	AS	70
0-4	Blokkoló/Chaos Dwarf Blockers	4	3	4+	6+	10+	Blokk/Block, Acélbőr/Iron Hard Skin, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AM	70
0-2	Tűzköpő/Chaos Dwarf Flamesmith	5	3	4+	6+	10+	Bunyós/Brawler, Tűzköpő/Breathe Fire, Zavaró jelenlét/Disturbing Presence, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AM	80
0-2	Rohamozó/Bull Centaur Blitzers	6	4	4+	6+	10+	Sprint/Sprint, Biztos láb/Sure Feet, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AM	130
0-1	Nagyfiú/Enslaved Minotaur	5	5	4+	-	9+	Magánzó/Loner(4+), Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	S	GAM	150
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Hashut kegyeltjei/Favoured of Hashut									

Khorne/Khorne										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Marauder Linemen	6	3	3+	4+	8+	Őrjöngés/Frenzy	GM	AS	50
0-4	Rohamozó/Khorngor	6	3	3+	4+	9+	Szarvak/Horns, Megállíthatatlan/Juggernaut	GMS	AP	70
0-4	Blokkoló/Bloodseekers	5	4	4+	6+	10+	Őrjöngés/Frenzy	GMS	A	110
0-1	Nagyfiú/Bloodspawn	5	5	4+	-	9+	Dühkitörés/Unchannelled Fury, Magánzó/Loner (4+), Karmok/Claw, Őrjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow (+1)	MS	AG	160
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne									

A Káosz Renegátjai/Chaos Renegade										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Renegade Human Linemen	6	3	3+	4+	9+		GM	AS	50
0-1	Dobó/Renegade Human Thrower	6	3	3+	3+	9+	Ellenszemes (mindenki)/Animosity (all team-mates), Passz/Pass, Megbízható kezek/Safe Pair of Hands	GMP	AS	75
0-1	Goblin/Renegade Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ellenszemes (mindenki)/Animosity (all team-mates), Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	AM	GP	40
0-1	Ork/Renegade Orc	6	3	3+	5+	10+	Ellenszemes (mindenki)/Animosity (all team-mates)	GM	AS	50
0-1	Patkány/Renegade Skaven	7	3	3+	4+	8+	Ellenszemes (mindenki)/Animosity (all team-mates)	GM	AS	50
0-1	Sötét elf/Renegade Dark Elf	6	3	2+	3+	9+	Ellenszemes (mindenki)/Animosity (all team-mates)	AGM	PS	75
Négy nagyfiúból választhatasz, de legfeljebb csak három kerülhet be a csapatba.										
0-1	Nagyfiú/Renegade Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner(4+), Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Célrányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapatárs dobása/Throw Team-mate	S	AGM	115
0-1	Nagyfiú/Renegade Ogre	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapatárs dobása/Throw Team-mate	S	AGM	140
0-1	Nagyfiú/Renegade Minotaur	5	5	4+	-	9+	Magánzó/Loner(4+), Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchanneled Fury	S	AGM	150
0-1	Nagyfiú/Renegade Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Vadállat/Animal Savagery, Magánzó/Loner (4+), Őrjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó fark/Prehensile Tail	S	AGM	150
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Az egyik választandó: Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Egységben a Káosz/Chaos Undivided, Khome kegyeltjei/Favoured of Khome, Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Slaanesh vagy Tzeenth/Slaanesh or Tzeenth									

Sötét elf/Dark elf										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Dark Elf Linemen	6	3	2+	4+	9+		AG	S	70
0-2	Futó/Runners	7	3	2+	3+	8+	Leadás/Dump-Off	AGP	S	80
0-4	Rohamozó/Blitzers	7	3	2+	4+	9+	Blokk/Block	AG	PS	100
0-2	Bérgyilkos/Assassins	7	3	2+	5+	8+	Tapadás/Shadowing, Döfés/Stab	AG	PS	85
0-2	Boszorkány/Witch Elves	7	3	2+	5+	8+	Cselezés/Dodge, Őrjöngés/Frenzy, Felugrás/Jump Up	AG	PS	110
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League									

Törpe/Dwarf										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Blokkoló/Dwarf Blocker Linemen	4	3	4+	5+	10+	Blokk/Block, Szerelés/Tackle, Vastag koponya/Thick Skull	GS	A	70
0-2	Futó/Runners	6	3	3+	4+	9+	Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	GP	AS	85
0-2	Rohamozó/Blitzers	5	3	3+	4+	10+	Blokk/Block, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AP	80
0-2	Trollgyilkos/Troll Slayers	5	3	3+	-	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Őrjöngés/Frenzy, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AP	95
0-1	Halálroller/Deathroller	4	7	5+	-	11+	Szerelés megtörése/Break Tackle, Mocskos játékos/Dirty Player (+2), Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (5+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kéz nélkül/No Hands, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Mozdíthatatlan/Stand Firm	S	AG	170
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Szintizta Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Szuperliga/World Edge Superleague									

Elf Unió/Elven Union (Normál/Sima elf)										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Linemen	6	3	2+	4+	8+		AG	S	60
0-2	Dobó/Throwers	6	3	2+	2+	8+	Passz/Pass	AGP	S	75
0-4	Elkapó/Catchers	8	3	2+	4+	8+	Elkapás/Catch, Acélidegek/Nerves of Steel	AG	S	100
0-2	Rohamozó/Blitzers	7	3	2+	3+	9+	Blokk/Block, Ellépés/Sidestep	AG	PS	115
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League									

Gnóm/Gnomes										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Gnome Linemen	5	2	3+	4+	7+	Felugrás/Jump Up, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Birkózás/Wrestle	A	GS	40
0-2	Állatmester/Gnome Beastmaster	5	2	3+	4+	8+	Felugrás/Jump Up, Pöttöm/Stunty, Birkózás/Wrestle, Testőr/Guard	A	GS	55
0-2	Nagyfiú/Altern Forest Treeman	2	6	5+	5+	11+	Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Gyökérverés/Take Root, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Hóó-rukk!/Timm-ber!	S	AGP	120
0-2	Illúzionista/Gnome Illusionist	5	2	3+	3+	7+	Felugrás/Jump Up, Pöttöm/Stunty, Birkózás/Wrestle, Szemfényvesztés/Trickster	AP	G	50
0-2	Róka/Woodland Fox	7	2	2+	-	6+	Cselezés/Dodge, Enyém/My Ball, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty	-	A	50
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup									

Goblin/Goblin										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Goblin Linemen	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GPS	40
0-1	Bombazsák/Bomma	6	2	3+	4+	8+	Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	AP	GS	45
0-1	Láncfűrész/Looney	6	2	3+	-	8+	Láncfűrész/Chainsaw, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	A	GS	40
0-1	Fanatikus/Fanatic	3	7	3+	-	8+	Láncos gyolyó/Ball and Chain, Kéz nélkül/No Hands, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	S	AG	70
0-1	Ugróbotos/Pogoer	7	2	3+	5+	8+	Cselezés/Dodge, Ugróbot/Pogo Stick, Pöttöm/Stunty	A	GPS	75
0-1	Huligán/'Ooligan	6	2	3+	6+	8+	Mocskos játékos/Dirty Player (+1), Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GS	65
0-1	Siklóernyős/Doom Diver	6	2	3+	6+	8+	Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Siklóernyő/Swoop	A	GS	60
0-2	Nagyfiú/Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner(4+), Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Célrányítás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption, Alvilági kihívás/Underworld Challenge									

Félszerzet/Halfling										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Halfling Hopeful Linemen	5	2	3+	4+	7+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GS	30
0-2	Tagbaszakadt/Halfling Heftys	5	2	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Lerázás/Fend, Pöttöm/Stunty	AP	GS	50
0-2	Elkapó/Halfling Catchers	5	2	3+	5+	7+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Sprint/Sprint, Pöttöm/Stunty	A	GS	55
0-2	Nagyfiú/Altern Forest Treeman	2	6	5+	5+	11+	Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Gyökérverés/Take Root, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Hóó-rukk!/Timmm-ber!	S	AGP	120
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Szintizsta Óvilág/Old World Classic, Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup									

Nemes elf/High elf										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Linemen	6	3	2+	4+	9+		GA	SP	70
0-2	Dobó/Throwers	6	3	2+	2+	9+	Passz/Pass, Biztos dobás/Safe Pass, Felhőszaggató/Cloud Bruster	GAP	S	100
0-4	Elkapó/Catchers	8	3	2+	5+	8+	Elkapás/Catch	GA	S	90
0-2	Rohamozó/Blitzers	7	3	2+	4+	9+	Blokk/Block	GA	SP	100
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League									

Ember/Human										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Human Linemen	6	3	3+	4+	9+		G	AS	50
0-2	Dobó/Throwers	6	3	3+	2+	9+	Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	AS	80
0-4	Elkapó/Catchers	8	2	3+	5+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge	AG	SP	65
0-4	Rohamozó/Blitzers	7	3	3+	4+	9+	Blokk/Block	GS	AP	85
0-3	Félszerzet/Halfling Hopeful	5	2	3+	4+	7+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GS	30
0-1	Nagyfiú/Ogre	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	140
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic									

Gyíkok/Lizardmen										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Skink Runner Linemen	8	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Pöttöm/Stunty	A	GPS	60
0-2	Kaméleon szkink/Chameleon Skink	7	2	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Rajta vagyok/On The Ball, Tapadás/Shadowing, Pöttöm/Stunty	A	GPS	70
0-6	Szaurusz/Saurus Blockers	6	4	5+	6+	10+		GS	A	85
0-1	Nagyfiú/Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Vastag koponya/Thick Skull	S	AG	140
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lusztriai Szuperliga/Lustrian Superleague									

Nekromanta/Necromantic Horror										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Zombie Linemen	4	3	4+	-	9+	Regeneráció/Regeneration	G	AS	40
0-2	Futó/Ghoul Runners	7	3	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge	AG	PS	75
0-2	Rohamozó/Wraiths	6	3	3+	-	9+	Blokk/Block, Undorító küllem/Foul Appearance, Kéz nélkül/No Hands, Regeneráció/Regeneration, Ellépés/Sidestep	GS	A	95
0-2	Vérfarkas/Werewolves	8	3	3+	4+	9+	Karmok/Claws, Őrjöngés/Frenzy, Regeneráció/Regeneration	AG	PS	125
0-2	Húsgólem/Flesh Golem	4	4	4+	-	10+	Regeneráció/Regeneration, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull	GS	A	115
Újrad.	70e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight, Az Élőholtak Urai/Masters of Undeath									

Norska/Norse										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Norse Linemen	6	3	3+	4+	8+	Blokk/Block, Részeges/Drunkard	G	AS	50
0-2	Sörmalac/Beer Boars	5	1	3+	-	6+	Cselezés/Dodge, Kéz nélkül/No Hands, Vegyél fel!/Pick-me-up!, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	-	A	20
0-2	Valkír/Valkyrie	7	3	3+	3+	8+	Rendíthetetlen/Dauntless, Elkapás/Catch, Passz/Pass, Labdakiütés/Strip Ball	GPA	S	95
0-2	Berzerker/Norse Berserkers	6	3	3+	5+	8+	Blokk/Block, Őrjöngés/Frenzy, Felugrás/Jump Up	GS	PA	90
0-2	Farkasember/Ulfwerenars	6	4	4+	-	9+	Őrjöngés/Frenzy	GS	A	105
0-1	Nagyfiú/Yhetee	5	5	5+	-	9+	Magánzó/Loner (4+), Karmok/Claws, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Őrjöngés/Frenzy, Dühkitörés/Unchanneled Fury	S	GA	140
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Az egyik választandó: Szintizsta Óvilág/Old World Classic, Egységben a Káosz/Chaos Undivided, Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne									

Nurgle/Nurgle										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Rotter Linemen	5	3	4+	6+	9+	Rothadás/Decay, Nurgle rontása/Plague Ridden	GM	AS	35
0-4	Pestigor/Pestigors	6	3	3+	4+	9+	Szarvak/Horns, Nurgle rontása/Plague Ridden, Regeneráció/Regeneration	GMS	AP	75
0-4	Blokkoló/Bloaters	4	4	4+	6+	10+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Undorító küllem/Foul Appearance, Nurgle rontása/Plague Ridden, Regeneráció/Regeneration	GMS	A	115
0-1	Nagyfiú/Rotspawn	4	5	5+	-	10+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Undorító küllem/Foul Appearance, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Nurgle rontása/Plague Ridden, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csápok/Tentacles	S	AGM	140
Újrad.	70e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle									

Ogre/Ogre										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Gnoblar Linemen	5	1	3+	5+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	A	G	15
0-1	Nagyfiú/Ogre Runt Punter	5	5	4+	4+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs rúgása/Kick Team-mate	PS	AG	145
0-5	Nagyfiú/Ogre Blockers	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	140
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic, A Puszta Királyai/Badlands Brawl, Olcsó Mezőnyjátékos/Low Cost Linemen									

Óvilági Szövetség/Old World Alliance (OWA)										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Old World Human Linemen	6	3	3+	4+	9+		G	AS	50
0-1	Dobó/Old World Human Throwers	6	3	3+	3+	9+	Ellenszenves (Minden törpe és félszerzet)/Animosity (all Dwarf and Halfling Team-mates), Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	AS	80
0-1	Elkapó/Old World Human Catchers	8	2	3+	5+	8+	Ellenszenves (Minden törpe és félszerzet)/Animosity (all Dwarf and Halfling Team-mates), Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge	AG	SP	65
0-1	Rohamozó/Old World Human Blitzers	7	3	3+	4+	9+	Ellenszenves (Minden törpe és félszerzet)/Animosity (all Dwarf and Halfling Team-mates), Blokk/Block	GS	AP	90
0-2	Blokkoló/Old World Dwarf Blockers	4	3	4+	5+	10+	Ölelés/Arm Bar, Bunyós/Brawler, Magánzó/Loner (3+), Vastag koponya/Thick Skull	GS	A	75
0-1	Futó/Old World Dwarf Runner	6	3	3+	4+	9+	Magánzó/Loner (3+), Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	GP	AS	85
0-1	Rohamozó/Old World Dwarf Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (3+), Vastag koponya/Thick Skull	GS	A	80
0-1	Trollgyilkos/Old World Dwarf Troll Slayer	5	3	4+	-	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (3+), Vastag koponya/Thick Skull	GS	A	95
0-2	Félszerzet/Old World Halfling Hopeful	5	2	3+	4+	7+	Ellenszenves (Minden törpe és ember)/Animosity (all Dwarf and Human Team-mates), Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GS	30
Az alábbi kettőből választhatsz egyet.										
0-1	Nagyfiú/Ogre	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+) Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	140
0-1	Nagyfiú/Altern Forest Treeman	2	6	5+	5+	11+	Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Gyökérverés/Take Root, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Hóó-rukk!/Timmm-ber!	S	AGP	120
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Szintiszta Óvilág/Old World Classic									

Ork/Orc										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Mezőnyjátékos/Orc Linemen	5	3	3+	4+	10+	Ellenszenves (Ork mezőnyjátékos)/Animosity (Orc Linemen)	G	AS	50
0-2	Dobó/Throwers	5	3	3+	3+	9+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (All Team-mates), Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	AS	65
0-4	Rohamozó/Blitzers	6	3	3+	4+	10+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (All Team-mates), Blokk/Block	GS	AP	80
0-4	Blokkoló/Big Un Blockers	5	4	4+	-	10+	Ellenszenves (Blokkoló)/Animosity (Big Un Blockers)	GS	A	90
0-4	Goblin/Goblins	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GS	40
0-1	Nagyfiú/Untrained Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Célahányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszta Királyai/Badlands Brawl									

Élőholt/Shambling Undead										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-12	Mezőnyjátékos/Skeleton Linemen	5	3	4+	6+	8+	Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull	G	AS	40
0-12	Mezőnyjátékos/Zombie Linemen	4	3	4+	-	9+	Regeneráció/Regeneration	G	AS	40
0-4	Futó/Ghoul Runners	7	3	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge	AG	PS	75
0-2	Rohamozó/Wights Blitzers	6	3	3+	5+	9+	Blokk/Block, Regeneráció/Regeneration	GS	AP	90
0-2	Múmia/Mummies	3	5	5+	-	10+	Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Regeneráció/Regeneration	S	AG	125
Újrad.	70e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight, Az Élőholtak Urai/Masters of Undeath									

Patkány/Skaven										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Skaven Clanrat Linemen	7	3	3+	4+	8+		G	AMS	50
0-2	Dobó/Throwers	7	3	3+	2+	8+	Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	AMS	85
0-4	Futó/Gutter Runners	9	2	2+	4+	8+	Cselezés/Dodge	AG	MPS	85
0-2	Rohamozó/Blitzers	7	3	3+	5+	9+	Blokk/Block	GS	AMP	90
0-1	Nagyfiú/Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Vadállat/Animal Savagery, Magánzó/Loner (4+), Őrjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail	S	AGM	150
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Alvilági Kihívás/Underworld Challenge									

Béka/Slann										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Linemen	6	3	3+	4+	9+	Nagyon hosszú lábak/Very long legs, Ugróbot/Pogo stick	G	AS	60
0-4	Elkapó/Catchers	7	2	2+	4+	8+	Nagyon hosszú lábak/Very long legs, Ugróbot/Pogo stick, Vetődéses elkapás/Diving Catch	AG	SP	80
0-4	Rohamozó/Blitzers	7	3	3+	4+	9+	Nagyon hosszú lábak/Very long legs, Ugróbot/Pogo stick, Becsúszó szerelés/Diving Tackle, Felugrás/Jump Up	GAS	P	110
0-1	Nagyfiú/Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Vastag koponya/Thick Skull	S	AG	140
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lusztriai Szuperliga/Lustrian Superleague									

Sznotling/Snotling										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Snotling Linemen	5	1	3+	5+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Rajzás/Swarming, Pirinyó/Titchy	A	G	15
0-2	Bombazsák/Fungus Flingas	5	1	3+	4+	6+	Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty	AP	G	30
0-2	Ugrálóbotos/Fun-hoppas	6	1	3+	5+	6+	Cselezés/Dodge, Ugrálóbot/Pogo Stick, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty	A	G	20
0-2	Futó/Stilty Runnas	6	1	3+	5+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Sprint/Sprint, Pöttöm/Stunty	A	G	20
0-2	Nagyfiú/Pump Wagons	4	5	5+	-	9+	Mocskos játékos/Dirty Player (+1), Megállíthatatlan/Juggernaut, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Tök hülye/Really Stupid, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Mozdíthatatlan/Stand Firm	S	AGP	105
0-2	Nagyfiú/Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner (3+), Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Célrahányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption, Alvilági kihívás/Underworld Challenge, Olcsó Mezőnyjátékos/Low Cost Linemen									

Khemri/Tomb Kings										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Skeleton Linemen	5	3	4+	6+	8+	Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull	G	AS	40
0-2	Dobó/Anointed Throwers	6	3	4+	3+	8+	Passz/Pass, Regeneráció/Regeneration, Bizots kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	GP	AS	70
0-2	Rohamozó/Anointed Blitzers	6	3	4+	6+	9+	Blokk/Block, Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AP	90
0-4	Sírőr/Tomb Guardians	4	5	5+	-	10+	Regeneráció/Regeneration, Rothadás/Decay	S	GA	100
Újrad.	70e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight									

Alvilág Lakói/Underworld Denizens										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Underworld Goblin Linemen	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	AM	GS	40
0-6	Mezőnyjátékos/Underworld Snotlings	5	1	3+	5+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	AM	G	15
0-3	Mezőnyjátékos/Skaven Clanrat	7	3	3+	4+	8+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen)	GM	AS	50
0-1	Dobó/Skaven Throwers	7	3	3+	2+	8+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen), Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GMP	AS	85
0-1	Futó/Gutter Runners	9	2	2+	4+	8+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen), Cselezés/Dodge	AGM	PS	85
0-1	Rohamozó/Skaven Blitzers	7	3	3+	5+	9+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen), Blokk/Block	GMS	AP	90
Az alábbi kettőből választhatsz egyet.										
0-1	Nagyfiú/Underworld Troll	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow(+1), Célrahányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapatárs dobása/Throw Team-mate	MS	AGP	115
0-1	Nagyfiú/Mutant Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Vadállat/Animal Savagery, Magánzó/Loner (4+), Órjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail	MS	AG	150
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption, Alvilági kihívás/Underworld Challenge									

Vámpír/Vampire										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Mezőnyjátékos/Thralls	6	3	3+	5+	8+		G	AS	40
0-2	Dobó/Vampire Thrower	6	4	2+	2+	9+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Hipnotikus Tekintet/Hypnotic Gaze, Passz/Pass	AGP	S	110
0-2	Rohamozó/Vampire Blitzer	6	4	2+	5+	9+	Vérszomj (3+)/Bloodlust (3+), Regeneráció/Regeneration, Hipnotikus Tekintet/Hypnotic Gaze, Megállíthatatlan/Juggernaut	AGS	-	110
0-2	Futó/Vampire Runner	8	3	2+	4+	8+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Hipnotikus Tekintet/Hypnotic Gaze	AG	SP	100
0-1	Nagyfiú/Vargheist	5	5	4+	-	10+	Vérszomj (3+)/Bloodlust (3+), Regeneráció/Regeneration, Karmok/Claws, Magánzó (4+)/Loner (4+)	S	AG	150
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight, Az Élőholtak Urai/Masters of Undeath (Vampire Lord)									

Erdei Elf/Wood elf										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-12	Mezőnyjátékos/Wood Elf Linemen	7	3	2+	4+	8+		AG	S	70
0-2	Dobó/Throwers	7	3	2+	2+	8+	Passz/Pass	AGP	S	95
0-4	Elkapó/Catchers	8	2	2+	4+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/ Dodge	AG	PS	90
0-2	Rohamozó/Wardancers	8	3	2+	4+	8+	Blokk/Block, Cselezés/Dodge, Ugrás/Leap	AG	PS	125
0-1	Nagyfiú/Loren Forest Treeman	2	6	5+	5+	11+	Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Gyökérverés/Take Root, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	120
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League									

6.4. Sztárjátékosok

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	–	6+	Karmok/Claws, Rendíthetetlen/Dauntless, Cselezés/Dodge, Őrjöngés/Frenzy, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+), Kéz nélkül/No hands, Ellépés/Side Step, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	80
Kaszt	Bármely csapat/Any Team						
Képesség	Vak Düh/Blind Rage: Újradobhat minden elrontott Rendíthetetlen/Dauntless tesztet.						

Anqi Panqi	7	4	5+	6+	10+	Blokk/Block, Félrelökés/Grab, Magánzó/Loner (4+), Mozdíthatatlan/Stand Firm	190
Kaszt	Lusztriai Szuperliga/Lustrian Superleague						
Képesség	Vad Ütés/Savage Blow: Meccsenként egyszer, ha Anqi blokk akciót hajt végre az ellenfél játékosa ellen, tetszési szerinti blokkkockákat újradobhatja.						

Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Mesterlövész/Cannoneer, Üdvözlég Passz/Passz/Hail Mary Passz/Pass, Magánzó/Loner (4+), Passz/Pass, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Erős kar/Strong Arm*, Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	80
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Szintizta Óvilág/Old World Classic, Worlds Edge Superleague						
Képesség	Rúgd ki az Égbe!/Blast It!: Meccsenként egyszer egy Üdvözlég passza esetén, Barik újradobhatja az egyik szóródás kockát. Csapattárs "+1"-es módosítóval kapja el azt.						

Bilerot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Mocskos játékos/Dirty player (+1), Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Undorító küllem/Foul Appearance, Magánzó/Loner (4+)	180
Kaszt	Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle						
Képesség	Gennyes Torok/Putrid Regurgitation: Meccsenként egyszer használhat Célrahányást/Projectile Vomit. Akkor is, ha abban a körben már blokkolt.						

The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Bombazsák/Bombardier, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (3+), Ellépés/Side Step, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Döfés/Stab, Pöttöm/Stunty	225
Kaszt	A Pusztai királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	A Legsunyibb/Sneakiest of the Lot: Ha Gobbo a fűvön van, körönként kétszer szabálytalankodhatsz. Az egyiket Gobbo-nak kell.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Boa Kon'ssstrikr	6	3	3+	4+	9+	Cselezés/Dodge, Hipnotikus tekintet/Hypnotic Gaze, Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Megbízható kezek/Safe Pair of Hands, Ellépés/Side Step	200
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague						
Képesség	Nézz a szemembe/Look into my Eyes: Meccsenként egyszer, ha Boa egy ellenséges labdavívó mellett áll, aktivációjakor dob D6-tal. 2+-ra elveszi tőle a labdát és aktivációja véget ér.						

Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Pontosság/Accurate, Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Jó anyag/Right Stuff, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	50
Kaszt	A Pusztai királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Durr! /Kaboom!: Meccsenként egyszer ha a bombáját ellenfél kapja el, felrobbanthatja azt ott a kezében.						

Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Láncfűrész/Chainsaw, Magánzó/Loner (4+), Regeneráció/Regeneration, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull	130
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Szellemtüzek/Ghostly Flames: Félidőnként egyszer ha roham közben láncfűrészrel, Bryce "+4"-os módosítóval dobhatja a páncélt.						

'Captain' Karina Von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Cselezés/Dodge, Felugrás/Jump up, Magánzó (4+)/Loner (4+)	230
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Finom falat/Tasty Morsel: Meccsenként egyszer, ha Karina elvét a vérszomj tesztet, megharaphat egy 3-as vagy alacsonyabb erősségű ellenfél játékost. A harapás ugyanúgy zajlik, mint normál esetben. Az ellenfél nem lehet sztárjátékos.						

Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Pontosság/Accurate, Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	50
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Szintiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Amit megehetsz/All You Can Eat: Meccsenként egyszer Cindy két bombát dobhat. Az első eldobása előtt ezt be kell jelentenie. A második dobás után dobj D6-tal, 1-3 eredmény esetén Cindy-t kiállítják.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Count Luthor von Drakenborg	6	5	2+	3+	10+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Blokk/Block, Ellépés/Sidestep, Magánzó (4+)/Loner (4+)	340
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	A Show Sztárja/Sztár of the Show: Meccsenként egyszer, ha Luthor herceg TD-ét szerez, az Edzője kaphat egy csapatújradozást. Ha ezt nem használja el a következő menetben, a csapat elveszti azt.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (2+), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Vastag koponya/Thick Skull, Csapatárs dobása/Throw Team-mate, Hóó-rukk!/Timm-ber!	280
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Szintiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Megbízható/Reliable: Ha Deeproot elügyetlenkedik egy csapattárs dobása akciót, a kezében lévő játékos ugyan pattan, de biztonságosan ér földet.						

Dribl	8	2	3+	4+	8+	Mocskos játékos/Dirty player (+1), Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Ellépés/Side Step, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Pöttöm/Stunty	190
Drull	8	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Ellépés/Side Step, Döfés/Stab, Pöttöm/Stunty	
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague						
Képesség	Sunyi duó/A Sneaky Pair: Dribl és Drull párt alkotnak, együtt bérelhetőek és két sztárjátékosnak számítanak. Akármelyikük Döfés/Stab vagy Szabálytalankodás/Foul akciót hajt végre, "+1"-es módosítót használhatnak a sérülésdobásra.						

Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge, Hipnotikus tekintet/Hypnotic Gaze, Magánzó/Loner (4+), Acélidegek/Nerves Of Steel, Rajta vagyok/On The Ball	230
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Delejező tekintet/Mesmerizing Gaze: Meccsenként egyszer Eldril újradobhat egy hipnotikus tekintet/Hypnotic Gaze ügyeségi tesztet.						

Estelle La Veneaux	6	3	3+	4+	8+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Testőr/Guard, Magánzó/Loner (4+), Ellépés/Side Step	190
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague						
Képesség	Baljós bűbáj/Baleful Hex: Meccsenként egyszer Estelle aktiválásának elején válassz ki egy, 5 mezőn belül lévő ellenséges játékost és dobj rá D6-tal. 2+ esetén elveszti a szerelési zónáját és nem is aktiválható az ellenfél következő körének végéig.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Frank 'n' Stein	4	5	4+	–	10+	Szerelés megtörése/Break Tackle, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Regeneráció/Regeneration, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull	250
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic, Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Brutális blokk/Brutal Block: Meccsenként egyszer, amikor Frankenstein blokk akció eredményeképp sérülést dob egy ellenfél ellen, hozzáadhat ahhoz "1"-et. Elég a sérülésdobás után bejelentenie.						

Fungus the Loon	4	7	3+	–	8+	Láncos golyós/Ball & Chain, Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Magánzó/Loner (4+), Kéz nélkül/No hands, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	80
Kaszt	A Pusztá királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Pörgő dervis/Whirling Dervish: Minden aktiválásakor, Fungus újradobhat egy D6-ot, ami a mozgási irányát szabja meg.						

Gart Smashrip	5	4	4+	–	9+	Blokk/Block, Karmok/Claws, Félrelökés/Grab, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Mozdíthatatlan/Stand Firm	195
Kaszt	... Kegyeztjei/Favoured of..., Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Örjöngő hajrá/Frenzied Rush: Meccsenként egyszer, amikor Gart rohamozik, megkaphatja az örjöngés/Frenzy jártasságot. Az aktiváció elején kell bejelenteni. Ilyenkor nem használhatja a Félrelökés/Grab-t.						

Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Pontosság/Accurate, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (3+), Passz/Pass, Ellépés/Side Step, Biztos kéz/Sure Hands	150
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Lövés a semmibe/Shot to Nothing: Meccsenként egyszer, amikor Gloriel passzol, megkapja az Üdvözlégy passz képességet. Aktiváció elején kell bejelenteni.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Glottl Stop	6	6	5+	–	10+	Vadállat/Animal Savagery, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó fark/Prehensile Tail, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull	270
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague						
Képesség	Legfőbb vérszomj/Primal Savagery: Meccsenként egyszer, amikor Glottl elront egy vadállat tesztet, a csapattársa helyett egy szomszédos ellenfélre támadhat.						

Grak	5	5	4+	4+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Csapattárs rúgása/Kick Team-mate, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull	250
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Biztos kéz/Sure Hands	
Kaszt	Bármely csapat/Any Team						
Képesség	Kettőt egyért/Two for One: Párban bérelhetők és két sztárjátékosnak számítanak. Amikor egyikük KO-val vagy sérüléssel lekerül a pályáról, a másik Magánzó/Loner (4+) helyett (2+) lesz.						

Grashnak Blackhoof	6	6	4+	–	9+	Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	240
Kaszt	... Kegyeltjei/Favoured Of...						
Képesség	Bika által felnyársalva/Gored by the Bull: Meccsenként egyszer, roham közben, Grashnak dobhat egy plussz blokkockával (legfeljebb összesen hárommal). Ha őrjöng, akkor ez a többletkocka a második dobásra is érvényes.						

Gretchen Wachter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	–	9+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Undorító küllem/Foul Appearance, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+), Kéz nélkül/No hands, Regeneráció/Regeneration, Tapadás/Shadowing, Ellépés/Side Step	260
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Anyagtalan/Incorporeal: Meccsenként egyszer, amikor Gretchen cselez, az ügyességi teszt értékéhez hozzáadhatja az erő jellemzőjét.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Blokk/Block, Cselezés/Dodge, Fend, Magánzó/Loner (3+), Sprint/Sprint Sure Feet	280
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Profik profija/Consummate Professional: Meccsenként egyszer Griff újradobhat egyetlen kockát - mindegy hogy egyedi vagy többes dobás részeként. Az nem lehet páncél- vagy sérülésdobás kockája.						

Grim Ironjaw	5	4	3+	–	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Többes blokkolás/Multiple Block, Vastag koponya/Thick Skull	200
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Színtiszta Óvilág/Old World Classic, Worlds Edge Superleague						
Képesség	Öldöklő/Slayer: Meccsenként egyszer, amikor Grim leüt egy 5-ös vagy magasabb erejű ellenfelet, használhatsz egy "+1"-es módosítót a páncél- vagy sérülésdobásra. Elég a dobás ismeretében bejelentened.						

Guffle Pusmaw	5	4	4+	6+	10+	Undorító küllem/Foul Appearance, Magánzó/Loner (4+), Rettentő száj/Monstrous Mouth, Acélidegek/Nerves of Steel, Rajta vagyok/On the Ball, Nurgle rontása/Plague Ridden	180
Kaszt	... Kegyeltjei/Favoured Of...						
Képesség	Hirtelen harapás/Quick bite: Meccsenként egyszer, ha Guffle megjelöl/fog egy ellenfél játékost, aki elkapja a labdát, azonnal dobhat rá egy páncél-, illetve annak sikere esetén egy sérülésdobást is. Ha a páncéldobás sikeres, a labdát is megszerzi. Ugyanakkor mindez nem okoz az ellenfélnek Körszakadást.						

Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Többlet karok/Extra Arms, Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Two Heads	210
Kaszt	... Kegyeltjei/Favoured Of..., Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Álnok/Treacherous: Meccsenként egyszer, ha a Hakflemmel szomszédos mezőben álló csapattársa a labda birtokában van, azt leütve Hakflem aktivációja kezdetén megszerezheti azt. Ez nem okoz körszakadást.						

Helmut Wolf	6	3	3+	–	9+	Láncfűrész/Chainsaw, Magánzó/Loner (4+), Pro, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Mozdíthatatlan/Stand Firm	140
Kaszt	Bármely csapat/Any Team						
Képesség	Vén profi/Old Pro: Meccsenként egyszer Helmut használhatja a profi jártasságát egy páncéldobás egyetlen kockájának újradobására.						

H'tark, a Megállíthatatlan	6	6	4+	6+	10+	Blokk/Block, Szerelés megtörése/Break Tackle, Defenzív/Defensive, Megállíthatatlan/Juggernaut, Vastag koponya/Thick Skull, Sprint/Sprint, Biztos Lábak/Sure Feet, Magánzó/Loner (4+)	300
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Hashut kegyeltjei/Favoured of Hashut						
Képesség	Megállíthatatlan Lendület: Mindig, amikor H'Thark roham akciót hajt végre, újradobhatja az egyik blokk-kockát.						

Ivan 'the Animal' Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Blokk/Block, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Labdakiütés/Strip Ball, Megállíthatatlan/Juggernaut, Regeneráció/Regeneration, Magánzó/Loner (4+), Szerelés/Tackle	190
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Törpék ostora/Dwarfen Scourge: Meccsenként egyszer, amikor Ivan leüt egy ellenfelet, "+1"-es módosítót alkalmazhat a páncél- vagy sérülésdobásra. Ha ez egy törpe játékos, +2 a módosító.						

Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Blokk/Block, Testőr/Guard, Magánzó/Loner (3+), Szerelés/Tackle	245
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Rajtaütés/Raiding Party: Menetenként egyszer, Ivar az aktivációja kezdetén kiválaszthat egy, öt mezőn belüli szabad csapatársat. Az mozoghat egy mezőt, ignorálva a szerelési zónákat, de mozgása végén meg kell jelölnie egy ellenfelet.						

Jeremiah Kool	8	3	1+	3+	9+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Becsúszó szerelés/Diving Tackle, Cselezés/Dodge, Leadás/Dump-off, Acélidegek/Nerves of Steel, Passz/Pass, Ellépés/Sidestep, Rajta vagyok/On the Ball	320
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Villanó penge/The Falshing Blade: Mérkőzésenként egyszer, aktivációja kezdetén Jeremiah különleges döfés/Stab akciót jelenthet be az általa fogott/jelölt ellenféllel szemben. Ennek végrehajtását követően Jeremiah a szabályoknak megfelelően mozoghat, mielőtt aktiválása véget érne.						

Jordell Freshbreeze	8	3	1+	3+	9+	Blokk/Block, Dodge/Cselezés, Sidestep/Ellépés, Leap/Ugrás, Magánzó/Loner (3+)	250
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Suhan, mint a szellő/Swift as the Breeze: Meccsenként egyszer Jordell a módosítókat ignorálva, 2+-ra hajthat végre egyetlen cselezés (dodge), ugrás (leap) vagy hajrázás (rush) akciót.						

Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Cselezés/Dodge, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+)	210
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Lusztriai Szuperliga/Lustrian Superleague, Színtiszta Óvilág/Old						
Képesség	Rendíthetetlen/Indomitable: Meccsenként egyszer, amikor Karla sikeresen megdobja a rettenthetetlen tesztet, az áldozat duplájára növelheti az erő jellemzőjét.						

Kiroth Krakeneye	7	3	2+	3+	9+	Undorító küllem/Foul Appearance, Magánzó/Loner (4+), Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Rajta vagyok/On the Ball, Szerelés/Tackle, Csápok/Tentacles	160
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Fekete tinta/Black Ink: Meccsenként egyszer, aktiválása elején, Kiroth kiválaszthatja az egyik általa jelölt/fogott ellenfelet. Az a következő aktiválásáig elveszti a szerelési zónáját.						

Kreek Rustgouger	5	7	4+	–	10+	Láncos golyós/Ball & Chain, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kéz nélkül/No hands, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Titkolt fegyver/Secret Weapon	170
Kaszt	... Kegyeltjei/Favoured Of..., Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Visszatérek!/I'll Be Back!: Az első alkalommal, amikor Kreek-et kiállítanak a titkolt fegyvert használata miatt, ez nem következik be, játszhat tovább.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Lord Borak The Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Blokk/Block, Mocskos játékos/Dirty player (+2), Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Sunyi rugdosó/Sneaky Git	260
Kaszt	... Kegyeltjei/Favoured Of...						
Képesség	A Kásosz ura/Lord of Chaos: A Borakot felvonultató csapat kap egy többlet csapat újradobást az első félidőben. Ha nem használja fel, átviheti a második játékrészbe. Azonban ha Borak lekerül a pályáról, az újradobás is veszendőbe megy.						

Maple Highgrove	3	5	5+	5+	11+	Bunyós/Brawler, Félrelökés/Grab, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Csápok/Tentacles, Vastag koponya/Thick Skull	210
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League, Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Ádáz indák/Vicious Vines: Félidőnként egyszer, Maple blokk akciót hajthat végre tőle 2 mező távolságra álló játékos ellenében. Ez egy teljesen normális blokk akció, azonban Maple nem követheti a célpontot. Nem alkalmazható roham akció részeként.						

Max Spleenripper	5	4	4+	–	9+	Láncfűrész/Chainsaw, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon	130
Kaszt	Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne*						
Képesség	Vérözön/Maximum Carnage: Meccsenként egyszer, amikor Max láncfűrészelt egyet, azon nyomban lefűrészelt egy másik játékost is.						

Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1)	220
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Lusztriai Szuperliga/Lustrian Superleague, Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Összezúzlak/Crushing Blow: Meccsenként egyszer, amikor Zug leüt valakit, használhatsz "+1"-es módosítót a páncéldobásra. Elég a dobás ismeretében bejelenteni.						

Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+2), Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	380
Kaszt	Bármelyik kaszt kivéve a Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Hajtógép/The Ballista: Meccsenként egyszer, amikor Morg elront egy passz vagy csapattárs dobása tesztet, újradobhatod azt.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Nobbla Blackwart	6	2	3+	–	8+	Blokk/Block, Láncfűrész/Chainsaw, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	120
Kaszt	A Pusztai királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Üsd amíg a földön vannak!/Kick 'em While They're Down!: Meccsenként egyszer Nobbla láncfűrészrelhet fekvő vagy kábult játékost is. Ez nem szabálytalankodás, nem is állíthatják ki őt érte.						

Puggy Baconbreath	5	3	3+	4+	7+	Blokk/Block, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (3+), Acélidegek/Nerves Of Steel, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	120
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Szintizta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	A félszerzet szerencséje/Halfling Luck: Meccsenként egyszer Puggy újradobhat egyetlen kockát - akár egyedit, akár többes dobásból. Az nem lehet páncél-, sérülés- vagy veszteségdobás része.						

Rashnak, az Orvgyilkos	7	3	3+	5+	8+	Ellépés/Side Step, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Döfés/Stab, Tapadás/Shadowing, Magánzó/Loner (4+)	130
Kaszt	A Pusztai királyai/Badlands Brawl						
Képesség	Méregkeverő: Meccsenként egyszer, amikor Rashnak sikeresen ledöf egy ellenfelet, használhatsz egy "+1"-es módosítót a sérülésdobásra. Elég a dobás ismeretében bejelentened.						

Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Félrelökés/Grab, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	250
Kaszt	A Pusztai királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	A gondolkodó troll/Thinking Man's Troll: Meccsenként egyszer Ripper újradobhat egyetlen kockát - akár egyedül, akár többes dobásból. Az nem lehet páncél-, sérülés- vagy veszteségdobás része.						

Rodney Roachbait	6	2	3+	4+	7+	Felugrás/Jump Up, Ellépés/Side Step, Pöttöm/Stunty, Magánzó/Loner (4+)	70
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup						
Képesség	A nap fogása/Catch of the Day: Félidőnként egyszer, ha Rodney az aktiválása kezdetén a földön fekvő labdától három mező távolságon belül áll, dobhat D6-tal. 3+-os eredményre a labda azonnal hozzá kerül.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Rowana Forestfoot	6	3	3+	4+	8+	Felugrás/Jump Up, Cselezés/Dodge, Leadás/Dump-off, Szarvak/Horns, Testőr/Guard, Ugrás/Leap, Magánzó/Loner (4+)	160
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup						
Képesség	Laza ugrás/Bounding Leap: Meccsenként egyszer Rowana ugrására nem érvényesek a negatív módosítók és a tesztet is újradobhatja. A képesség használatát az ugrás bejelentésekor, a dobás előtt közli.						

Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Őrjöngés/Frenzy, Felugrás/Jump Up, Megállíthatatlan/Juggernaut, Ugrás/Leap, Magánzó/Loner (4+)	270
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Speedy Gonzalez/Burst of Speed: Meccsenként egyszer Roxanna háromszor hajrázhat. Elég két hajrá után bejelenteni.						

Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Blokk/Block, Szarvak/Horns, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Kéz nélkül/No hands, Szerelés/Tackle, Vastag koponya/Thick Skull	170
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Színtiszta Óvilág/Old World Classic, Worlds Edge Superleague						
Képesség	Faltörő kos/Ram: Meccsenként egyszer, amikor Rumbelow leüt valakit, használhatsz "+1"-es módosítót a páncél- vagy sérüléscsökkentésre. Elég a dobás ismeretében bejelenteni.						

Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Mocskos játékos/Dirty player (+1), Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Ugróbot/Pogo Stick, Jó anyag/Right Stuff, Sprint/Sprint, Pöttöm/Stunty, Biztos láb/Sure Feet	130
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Puff!/Yoink!: Meccsenként egyszer, amikor Scrappa közbenyúl egy passzba, dobj D6-tal. 2+ esetén automatikusan sikerül azt elkapnia és meg is szerzi a labdát.						

Scyla Anfingrimm	5	5	4+	–	10+	Karmok/Claws, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Might Blow (+1), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	200
Kaszt	Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne*						
Képesség	A Véristen dühe/Fury of the Blood God: Meccsenként egyszer, amikor Scyla 1-est dob egy blokk-akció kapcsán a dühkitörésre, a normál ügymenet helyett Scyla két blokkot hajthat végre.						

Skitter Stab-Stab	9	2	2+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Tapadás/Shadowing, Döfés/Stab	150
Kaszt	Alvilági kihívás/Underworld Challenge, ... Kegyeltjei/Favoured Of...						
Képesség	Profi bérgyilkos/Master Assassin: Meccsenként egyszer, amikor Skitter döfés jártassággal sikeresen töri az ellenfél páncélját, újradobhatja a sérüléscsökkentést.						

Skrorg Snowpelt	5	5	4+	–	9+	Karmok/Claws, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1)	250
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Feltüzelve/Pump Up the Crowd: Meccsenként egyszer, amikor Skorg blokk-akció során veszteséget okoz egy ellenfélnek, a csapata kap egy csapat újradobást. Azonban ha azt nem használja el abban a menetben, veszendőbe megy.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Pontosság/Accurate, Magánzó/Loner (4+), Acélidegek/Nerves Of Steel, Passz/Pass, Regeneráció/Regeneration, Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	150
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight, Worlds Edge Superleague						
Képesség	Erőteljes passzjáték/Strong Passing Game: Meccsenként egyszer, a passz akció tesztjét követően Skrull hozzáadhatja ahhoz erő jellemzőjét.						

Lucian Swift	7	3	2+	5+	9+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Szerelés/Tackle	340
Valen Swift	7	3	2+	5+	8+	Pontosság/Accurate, Magánzó/Loner (4+), Acélidegek/Nerves Of Steel, Passz/Pass, Safe Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Kettőt egyért/Two for One: Párban bérelhetők és két sztárjátékosnak számítanak. Amikor egyikük KO-val vagy sérüléssel lekerül a pályáról, a másik Magánzó/Loner (4+) helyett (2+) lesz.						

Swiftvine Glimmershard	7	2	3+	5+	7+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Lerázás/Fend, Ellépés/Sidestep, Döfés/Stab, Pöttöm/Stunty, Magánzó/Loner (4+)	110
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elf Kingdoms League, Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup						
Képesség	Dühödt kiugrás/Furious Outburst: Félidőnként egyszer, aktivációja megkezdésekor Swiftvine egy, tőle 3 mezőn belül álló játékos mellé helyezheti magát - ha ott van üres mező - és döfés különleges akciót hajthat ellene végre. Ezt követően az új pozíciójától legfeljebb 3 mező távolságra lévő, üres mezőbe helyezhető. Itt aktivációja véget ér. Az akció a csapatnak az aktuális körben végrehajtott roham akciójának számít.						

Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Blokk/Block, Részeges/Drunkard, Magánzó/Loner (4+), Vastag koponya/Thick Skull	170
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Sörfürdő!/Beer Barrel Bash!: Menetenként egyszer, aktivációja kezdetén Thorsson "hordót dobhat". Válassz ki egy ellenfelet három mezőn belül és dobj D6-tal. 3+ eredményre az ellenfelet leütik. 1-es dobás esetén azonban Thorssont ütik le.						

Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Blokk/Block, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Vastag koponya/Thick Skull	280
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Összezúzlak/Crushing Blow: Meccsenként egyszer, amikor Varag leüt valakit, használhatsz "+1"-es módosítót a páncéldobásra. Elég a dobás ismeretében bejelenteni.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Grombrindal, the White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull	210
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Lustrain Superleague, Szintiszta Óvilág/Old World Classic, Worlds Edge Superleague						
Képesség	A Fehér Törpe bölcsessége/Wisdom of the White Dwarf: Csapatkörönként egyszer a Grombrindal-lal szomszédos mezőben álló csapattárs aktivációjakor kaphat vagy szerelés megtörése, vagy rettenthetetlen, vagy nagy ütés (+1) vagy biztos láb jártasságot. A hatás az aktiváció végéig tart.						

Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Elkapás/Catch, Karmok/Claws, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Regeneráció/Regeneration, Birkózás/Wrestle	220
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Széttépve/Savage Mauling: Meccsenként egyszer, amikor Wilhelm sérülést dob egy ellenfélre, újradozhatja azt.						

Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Rendíthetetlen/Dauntless, Magánzó/Loner (4+), Ellépés/Side Step, Vastag koponya/Thick Skull	150
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Rendíthetetlen/Indomitable: Meccsenként egyszer, amikor Willow sikeresen megdobja a rettenthetetlen testet, az áldozat duplájára növelheti az erő jellemzőjét.						

Withergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Szerelés/Tackle, Csápok/Tentacles, Két fej/Two Heads, Birkózás/Wrestle	170
Kaszt	... Kegyeltjei/Favoured Of...						
Képesség	Figyelj oda!/Watch Out!: Mindkét félidőben, amikor Withergrasp első alkalommal egy blokk akció célpontja, átmenetileg megkapja a cselezés jártasságot.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Zolcath the Zoaat	5	5	4+	5+	10+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow (+1), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Regeneráció/Regeneration, Biztos láb/Sure Feet	230
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague, Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Bocs, bamba vagy?/Excuse Me, Are You a Zoaat?: Meccsenként egyszer, Zolcath aktivációjakor megkaphatja a hipnotikus tekintet jártasságot. Aktiváció elején be kell jelenteni.						

Zzharg Madeye	4	4	4+	3+	10+	Mesterlövész/Cannoneer, Üdvözlégy Passz/Hail Mary Pass, Magánzó/Loner (4+), Acélidegek/Nerves of Steel, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	130
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Hashut kegyeltjei/Favoured of Hashut						
Képesség	És akkor elkezdtem robbantani!: Félidőnként egyszer Zzharg végrehajthat egy Mordály különleges akciót. Kiválasztja az egyik, 3 mezőnél nem távolabb álló ellenfelet majd D6-tal dob. 3+ eredmény esetén az ellenfelet eltalálták, azonnal egy módosítók nélküli páncél-, és szükség esetén sérülésdobást is végrehajt rajta. 2-es eredmény mellett az ellenfél edzője köteles kiválasztani bármelyik (de nem Zzharg-ot) 3 mezőn belül álló játékost akármelyik csapatból, és a mordálllyal azt találják el. 1-es dobás esetén Zzharg az áldozat. Ha a páncélt nem üti át a lövedék, nem történik semmi.						

7. Mellékletek

7.1 Körszakadást okozó események (nem teljes)

- Ha az aktív csapat egyik játékosa saját körében elesik (*Fall Over*).
- Ha az aktív csapat egyik játékosát saját körében leütik (*Knocked Down*).
- Ha az aktív csapat azon játékosa, aki a labdát birtokolja, saját körében fekvő (*Prone*) helyzetbe kerül.
- Ha az aktív csapat azon játékosa, akinél a labda van, bármilyen okból elhagyja a pályát.
- Ha az aktív csapat egyik játékosa megpróbálja a földről felvenni a labdát és ez nem sikerül neki, még akkor is, ha a pattanó labdát végül az aktív csapat egyik játékosa kapja el.
- Ha az aktív csapat egyik játékosa elügyetlenkedik (*Fumble*, 1-est dob a passzra) egy passzolási akciót, még akkor is, ha a pattanó labdát ezután a csapat egyik játékosa kapja el.
- Ha az aktív csapat egyetlen játékosa sem kapja el a labdát egy passz akció vagy egy átadási akció után, és a labda végleg a földre kerül vagy az ellenfél egyik játékosa elkapja azt.
- Ha egy passz akcióba sikeresen közbenyúltak és a labda vagy a földön, vagy az ellenfél játékosának kezében áll meg.
- Ha az aktív csapat labdát éppen birtokló játékosát egy csapattársa eldobja és az elesik a földet éréskor, vagy a nézőterre érkezik, esetleg megeszik. Még akkor is körszakadás van, ha ezt követően a pattanó labdát az aktív csapat egyik játékosa elkapja.
- Ha az aktív csapat eldobott játékosa olyan mezőre érkezik vagy pattan, ahol saját csapattársa tartózkodik.
- Ha az aktív csapat egyik játékosát a játékvezető szabálytalanság miatt leküldi a pályáról.
- Bizonyos jártasságok minősített eseteiben: Bombaszák, Csapattárs dobása, Láncfűrész, Vérszomj.
- Ha az aktív csapat gólt/TD-ét ér el.

7.2 Jellemzők – minimum és maximum értékek

Jellemzők táblázat					
	MA	ST	AG	PA	AV
Maximum	9	8	1+	1+	11+
Minimum	1	1	6+	6+	3+

7.3. A kezdőrúgás előtti teendők sorrendje

1. **Szurkolók száma:** Mindkét edző dob D3-mal és a dobás értékéhez hozzáadja az elkötelezett szurkolói számát. Ezek összege határozza meg csapata „Szurkolófaktor” (*Fan Factor/FF*) értékét.
2. **Időjárás:** Mindkét edző dob D6-tal és a dobott értékek összegét visszakeresik az Időjárás táblázaton (*Weather table*).

3. Vendégjátékosok (Journeymen) szerződtetése: Amennyiben az egyik csapat nem tud 11 játékost kiállítani a kezdőrúgáshoz, átmeneti jelleggel vendégjátékosokat kell szerződtetnie.
4. Ösztönzők (Inducements) vásárlása: Mindkét edző dönthet úgy, hogy ösztönzőket vesz a mérkőzésre akár a kincstárából, akár a kiegyenlítő támogatásból (*Petty Cash*), vagy mindkettőből.
5. Nuffle imái táblázat (Prayers to Nuffle table): Amennyiben az egyik csapatnak alacsonyabb az aktuális csapatértéke, mint az ellenfelének, akkor bizonyos feltételek mellett dobhat a „Nuffle imái táblázat” előnyeiért.
6. A kirúgó-fogadó fél eldöntése: Az edzők érmét dobhatnak fel vagy kockával döntenek el, melyik csapat rúgja ki a labdát (védekezik) és melyik fogadja azt (támad) a kezdő menetben (*Drive*).

7.4. A kezdőrúgás sorrendje

- 1 – Felállítás: Elsőként a kirúgó (védekező) csapat edzője elhelyezi játékosait a pályán. Ezt követően a fogadó (támadó) csapat edzője is így tesz.
- 2 – Kezdőrúgás: A kirúgó (védekező) csapat kirúgja a labdát az ellenfél térfelére.
- 3 – Kezdőrúgás esemény (Kick-off event): A kirúgó csapat edzője dob a kezdőrúgás esemény táblán.

7.5. A menet vége sorrendje

1. Titkolt fegyverek (Secret Weapons) kezelése: A titkolt fegyvert birtokló játékosokat kiállíthatják.
2. Kiütött (Knocked-out) játékosok magukhoz térítése: A kiütöttek padján lévő játékosok megpróbálhatnak visszatérni.
3. A menet vége

7.6. A mérkőzés utáni teendők sorrendje

- 1 – Az eredmény és a bevétel feljegyzése: A meccsfeljegyzések lapon (*Game Record Sheet*) fel kell tüntetni a mérkőzés végeredményét és mindkét csapat bevételét.
- 2 – Az elkötelezett szurkolók (Dedicated Fans) számának változása: Az elkötelezett szurkolók (*Dedicated Fans*) száma változhat a végeredmény függvényében, az új értékeket ki kell számolni és feljegyezni.
- 3 – Játékos fejlődések: Minden olyan játékos, aki elég sztárjátékos pontot (SPP) gyűjtött, fejlődhet.
- 4 – Új szerződések, kirúgások és pihentetés (Temporary Retirement): Új játékosok és személyzet szerződtetése. A sérült játékosokat kirúghatják vagy pihentethetik. Minden, a továbbiakban felesleges szereplő elbocsátható.
- 5 – Felelőtlen költségek (Expensive Mistakes): Amennyiben egy csapatnak jelentősebb vagyona marad a kincstárban, előfordulhat, hogy a játékosok vagy a személyzet elherdálja egy részét.
- 6 – Felkészülés a következő mérkőzésre: Ha a csapatérték (*Team Value*) és az aktuális csapatérték (*Current Team Value*) is kiszámolásra és feljegyzésre került, a csapat készülhet a következő meccsre.

7.7. Az Időjárás tábla

2 - Tikasztó hőség (Sweltering heat): Olyan páras és meleg a levegő, hogy néhány játékost megüt a hőség. Minden menet (*Drive*) után D3 számú, véletlen módon kiválasztott játékos kidől a sorból és a kispad cserepadjára kerül, kihagyják a következő menetet. Csak olyan játékosok kerülhetnek ide, akik az előző menet végén a pályán voltak. A kezdésnél ilyen nem kell dobni, de minden egyes TD utáni kezdőrúgásnál és a félidőnél igen. Az edzők egy D3-at dobnak és mindkét csapatból ugyanannyi játékos dől ki.

3 - Túl napos (Very sunny): Ragyogóan napos idő, a ragyogó nap miatt azonban „1”-es módosító jár minden passz tesztre.

4-10 - Jó idő (Perfect conditions): Ideális, vérfocinak való időjárás.

11 - Szakadó eső (Pouring rain): Mivel esik, a labda csúszós lesz, nehéz megtartani. „-1”-es módosító jár minden ügyességi tesztre labdaelkapási, közbenyúlási és labdafelvételi kísérletek esetén.

12 – Hóvihár (Blizzard): Hideg van és szakad a hó! A pályát fedő jég miatt a hajrázó (*Rush*) játékos „-1”-es módosítóval kénytelen megcsinálni az ügyességi tesztet. Mindeközben a hó miatt csak gyors vagy rövid távolságra lehet passzolni.

7.8. A Nuffle imái tábla

1 - Sunyi Csapóajtók (Treacherous Trapdoors): A félidő végéig ha egy játékos bármilyen okból a csapóajtó mezőre kerül (mozgása során érinti, rálökik, stb.), dobnia kell egy D6-ot. Ha 1-est dob, a csapóajtó kinyílik és a játékost azonnal eltávolítjuk a pályáról. Úgy kell kezelni, mintha kilökték volna a tömegbe. Amennyiben a játékosnál volt a labda, az onnan pattan.

2 - A Bíró barátai (Friends with the Ref): A menet végéig az 5-ös és 6-os dobást „Rendben, akkor így járunk el...” (*Well, When You Put It Like That...*) eredménynek tekintheted a „Vitatkozás” (*Argue the Call*) táblán. A 2-4 eredmények továbbra is „Nem érdekel!” (*I don't care!*) hatással járnak.

3 – A tőr (Stiletto): Véletlenszerűen válaszd ki az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, amelynek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig megkapja a Döfés (*Stab*) jártasságot.

4 – Vasember (Iron Man): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig a játékos páncél jellemzője (AV) „+1”-es módosítót kap, de így sem nőhet 11+ fölé.

5 - Boxer (Knuckle Dusters): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig a játékos megkapja a Nagy Ütés (+1) (*Mighty Blow*) jártasságot.

6 – Rossz szokások (Bad Habits): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél D3, ebben a menetben részt vevő játékosát, amelyeknek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig megkapják a Magánzó (2+) (*Loner*) tulajdonságot.

7 – Ragadós stoplik (Greasy Cleats): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél egy, ebben a menetben részt vevő játékosát. A menet végéig cipője ragadni fog, „-1”-gyel módosítva a mozgás jellemzőjét (MA).

8 – Nuffle szent szobra (*Blessed Statue of Nuffle*): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig megkapja a Profi (*Pro*) jártasságot.

9 – Vakondok a Pálya alatt (*Moles under the Pitch*): A félidő végéig egy „-1”-es módosítót kell alkalmazni minden egyes hajrázás (*Rush*) ügyességi tesztjére („-2” abban az esetben ha a másik edző már kidobta volna korábban ezt az eredményt).

10 – Tökéletes Passzjáték (*Perfect Passing*): A mérkőzés további folyamán, bármely játékosod, amelyik sikeres passz akciót hajt végre, 1 helyett 2 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.

11 – Szurkolói közreműködés (*Fan Interaction*): A menet végéig, amennyiben csapatod egy játékosa a tömegbe lökés révén veszteséget (*Casualty*) okoz, szintén kap 2 Sztárjátékos pontot (SPP), ugyanúgy, mintha ezt a veszteséget Blokk (*Block*) akció keretében okozta volna.

12 – Szükséges erőszak (*Necessary Violence*): A menet végéig, amennyiben csapatod egy játékosa veszteséget (*Casualty*) okoz, 2 helyett 3 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.

13 – Szabálytalankodási Mánia (*Fouling Frenzy*): A menet végéig, amennyiben csapatod egy játékosa szabálytalankodás révén veszteséget (*Casualty*) okoz, szintén kap 2 Sztárjátékos pontot (SPP), ugyanúgy, mintha ezt a veszteséget Blokk (*Block*) akció keretében okozta volna.

14 - Kőbedobás (*Throw a Rock*): A menet végéig, amennyiben az ellenfél egy játékosa húzza az időt (*Stalling*), a köre után dobj egy D6-ot. 5+-os eredmény esetén egy dühös szurkoló megdobja egy kővel. A játékost azonnal leütötték (*Knocked Down*).

15 – Vizsgálat alatt (*Under Scrutiny*): A félidő végéig a bíró az ellenfél minden szabálytalankodását észreveszi, függetlenül attól, hogy milyen rugdosási/sérülési eredményt dobott a kockával (akkor is, ha a két kockán különböző értékek szerepelnek).

16 – Intenzív Tréning (*Intensive Training*): Véletlenszerűen válaszd ki az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, amelynek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig egy általad választott, elsődleges (*Primary*) jártasságot adhatsz neki.

7.9. Kezdőrúgás esemény tábla

2 - Kapd el a bírót! (*Get the Ref!*): 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 (*Bribe*), amit a mérkőzésen felhasználhat. Minden megvesztegetés egyszer használható egy mérkőzésen, ha nem használják fel azon, veszendőbe megy.

3 - Zavargás (*Time-out*): Két ellenfél beszólásai végül verekedéssé fajulnak, amibe aztán az összes játékos bekapcsolódik. A bíró a félidő vége felé ezért visszatekeri az órát. Amennyiben a kirúgó csapat körjelzője a 6-7-8-as körön van, akkor mindkét csapat eggyel hátrébb állítja a saját körjelzőjét (eggyel több körük lesz). Ellenben a félidő elején a bíró hagyja verekedni a feleket és ezzel megy az idő. Ha 1-2-3-4-5-ös körénél tart, akkor tehát eggyel előre állítják a körjelzőiket (eggyel kevesebb körük lesz).

4 - Kemény védekezés (*Solid Defence*): A kirúgó csapat edzője D3+3 általa választott, szabad játékosát (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) áthelyezheti a térfelén bárhova – betartva a kezdőrúgásnál érvényes eredeti felállítási korlátozásokat. A fogadócsapat játékosainak eredeti helyükön kell maradniuk.

5 - Magas Kirúgás (*High Kick*): 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 (*Cheering Fans*): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja pomponlányainak számát. A nagyobb eredményt elérő edző dobhat a Nuffle imái táblán. Ha a két edző eredménye azonos, akkor egyik sem kap semmit. Ha már olyan hatás jön ki a Nuffle imái táblán, amit korábban kidobtak és még érvényben van, újra kell dobni a táblán.

7 - Kitűnő Edzőmunka (*Brilliant Coaching*): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a 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 menetre (*Drive*). Ha az eredmény egyenlő, akkor egyik csapat sem kap újradobást. Ha az edző a menet során nem használja fel az újradobást, az elveszik.

8 - Változó Időjárás (*Changing Weather*): Dobj újra az időjárás táblázaton. Az időjárás erre az új időre változott. Ha az időjárás „Jó időre” változott, akkor egy lágy szellő a labdát véletlenszerű irányban arrébb sodorja, mielőtt leérkezne. Dobj szóródásra (*Scatter*) a leérkezés előtt.

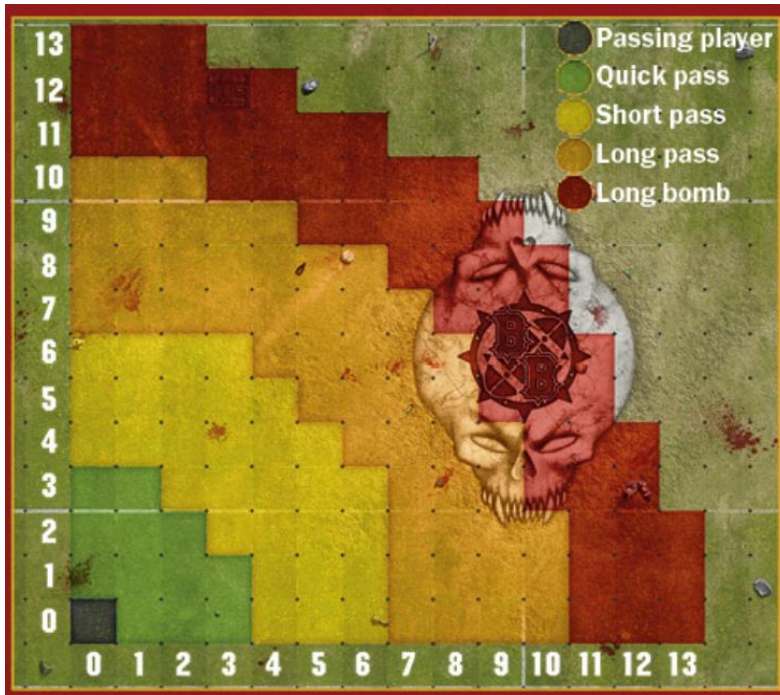
9 - Jól rászédtek! (*Quick snap*): A támadó csapat egy leheletnyivel előbb kezdhet bele a támadásba, minthogy a védekező csapat felállt volna. D3+3 általad választott, szabad (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) támadó játékos léphet egy mezőnyit bármilyen irányba (át lehet menni az ellenfél térfelére is).

10 - Lerohanás esemény (*blitz*): A védekező csapat gyorsabban kap észbe, mint a támadó csapat, és hamarabb kezdi a játékot. A kirúgó csapat D3+3 általad választott, szabad (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) játékosai végrehajthatnak egy mozgás akciót. Ezen felül egyikük végrehajthat egy roham (*Blitz*), illetve egy másikuk a csapattárs dobása (*Throwing Team-mate*) akciót. Ilyenkor nem használható a csapat újradobás, ha egy játékos elesik vagy leütik, a lerohanás esemény véget ér. Mivel ez nem egy normál köre a játéknak, ezért nem használhatóak azok a jártasságok, amelyek leírása szerint azok a körökben használhatók. Ilyen pl. a Cselezés és a Biztos lábak. De például az ellenfél sem használhatja a Shadowing jártasságot. Ezek felsorolása a [7.20.](#) fejezetben található.

11 – Túl buzgó bíró (*Officious ref*): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (*Fan factor*). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja az egyik pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkét edző így tesz. D6-ot dob a kiválasztott játékosra. Amennyiben ennek eredménye 2+, akkor a játékost leütötték és elkábult (*Stunned*), le kell fektetni és hasra kell fordítani. Amennyiben a dobott eredmény 1, a játékost azonnal kiállítják. Az eredmény nem újradobható.

12 – Pályalerohanás (*Pitch invasion*): A tömeg berohan a pályára és megveri a játékosokat. Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (*Fan factor*). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja D3 pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkettő edző így tesz (egyetlen D3-at dobnak és az érvényes mindkét félre). A kiválasztott játékosokat leütötték és elkábultak (*Stunned*), le kell fektetni és hasra kell őket fordítani.

7.10. Passzolási távolságok mérése



7.11. Passzolási/Csapattársdobási módosítók

7.11.1. Passz távolságra

- Gyors (*Quick*) passz esetén nincs módosító.
- Rövid (*Short*) passz esetén „-1”-es a módosító.
- Hosszú (*Long*) passz esetén „-2”-es a módosító.
- Nagy bomba (*Long Bomb*) esetén „-3”-as a módosító.

7.11.2. Közbenyúlásra

- „Pontos” (*Accurate*) passz esetén „-3” a módosító.
- „Pontatlan” (*Inaccurate*) passz esetén „-2” a módosító.
- „Totál mellément” (*Wildly Inaccurate*) passz esetén „-1” a módosító.

7.11.3. Földet érésre

- Ha a dobás „szuper” (*Superb*) volt, nincs módosító.
- Ha a dobás „sikeres” (*Successful*) volt, „-1” a módosító.
- Ha a dobás „borzalmas” (*Terrible*) volt, „-2” a módosító.
- Ha a dobást „elügyetlenkedték” (*Fumble*), „-1” a módosító.

7.12. Sérüléstáblák

7.12.1. Normál sérüléstábla

2-7 – Elkábult (Stunned): Ilyenkor hasra fektetjük a játékost.

8-9 – Kiütés (Knocked Out): A játékost azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni.

10+ - Veszteség! (Casualty): A játékost azonnal eltávolítjuk a kispad sérültek padjára. Az ellenfél edzője veszteségdobást (*Casualty Roll*) dob rá.

7.12.2. Pöttöm (stunty) sérüléstábla

2-6 – Elkábult (Stunned): Ilyenkor hasra fektetjük a játékost.

7-8 – Kiütés (Knocked Out): A játékost azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni.

9 – Komoly sérülés (Badly Hurt): A játékos veszteség és azonnal a kispad sérültek padjára kerül. Viszont nincs rá veszteségdobás, a komoly sérülés eredményt alkalmazzuk rá.

10+ - Veszteség! (Casualty): A játékost azonnal eltávolítjuk a kispad sérültek padjára. Az ellenfél edzője veszteségdobást (*Casualty Roll*) dob rá.

7.13. Veszteségtábla

7.13.1. Normál veszteségtábla

1-6 Komoly sérülés (Badly Hurt): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

7-9 Következő meccsről kimarad (Seriously Hurt): Kihagyja a következő mérkőzést is. (*A Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

10-12 Visszatérő sérülés (Serious Injury): *Niggling Injury/NI* és *Miss next game/MNG*

13-14 Maradandó sérülés (Lasting Injury): Jellemző csökkenés és MNG.

15-16 Halott (dead): Már nem játszik többé.

7.13.2. Maradandó sérülés táblázat

1-2 Fejsérülés (Head injury): -1 AV

3 – Térdzúzódás (Smashed knee): -1 MA

4 – Törött kar (Broken arm): -1 PA

5 – Nyaksérülés (Neck injury): -1 AG

6 – Megrándult váll (Dislocated shoulder): -1 ST

7.14. Vitatkozás tábla

1 – „Kifelé innen” (You’re Outta Here!): A bíró annyira felhúzza magát, hogy az edzőt is kiállítja a játékos mellett. A játék hátralévő részében nem vitathatod többé a döntést és „-1”-es módosítóval dobod a Kitűnő Edzőmunka (*Brilliant Coaching*) kirúgási eseményt.

2-5 – „Nem érdekel” (I Don’t Care): A bírót nem érdekli a reklamálásod. A játékost kiállítja és Körszakadás (*Turnover*) jön.

6 – „Rendben, akkor így járunk el...” (Well, When You Put It Like That...): A bírót meggyőzi az érvelésed. Körszakadás (*Turnover*) esemény így is lesz, de a játékosodat nem állítják ki.

7.15. Fejlesztések táblázat

7.15.1. Jártasság fejlesztése

	Véletlenszerű elsődleges jártasság	Választott elsődleges vagy véletlenszerű másodlagos jártasság	Választott másodlagos jártasság	Véletlenszerű jellemző növelés
Tapasztalt (első fejlesztés)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterán (Második fejlesztés)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Felemelkedő sztár (harmadik fejlesztés)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Sztár (negyedik fejlesztés)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Szupersztár (ötödik fejlesztés)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Legenda (hatodik fejlesztés)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP

7.15.2. Jellemzők fejlesztése

D16	Eredmény
1-7	Javítsd a Mozgást vagy a Páncélt 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
8-13	Javítsd a Mozgást vagy Passzt vagy a Páncélt 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
14	Javítsd az Ügyességet vagy Passzt 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
15	Javítsd az Erőt vagy Ügyességet 1-gyel (vagy válassz egy másodlagos jártasságot).
16	Javíts egy általad választott jellemzőt 1-gyel.

7.15.3. Értéknövekmény táblázat

Új jártasságok	Értéknövekmény
Véletlenszerű elsődleges jártasság	10 ezer
Választott elsődleges jártasság	20 ezer
Véletlenszerű másodlagos jártasság	20 ezer
Választott másodlagos jártasság	40 ezer
Javított jellemzők	Értéknövekmény
+1 AV	10 ezer
+1 MA vagy +1 PA	20 ezer
+1 AG	40 ezer
+1 ST	80 ezer

7.16. Felelőtlen költekezés táblázat

Felelőtlen költekezés (<i>Expensive Mistakes</i>) táblázat						
D6	195 ezer aranyig	200-295 ezer arany	300-395 ezer arany	400-495 ezer arany	500-595 ezer arany	600 ezer arany felett
1	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság	Jelentős válság	Katasztrófa	Katasztrófa
2	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság	Jelentős válság	Katasztrófa
3	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság	Jelentős válság
4	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság	Jelentős válság
5	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság	Kisebb válság
6	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Válságot elkerülted	Kisebb válság

- Válságot elkerülted (*Crisis Averted*): A felelős menedzsmentnek hála, a csapat önmegtartóztat, megmarad a pénzed.
- Kisebb válság (*Minor Incident*): Kisebb költségek merülnek fel. D3 x 10 000 aranyat azonnal le kell vonnod a kincstáradból.
- Jelentős válság (*Major Incident*): A költekezések elszaladnak. A Kincstárad felét (lefelé kerekítve a legközelebbi 5 000-hez) elveszted.
- Katasztrófa (*Catastrophe*): Kiderül, hogy az eddigi pénzügyi modell piramisjáték volt. 2D6 x 10 000 aranyat leszámítva minden pénzed elveszted.

7.17. Jártasságok/tulajdonságok táblázat

Jártasság kategóriák						
Véletlenszerű kiválasztás						
1. D6	2. D6	Ügyesség (Agility)	Általános (General)	Mutáció (Mutations)	Passz (Pass)	Erő (Strength)
1-3	1	Elkapás (Catch)	Blokk (Block)	Nagy kéz (Big Hand)	Pontosság (Accurate)	Ölelés (Arm Bar)
	2	Vetődéses elkapás (Diving Catch)	Rettenthetetlen (Dauntless)	Karmok (Claws)	Mesterlövész (Cannoneer)	Bunyós (Brawler)
	3	Becsúszó szerelés (Diving Tackle)	Mocskos játékos +1 (Dirty Player +1)	Zavaró kisugárzás* (Disturbing Presence*)	Felhőszaggató (Cloud Burster)	Szerelés megtörése (Break Tackle)
	4	Cselezés (Dodge)	Lerázás (Fend)	Többlet karok (Extra Arms)	Leadás (Dump-off)	Félrelökés (Grab)
	5	Defenzív (Defensive)	Őrjöngés* (Frenzy*)	Undorító küllem* (Foul Appearance*)	Óvatos (Fumblerooskie)	Testőr (Guard)
	6	Felugrás (Jump Up)	Kirúgás (Kick)	Szarvak (Horns)	Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass)	Megállíthatatlan (Juggernaut)
4-6	1	Ugrás (Leap)	Profi (Pro)	Acélbőr (Iron Hard Skin)	Vezér (Leader)	Nagy ütés +1 (Mighty Blow +1)
	2	Megbízható kezek (Safe Pair of Hands)	Tapadás (Shadowing)	Rettentő száj (Monstrous Mouth)	Acélidegek (Nerves of Steel)	Többes blokkolás (Multiple Block)
	3	Ellépés (Sidestep)	Labdakiütés (Strip Ball)	Kapaszkodó fark (Prehensile Tail)	Rajta vagyok (On the Ball)	Kicsi a rakás (Pile Driver)
	4	Sunyi rugdosó (Sneaky Git)	Biztos kéz (Sure Hands)	Csápok (Tentacles)	Passz (Pass)	Mozdíthatatlan (Stand Firm)
	5	Sprint (Sprint)	Szerelés (Tackle)	Két fej (Two Heads)	Futó passz (Running Pass)	Erős kar (Strong Arm)
	6	Biztos láb (Sure Feet)	Birkózás (Wrestle)	Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs)	Biztos dobás (Safe Pass)	Vastag koponya (Thick Skull)
Tulajdonságok						
		Vadállat* (Animal Savagery*)	Rothadás* (Decay*)	Célráhányás (Projectile Vomit)	Rajzás (Swarming)	Üss és fuss (Hit and Run)
		Ellenszenves* (Animosity*)	Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	Tök hülye* (Really Stupid*)	Siklóernyő (Swoop)	Részeges (Drunkard)
		Mindig éhes* (Always Hungry*)	Csapattárs rúgása (Kick Team-mate)	Regeneráció (Regeneration)	Gyökérverés* (Take Root*)	Vegyél Fel! (Pick-me-up!)
		Láncos golyó* (Ball & Chain*)	Magánzó X+* (Loner X+*)	Jó Anyag* (Right Stuff*)	Pirinyó* (Titchy*)	Vérszomj X+* (Bloodlust X+*)
		Bombazsák (Bombardier)	Kéz nélkül* (No Hands*)	Titkos fegyver* (Secret Weapon*)	Hóó-rukk (Timmm-ber!)	Szemfényvesztés (Trickster)
		Nehézfejű* (Bone Head*)	Nurgle rontása (Plague Ridden)	Dőfés (Stab)	Csapattárs eldobása (Throw Team-mate)	Enyém!* (My Ball*)
		Láncfűrész (Chainsaw)	Ugróbot (Pogo Stick)	Pöttöm* (Stunty*)	Dühkitérés* (Unchanneled Fury*)	Tűzköpő (Breathe Fire)

A *-gal jelölt jártasságok és tulajdonságok alkalmazása kötelező, a többi választható.

7.18. Hagyományos ösztönzők

- 0-4 Alkalmi Pomponlány (*Temp Agency Cheerleaders*) – 20 ezer arany fejenként
- 0-3 Részmunkaidős Segédedző (*Part-time Assistant Coaches*) – 20 ezer arany fejenként
- 0-1 Időjárásmágus (*Weather Mage*) – 30 ezer arany
- 0-2 Bloodweiser Hordó (*Bloodweiser Keg*) – 50 ezer arany darabja
- 0-5 Különleges Kártyák (*Special Plays*) – 100 ezer arany darabja
- 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*) – 100 ezer arany darabja
- 0-3 Bíró Lefizetése (*Bribes*) – 100 ezer arany darabja (50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára).
- 0-2 Vándorgyógyító (*Wandering Apothecaries*) – 100 ezer fejenként (azon csapatok nem vehetnek, amelyek amúgy sem tudnak gyógyítót fogadni).

- 0-1 Kórboncnok (*Mortuary Assistant*) – 100 ezer arany (csak a „Temetői Hangulat” (*Sylvanian Spotlight*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Pestisdoktor (*Plague Doctor*) – 100 arany (csak a „Nurgle kegyeltjei” (*Favoured of Nurgle*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Garázda Újoncok (*Riotous Rookies*) – 100 ezer arany (csak az „Olcsó Mezőnyjátékos” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára).
- 0-1 Félszerzet Mesterszakács (*Halfling Master Chef*) – 300 ezer arany (100 ezer arany a Halfling csapatok számára).
- Korlátlan számú Zsoldos (*Unlimited Mercenary Players*) – ára változó
- 0-2 Sztárjátékos (*Star Players*) – ára változó
- 0-2 Hírhedt Edzők (*Infamous Coaching Staff*) – ára változó
- 0-1 Varázsló (*Wizard*) – 150 ezer arany
- 0-1 Korrupt Bíró (*Biased Referee*) – 120 ezer arany (80 ezer arany az „Olcsó Mezőnyjátékos” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára)

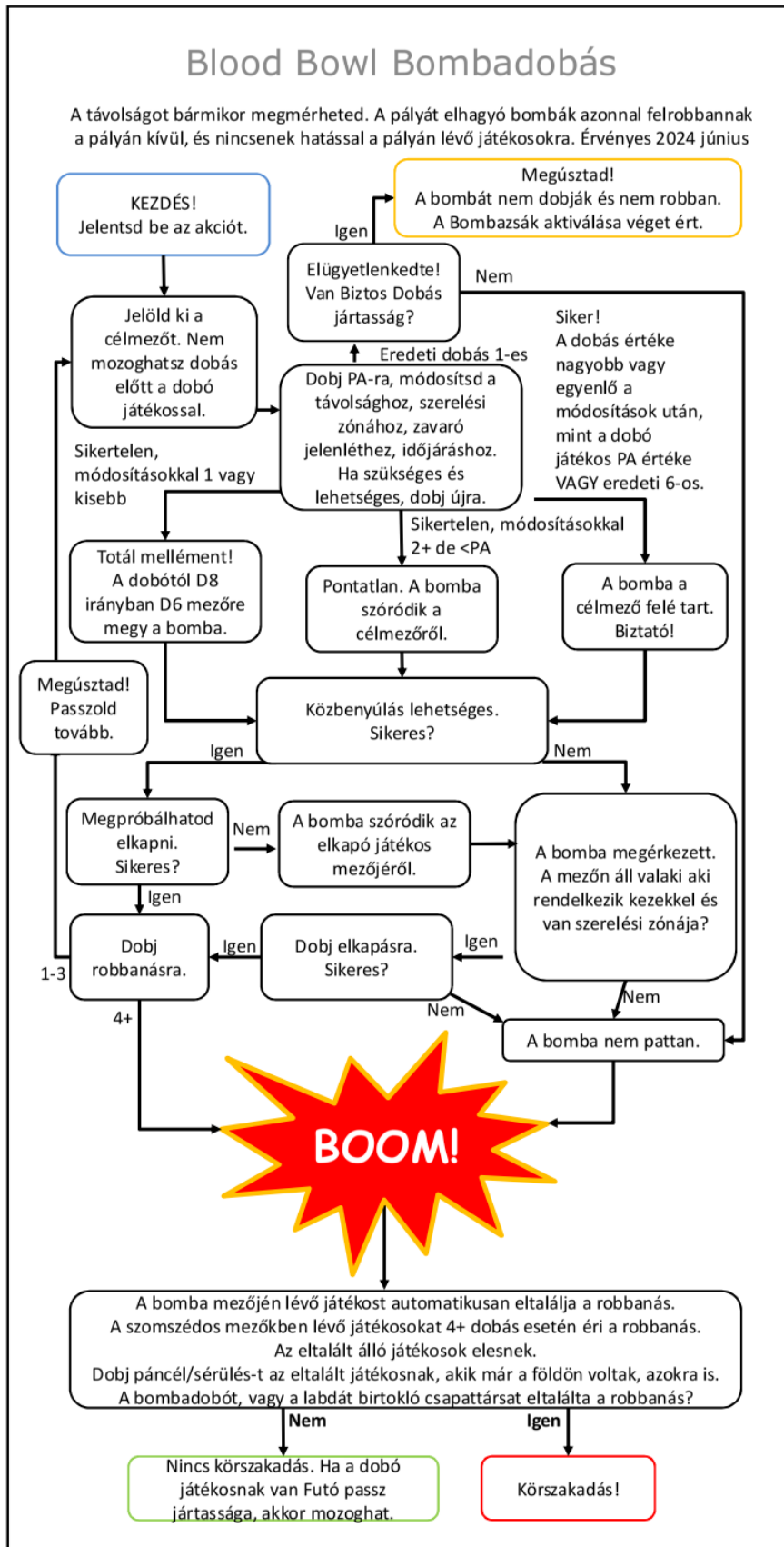
7.19. Különleges kártyák táblázat

Különleges Kártyák	
D6	Pakli
1	Véletlen események (<i>Random Events</i>)
2	Mocskos trükkök (<i>Dirty Tricks</i>)
3	Varázslatos események (<i>Magical Memorabilia</i>)
4	Hősi cselekedetek (<i>Heroic Feats</i>)
5	A tréning haszna (<i>Benefits of Training</i>)
6	Kaotikus egyebek (<i>Miscellaneous Mayhem</i>)

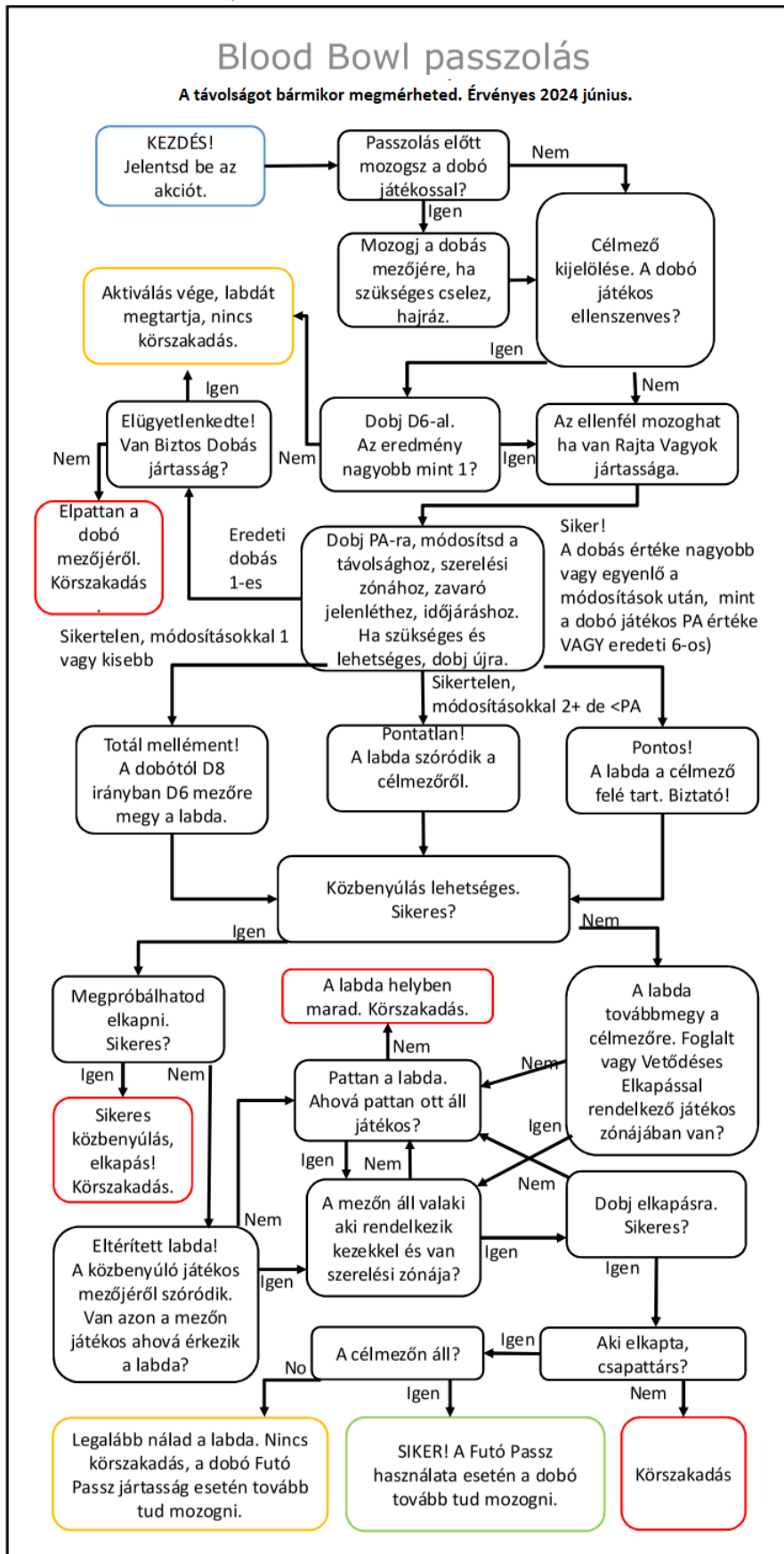
7.20. Jártasságok használata különleges esetekben

Jártasság	Kötelező-e?	Szerelési Zóna kell-e?	Blitz esemény során használható-e?	Jártasság	Kötelező-e?	Szerelési Zóna kell-e?	Blitz esemény során használható-e?
Agility				Strength			
Catch	Nem	Igen	-	Arm Bar	Nem	Igen	Igen
Defensive	Nem	Igen	Nem	Brawler	Nem	Igen	-
Diving Catch	Nem	Igen	-	Break Tackle	Nem	Igen	Igen
Diving Tackle	Nem	Igen	Igen	Grab	Nem	Igen	Igen
Dodge				Guard	Nem	Igen	Igen
Reroll	Nem	Igen	Nem	Juggernaut	Nem	Igen	Igen
Block Result	Nem	Igen	Igen	Mighty Blow	Nem	Igen	Igen
Jump Up	Nem	Nem	-	Multiple Block	Nem	Igen	-
Leap	Nem	Igen	Igen	Pile Driver	Nem	Igen	Nem
Safe Pair of Hands	Nem	Nem	-	Stand Firm	Nem	Igen	Igen
Side Step	Nem	Igen	Igen	Strong Arm	Nem	Igen	Igen
Sneaky Git	Nem	Igen	-	Thick Skull	Nem	Nem	Igen
Sprint	Nem	Igen	Igen	Traits			
Sure Feet	Nem	Igen	Nem	Always Hungry	Igen	Igen	Igen
General				Animal Savagery	Igen	Nem	Igen
Block	Nem	Igen	Igen	Animosity	Igen	Igen	-
Dauntless	Nem	Igen	Igen	Ball & Chain	Igen	Nem	Nem
Dirty Player	Nem	Igen	-	Bombardier	Nem	Igen	Nem
Fend	Nem	Igen	Igen	Bone Head	Igen	Nem	Igen
Frenzy	Igen	Igen	Igen	Chainsaw	Nem	Igen	Nem
Kick	Nem	Igen	-	Decay	Igen	Igen	Igen
Pro	Nem	Igen	Igen	Hypnotic Gaze	Nem	Igen	Nem
Shadowing	Nem	Igen	Igen	Kick Team-mate	Nem	Igen	Nem
Strip Ball	Nem	Igen	-	Loner	Igen	Nem	Igen
Sure Hands	Nem	Igen	-	No Hands	Igen	Igen	-
Tackle	Nem	Igen	Igen	Plague Ridden	Nem	Igen	Igen
Wrestle	Nem	Igen	Igen	Pogo Stick	Nem	Igen	Igen
Mutations				Projectile Vomit	Nem	Igen	Nem
Big Hand	Nem	Igen	-	Really Stupid	Igen	Nem	Igen
Claws	Nem	Igen	Igen	Regeneration	Nem	Nem	Igen
Disturbing Presence	Igen	Nem	Igen	Right Stuff	Igen	Nem	Igen
Extra Arms	Nem	Igen	-	Secret Weapon	Igen	Igen	-
Foul Appearance	Igen	Nem	Igen	Stab	Nem	Igen	Nem
Horns	Nem	Igen	Igen	Stunty	Igen	Nem	Igen
Iron Hard Skin	Nem	Nem	Igen	Swarming	Nem	Igen	-
Monstrous Mouth	Nem	Igen	-	Swoop	Nem	Igen	Igen
Prehensile Tail	Nem	Igen	Igen	Take Root	Igen	Nem	Igen
Tentacles	Nem	Igen	Igen	Throw Team-mate	Nem	Igen	Igen
Two Heads	Nem	Igen	Igen	Timm-ber!	Nem	Nem	-
Very Long Legs	Nem	Igen	Igen	Titchy	Igen	Igen	Igen
Passing				Unchannelled Fury	Igen	Nem	Igen
Accurate	Nem	Igen	-				
Cannoneer	Nem	Igen	-				
Cloud Burster	Nem	Igen	-				
Dump-off	Nem	Igen	-				
Fumblerooskie	Nem	Igen	-				
Hail Mary Pass	Nem	Igen	-				
Leader	Nem	Nem	-				
Nerves of Steel	Nem	Igen	-				
On the Ball	Nem	Igen	-				
Pass	Nem	Igen	-				
Running Pass	Nem	Igen	-				
Safe Pass	Nem	Igen	-				

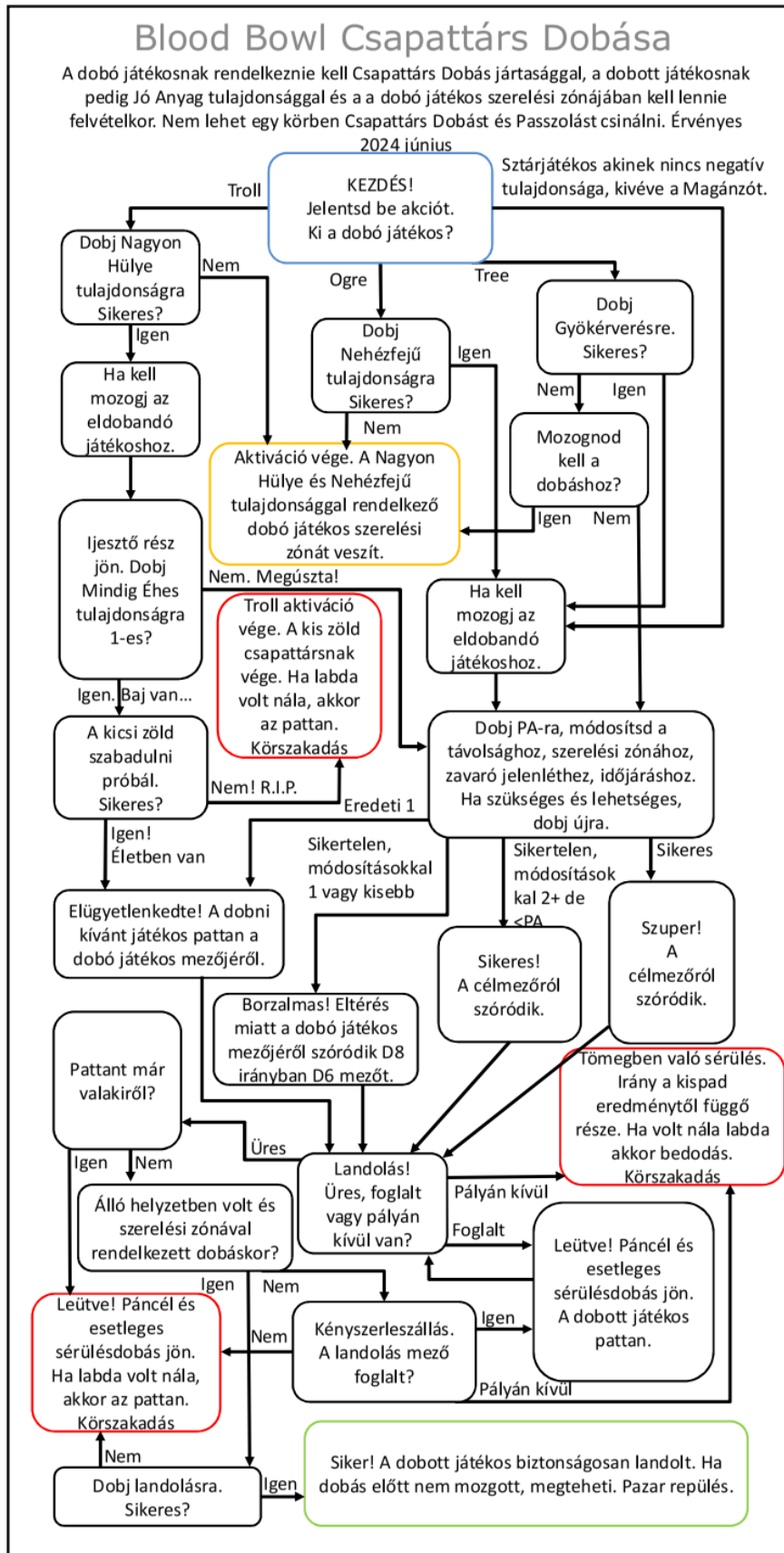
7.21. Bombadobás folyamatábra



7.22. Passzolás folyamatábra



7.23. Csapattárs dobása folyamatábra



8. A „Hetes Blood Bowl” (Blood Bowl Sevens) szabályai

A Blood Bowl-nak vannak egyéb változatai, ezek közül az egyik legnépszerűbb az ún. „Hetes” Blood Bowl (*Blood Bowl Sevens*). Ezek a mérkőzések rövidebbek, jellemzően egy órán belül véget érnek és kevesebb játékosból – értelemszerűen hétből – összeállított csapatokkal zajlanak. Amatőr ligának számít, ideális kezdő játékosok és edzők számára. Sok változatuk ismert, jelen esetben a 2020-as GW verziót ismertetjük.

8.1. A Hetes Pálya (Sevens Pitch)

A Blood Bowl Hetes Pálya lényegi elemeit tekintve azonos a hagyományos Blood Bowl pályával, de van néhány érdemi különbség. Összesen 220 mezőből áll (11x20) az alább felsorolt elrendezésben.

1. Két Célzóna (*End Zone*), egy-egy a pálya mindkét rövidebb oldalán, a pálya teljes szélességében. (azaz 1x11 mező méretűek).
2. Két Szélszóna (*Wide Zone*), egy-egy a pálya mindkét hosszabbik oldalán, célzónától célzónáig (darabjuk 20x2 mező méretű).
3. Két Oldalvonal (*Sideline*), a játéktér hosszában a játéktér legszélén, célzónától célzónáig (ezek tehát nem mezők, két vonalról van szó).
4. A Középmező (*Center Field*), a két szélszóna közötti terület, a pálya hosszában célzónától célzónáig (20x7 mező méretű).
5. Két Csapóajtó (*trapdoor*) található a pályán, egy-egy mindkét térfélen, mindkettő a szélszónákon belül helyezkedik el.
6. A hagyományos Blood Bowl pályától való fő eltérésként két „felezővonal” (*Line of Scrimmage*) is van a pályán, gyakorlatilag harmadolva azt. Ezen két vonal mentén sorakoznak fel a csapatok a kezdőrúgáshoz, mindegyikük a saját oldalán lévő vonalhoz áll fel.

A mezők az egyes részekben nem különböznek egymástól, ugyanazokkal a tulajdonságokkal bírnak.



8.2. A Kispad (Dugout)

A Kispad egyetlen elemet kivéve semmiben nem különbözik a hagyományos Blood Bowl pályák Kispadjától (1.1.2). A Csapat újradobás-számláló (*Team Reroll tracker*) és az Eredmény számláló (*Score tracker*) csak 6-ig megy – ellentétben hagyományos Blood Bowl-ban alkalmazott 8-cal – minthogy csak hat-hat Csapatkőből áll a félidő és a legfeljebb hat Csapat újradobás vásárolható.



8.3. A csapatok összeállítása

Ezen változatban is a hagyományos Blood Bowl szabályai szerint állítjuk össze a csapatokat, az alábbi különbségekkel.

8.3.1. Csapat költségvetése

Ha a versenykiírás nem rendelkezik másképp, 600 ezer aranyból vásárolhatsz kezdő csapatot. Ebből kell megvenned a játékosokat, a csapat újradobásokat, a kisegítő személyzetet és minden mást.

8.3.2. Játékosok szerződtetése

Egyedül a játékosok a csapat elengedhetetlen elemei. A kiválasztásukhoz ugyanazt a Csapatnévsort (*Team Roster*) használjuk, mint a hagyományos változatban.

Első alkalommal minden Blood Bowl Sevens csapat minimum 7, állandó jelleggel szerződtetett játékost kell, hogy felvonultasson. Egyetlen csapatnak sem lehet semmilyen körülmények közt 11-nél több, állandó játékosa.

Vendégjátékosok szerződtetése

Akárcsak a hagyományos Blood Bowl-ban, itt is lehetőség nyílik Vendégjátékosok (*Journeyman*) szerződtetésére. Erre akkor lehet szükség, amikor a Ligákban sérülések vagy halálozás esetén a mérkőzés elején 7 alá csökken a pályára küldhető, állandó szerződéssel rendelkező játékosok száma. Azonban a Blood Bowl Sevens-ben a Vendégjátékosok képességei még gyengébbek, mint a hagyományos verzióban: mindegyikük Magánzó (*Loner*) (5+) tulajdonsággal bír.

Mezőny- és pozíciójátékosok

A Blood Bowl Sevens-ben fontos a különbségtétel a mezőny- és pozíciójátékosok között. Az elnevezésüktől függetlenül Mezőnyjátékosnak (*Lineman*) számítanak azok, akikből a Csapatnévsor szerint 0-12 vagy 0-16 közötti számban szerződtethetünk. Minden más játékostípust vagy Nagyfiú (*Big Guy*) vagy valamilyen funkcióval bíró csapattárs, akiket pozíciójátékosnak hívunk.

- A Blood Bowl Sevens csapatban legfeljebb négy, a mezőnyjátékostól eltérő játékos lehet.

- A hagyományos változathoz hasonlóan itt sem lehet több, azonos típusú pozíciójátékost szerződtetni, mint amennyit a Csapatnévsor engedélyez.

8.3.3. Csapat újradobások vásárlása

A csapatok vásárolhatnak Csapat újradobásokat (*Team Re-rolls*).

- Minden csapat az első összeállításakor 0-6 csapat újradobást vásárolhat.

- Mivel a Blood Bowl Sevens elvileg amatőr liga, így a csapatoknak több időt és energiát kell fordítaniuk az edzésre és a csapat újradobások megszerzésére. Így a Csapatnévsoron szereplő ár dupláját kell fizetniük a Csapat újradobásokért.

- A hagyományos Blood Bowl-tól eltérően a későbbiekben már nincs mód további Csapat újradobások vásárlására. A Liga során a csapatok csak az eredetileg megvásárolt mennyiségből gazdálkodhatnak.

8.3.4. Kisegítő személyzet vásárlása

Egy amatőr csapat számára még nehezebb megfelelő kisegítő személyzetet találni.

0-3 Segédedző (*Assistant Coach*)

Minden csapat szerződtethet az induló költségvetéséből segédedzőket, darabját 20 ezer aranyért. A későbbiekben is szerződhet ilyeneket, ugyancsak 20 ezer aranyért.

0-6 Pomponlány (*Cheerleader*)

Minden csapat szerződtethet az induló költségvetéséből pomponlányokat, darabját 20 ezer aranyért. A későbbiekben is szerződhet ilyeneket, ugyancsak 20 ezer aranyért.

0-1 Gyógyító (*Apothecary*)

Akárcsak a hagyományos Blood Bowl-ban, a csapatok szerződtethetnek legfeljebb egy Gyógyítót, ha a Csapatnévsor ezt lehetővé teszi számukra. Ezt vagy az első összeállításnál, vagy a „Mérkőzés utáni teendők” fázisban tehetik meg, 80 ezer aranyért.

A Gyógyítót bérelni képes csapatok szintén szerződtethetnek Vándorgyógyítót (*Wandering Apothecaries*) egyszeri jelleggel a „Mérkőzés előtti teendők” fázisban.

Elkötelezett Szurkolók (*Dedicated fans*)

Mint minden csapatnak, a Blood Bowl Sevens amatőr csapatainak is vannak elkötelezett szurkolói. Az első összeállításakor ezek értéke automatikusan 1. A Liga folyamán ezek értéke nőhet vagy csökkenhet, de sosem eshet 1 alá.

Első összeállításakor a csapat toborozhat elkötelezett szurkolókat, legfeljebb 6-os értékig növelve számukat, darabjukért 20 ezer aranyat fizetve.

8.4. A mérkőzés

A Blood Bowl Sevens játékmenete ugyanolyan, mint a hagyományos Blood Bowl-é, eltekintve néhány kivételtől.

8.4.1. Ösztönzők

A csapatok a „kezdőrúgás előtti teendők” során, annak 4. fázisában vásárolhatnak ösztönzőket. Ehhez felhasználhatják a kincstárukat vagy a kiegyenlítő támogatást (*Petty Cash*), ahogy azt korábban

leírtuk. Azonban a csapatok amatőr jellege miatt az elérhető ösztönzők listája némileg rövidebb és kicsit különböző.

- 0-2 Alkalmi Pomponlány (*Temp Agency Cheerleaders*) – 30 ezer arany fejenként
- 0-1 Részmunkaidős Segédedző (*Part-time Assistant Coaches*) – 30 ezer arany fejenként
- 0-2 Bloodweiser Hordó (*Bloodweiser Keg*) – 50 ezer arany darabja
- 0-5 Különleges Kártyák (*Special Plays*) – 100 ezer arany darabja
- 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*) – 150 ezer arany darabja
- 0-3 Bíró Lefizetése (*Bribes*) – 100 ezer arany darabja (50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára).
- 0-2 Vándorgyógyító (*Wandering Apothecaries*) – 100 ezer fejenként (azon csapatok nem vehetnek, amelyek amúgy sem tudnak gyógyítót fogadni).
- 0-1 Kórboncnok (*Mortuary Assistant*) – 100 ezer arany (csak a „Temetői Hangulat” (*Sylvanian Spotlight*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Pestisdoktor (*Plague Doctor*) – 100 arany (csak a „Nurgle kegyeltjei” (*Favoured of Nurgle*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Félszerzet Mesterszakács (*Halfling Master Chef*) – 300 ezer arany (100 ezer arany a Halfling csapatok számára).
- Korlátlan számú Zsoldos (*Unlimited Mercenary Players*) – ára változó vagy 0-3 Zsoldos (*Mercenary Players*).

8.4.2. A Nuffle Imái tábla (*Prayers to Nuffle Table*)

A Blood Bowl Sevens-ben a játékosok nem kapnak Sztárjátékos (SPP) pontokat. Éppen ezért a Nuffle Imái tábla értelmetlen. Azt eleve D8-cal dobjuk, a dobás értékei pedig megegyeznek a hagyományos Blood Bowl Nuffle Imái tábla első 8 értékével.

1 - Sunyi Csapóajtók (*Treacherous Trapdoors*): A félidő végéig ha egy játékos bármilyen okból a csapóajtó mezőre kerül (mozgása során érinti, rálökik, stb.), dobnia kell egy D6-ot. Ha 1-est dob, a csapóajtó kinyílik és a játékost azonnal eltávolítjuk a pályáról. Úgy kell kezelni, mintha kilökték volna a tömegbe. Amennyiben a játékosnál volt a labda, az onnan pattan.

2 - A Bíró barátai (*Friends with the Ref*): A menet végéig az 5-ös és 6-os dobást „Rendben, akkor így járunk el...” (*Well, When You Put It Like That...*) eredménynek tekintheted a „Vitatkozás” (*Argue the Call*) táblán. A 2-4 eredmények továbbra is „Nem érdekel” (*I don't care!*) hatással járnak.

3 – A tör (*Stiletto*): Véletlenszerűen válaszd ki az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, amelynek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig megkapja a Dőfés (*Stab*) jártasságot.

4 – Vasember (*Iron Man*): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig a játékos páncél jellemzője (AV) „+1”-es módosítót kap, de így sem nőhet 11+ fölé.

5 - Boxer (*Knuckle Dusters*): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig a játékos megkapja a Nagy Ütés (+1) (*Mighty Blow*) jártasságot.

6 – Rossz szokások (Bad Habits): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél D3, ebben a menetben részt vevő játékosát, amelyeknek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A menet végéig megkapják a Magánzó (2+) (*Loner*) tulajdonságot.

7 – Ragadós stoplik (Greasy Cleats): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél egy, ebben a menetben részt vevő játékosát. A menet végéig cipője ragadni fog, „-1”-gyel módosítva a mozgás jellemzőjét (MA).

8 – Nuffle szent szobra (Blessed Statue of Nuffle): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik, ebben a menetben részt vevő játékosodat, akinek nincs Magánzó (*Loner*) tulajdonsága. A mérkőzés végéig megkapja a Profi (*Pro*) jártasságot.

8.4.3. Felállítás

Az edzők legfeljebb 7 játékost helyezhetnek el a pályán. A kirúgó fél állít elsőként, a fogadó fél másodikként.

- Mindkét csapat a saját harmadában állítja fel a játékosait, a Célzónájuk és a saját „felezővonaluk” között. Senki nem állíthat játékost középre, a két felezővonal közti játéktérre.

- A csapatok legfeljebb 1-1 játékost állíthatnak fel a saját Szélzónáikban.

- A csapatoknak legalább 3 játékosukat a Középmezőben, saját „felezővonalukhoz” kell helyezniük.

Ha egy csapat a kezdőrúgás előtt már csak három, vagy kevesebb játékost tud felállítani, minden büntetés nélkül feladhatja a mérkőzést, ugyanúgy, ahogy a hagyományos Blood Bowl-ban is. Ellenkező esetben a játék folytatódik és mindegyik játékosát a felezővonalhoz kell állítania.

8.4.4. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)

Csakúgy, mint a Nuffle Imái tábla, a Kezdőrúgás esemény is némileg különbözik a hagyományos Blood Bowl-ban alkalmazottól.

2 - Kapd el a bírót! (Get the Ref!): 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 (*Bribe*), amit a mérkőzésen felhasználhat (5.1.3.7.). Minden megvesztegetés egyszer használható egy mérkőzésen, ha nem használják fel azon, veszendőbe megy.

3 - Zavargás (Time-out): Két ellenfél beszélései végül verekedéssé fajulnak, amibe aztán az összes játékos bekapcsolódik. A bíró a félidő vége felé ezért visszatekeri az órát. Amennyiben a kirúgó csapat körjelzője a 4-5-6-os körön van, akkor mindkét csapat eggyel hátrébb állítja a saját körjelzőjét (eggyel több körük lesz). Ellenben a félidő elején a bíró hagyja verekedni a feleket és ezzel megy az idő. Ha 1-2-3-as körénél tart, akkor tehát eggyel előre állítják a körjelzőiket (eggyel kevesebb körük lesz).

4 - Kemény védekezés (Solid Defence): A kirúgó csapat edzője D3+1 általa választott, szabad játékosát áthelyezheti a térfelén bárhova – betartva a kezdőrúgásnál érvényes eredeti felállítási korlátozásokat. A fogadócsapat játékosainak eredeti helyükön kell maradniuk.

5 - Magas Kirúgás (High Kick): 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 (Cheering Fans): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja pomponlányainak számát. A nagyobb eredményt elérő edző dobhat a Nuffle imái táblán. Ha a két edző eredménye azonos, akkor egyik sem kap semmit. Ha már olyan hatás jön ki a Nuffle imái táblán, amit korábban kidobtak és még érvényben van, újra kell dobni a táblán.

7 - Kitűnő Edzőmunka (Brilliant Coaching): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a 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 menetre (*Drive*). Ha az eredmény egyenlő, akkor egyik csapat sem kap újradobást. Ha az edző a menet során nem használja fel az újradobást, az elveszik.

8 - Változó Időjárás (Changing Weather): Dobj újra az időjárás táblázaton. Az időjárás erre az új időre változott. Ha az időjárás „Jó időre” változott, akkor egy lágy szellő a labdát véletlenszerű irányban arrébb sodorja, mielőtt leérkezne. Ekkor dobj szóródásra (*Scatter*) a [2.1.5.2.](#) fejezetben leírt módon a leérkezés előtt.

9 - Jól rászedtek! (Quick snap): A támadó csapat egy leheletnyivel előbb kezdhet bele a támadásba, minthogy a védekező csapat felállt volna. D3+1 általad választott, szabad támadó játékos léphet egy mezőnyit bármilyen irányba.

10 - Lerohanás esemény (blitz): A védekező csapat gyorsabban kap észbe, mint a támadó csapat, és hamarabb kezdi a játékot. A kirúgó csapat D3+1 általad választott, szabad (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) játékosai végrehajthatnak egy mozgás akciót. Ezen felül egyikük végrehajthat egy roham (*Blitz*), illetve egy másikuk a csapattárs dobása (*Throwing Team-mate*) akciót. Ilyenkor nem használható a csapat újradobás, ha egy játékos elesik vagy leütik, a lerohanás esemény véget ér. Mivel ez nem egy normál köre a játéknak, ezért nem használhatóak azok a jártasságok, amelyek leírása szerint azok a körökben használhatók. Ezek felsorolása a [7.20.](#) fejezetben található.

11 – Túlbuzgó bíró (Officious ref): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (*Fan factor*). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja az egyik pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkét edző így tesz. D6-ot dob a kiválasztott játékosra. Amennyiben ennek eredménye 2+, akkor a játékost leütötték és elkábult (*Stunned*), le kell fektetni és hasra kell fordítani. Amennyiben a dobott eredmény 1, a játékost azonnal kiállítják ([3.10.1.2.](#)). Az eredmény nem újradobható.

12 – Pályalerohanás (Pitch invasion): A tömeg berohan a pályára és megveri a játékosokat. Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (*Fan factor*). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja D3 pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkettő edző így tesz (egyetlen D3-at dobnak és az érvényes mindkét félre). A kiválasztott játékosokat leütötték és elkábultak (*Stunned*), le kell fektetni és hasra kell őket fordítani.

8.4.5. Sérüléstábla

A Blood Bowl Sevens-ben nem dobunk külön a Veszteségre (*Casualty*). A sérülések és a veszteségek a következő egyszerűsített tábla szerint következnek be.

Blood Bowl Sevens sérüléstábla

2-7 – Elkábult (Stunned): Ilyenkor hasra fektetjük a játékost.

8-9 – Kiütés (Knocked Out): A játékost azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni.

10 – Komoly sérülés (*Badly Hurt*): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

11 – Következő meccsről kimarad (*Seriously Hurt*): Kihagyja a következő mérkőzést is. (*A Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

12 – Halott (*dead*): Már nem játszik többé.

Blood Bowl Sevens pöttöm sérüléstábla

2-6 – Elkábult (*Stunned*): Ilyenkor hasra fektetjük a játékost.

7-8 – Kiütés (*Knocked Out*): A játékost azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni.

9-10 – Komoly sérülés (*Badly Hurt*): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

11 – Következő meccsről kimarad (*Seriously Hurt*): Kihagyja a következő mérkőzést is. (*A Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

12 – Halott (*dead*): Már nem játszik többé.

8.4.6. Gyógyítás

A Gyógyítókat a hagyományos Blood Bowl-hoz hasonlóan használhatjuk. Mérkőzésenként egyszer lehet kiütött játékost gyógyítani.

Kiütött játékosok gyógyítása

- Amennyiben a játékos a kiütés után a pályán maradt, nem távolítjuk el onnan. Elkábult (*Stunned*), hasra fektetjük.

- Amennyiben a játékost kitolták a nézőtérre vagy csapattárs dobásakor ott ér földet és kiütik, a gyógyítás révén a Kispad cserepadjára kerül, nem a kiütöttek padjára.

Sérülések gyógyítása

Ha nem kiütött játékos gyógyítására használjuk a gyógyítót, megpróbálhatunk vele megmenteni egy komolyan sérült, a következő meccsről kimaradó vagy halott játékost. Ehhez dojunk D6-tal.

- 4+ eredmény esetén a Gyógyító sikerrel járt, a játékos a Kispad cserepadjára kerül át.

- 1-3 eredmény esetén a Gyógyító hatástalan, a játékos marad a Sérültek padján (*Casualty Box*).

8.5. A játékosok fejlődése

A Blood Bowl Sevens változatban a játékosok nem kapnak Sztárjátékos pontokat (*SPP*). Ehelyett minden mérkőzést követően csapatod egyik játékosa kap egy véletlenszerűen kiválasztott elsődleges vagy másodlagos jártasságot. Két lehetőség van a játékos és a jártasság meghatározására:

- A mérkőzést követő teendők 3. fázisában egy általad kiválasztott, a mérkőzésen részt vett játékos, aki nem szenvedte el a sérülésdobás 12-es eredményét, kap egy véletlenszerűen meghatározott elsődleges jártasságot.

VAGY

- A mérkőzést követő teendők 3. fázisában egy véletlenszerűen kiválasztott, a mérkőzésen részt vett játékos, aki nem szenvedte el a sérülésdobás 12-es eredményét, kap egy véletlenszerűen meghatározott másodlagos jártasságot.

A játékosfejlődés során szerzett jártasságokat csak véletlenszerűen kapható meg.

8.5.1. A játékosérték növekedése

Ezen változatban is az új jártasságok növelik a játékosok aktuális értékét a Csapatlistán.

Új jártasság	Első új jártasság	Minden további jártasság
Véletlen elsődleges jártasság	10 ezer arany	20 ezer arany
Véletlen másodlagos jártasság	20 ezer arany	30 ezer arany

8.5.2. A játékosok elvándorlása

Minél több jártasságot szerez egy játékos, annál nagyobb az esély, hogy nagyobb, professzionális csapatok elcsábítják őket. Ennek kifejezésekképpen minden meccs után, a mérkőzés utáni teendők első fázisában, dobjal D6-tal minden olyan játékosra, aki egy vagy több jártasságot szerzett.

- Ha a dobás értéke magasabb, mint a játékos által szerzett pótlólagos jártasságok száma, szerencsés vagy. A játékost nem akarja senki elcsábítani, így marad a csapatodban.

- Ha a dobás értéke egyenlő vagy kevesebb, mint a játékos által szerzett pótlólagos jártasságok száma, a játékost elviszi egy nagyobb csapat. Ilyenkor kilép a csapatból, törölni kell a Csapatlistáról.

8.6. 0-5 Kétségbeesett Intézkedések (*Desperate Measures*)

50 ezer arany, bármelyik csapat számára elérhető.

A Kétségbeesett Intézkedések egyedi, csak a Blood Bowl Sevens-ben elérhető ösztönző-típus. Nemcsak az amatőr játékosokra jellemző piszkos kis trükkök világát jelenítik meg, hanem azt a családias összetartást is, ami az ilyen bajnokságokon oly gyakori. Dobjal D8-cal.

Kétségbeesett Intézkedések tábla

1 – Dopping (*You Dope*): Az egyik játékosod doppingszert használ. Ezt az ösztönzőt a mérkőzés elején, az első menet elindításakor használhatod. Válaszd ki valamelyik játékosodat, amelynek megnövelheted vagy az ügyességi, vagy az erő jellemzőjét 1-gyel a játék idejére. Azonban minden menet végén, amelyben a játékos pályára lépett, még ha a Kispadon is fejezte azt be, dobjal rá D6-ot.

- 3+ érték esetén a játékos remekül van.

- 1 vagy 2 érték esetén a játékos szörnyű allergén reakciót ad a doppingra és ki kell hagynia a mérkőzés maradék részét.

2 – Szlalom (*Razzle-dazzle*): Az egyik játékosod keményen készült a következő mérkőzésre. Ezt az ösztönzőt a játékos aktivációjakor használhatod. Ebben a körben a játékos a szokásos egy helyett kettő akciót hajthat végre.

3 – Macskajaj (*Hangover*): Az ellenfél egyik játékosa tegnap éjjel hosszan mulatozott. Ezt az ösztönzőt a játék legelején kell aktiválnod. Az ellenfél véletlenszerűen kiválasztott játékosa ki kell hagyja az első menetet.

4 – Haragos játék (Grudge Match): A csapatod évek óta kegyetlen rivalizációt folytat az ellenféllel. Ezt az ösztönzőt a köröd elején, bármelyik játékosod aktivációját megelőzően használhatod. Ebben a csapatkörben annyi szabálytalanságot követhetsz el, amennyit bírsz.

5 – Alakzat (Set Piece): A mérkőzésre készülve a csapatod begyakorol néhány alakzatot. Ezt az ösztönzőt a passzolni készülő játékosod aktivációjakor jelented be. Az ilyen passz automatikusan pontos és a labdát automatikusan el is kapja a fogadó játékos – hacsak az ellenfél játékosai nem nyúlnak közbe.

6 – Sportkémkedés (Sports Espionage): Ezt az ösztönzőt Körszakadás esetén jelented be. Használata egy ingyen Csapat újradobást ad a csapatodnak.

7 – Eldobott banánhéj (Discarded Banana Skin): A nézők egy banánhéjat dobnak a pályára. Akkor használhatod ezt az ösztönzőt, amikor az ellenfél egy játékosa a te játékosod szerelési zónájába lép. Az ellenfél játékosa azonnal elesik.

8 – Varázstekercs (Magic Scroll): Az egyik gyanús fogadóiroda munkatársa ad a csapatodnak egy varázstekercset. Ennek révén kapsz ingyen egy Varázslót.