

Blood Bowl Szabálykönyv 2025

Jelen szabálykönyv a 2025-ban kiadott, BB Season 3-as angol nyelvű szabálykönyv alapján készült. Nem tartalmazza annak 1-21., illetve a 108-117. 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://bbtactics.com/blood-bowl-star-players-list/#google_vignette, és a Fummb! honlapról származnak (<https://fumbbl.com/note/christer/SkillUsage>). Rendeltetése szerint az aktuális szabályokat tartalmazza, figyelembe véve azok összes módosítását a 2025-ös reform óta.

A fordítás a 2026. májusi 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 újradozás 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. Kockadobások.....	22
2.1.3.1. Egyszeri kockadobás (Single roll).....	23
2.1.3.2. Többes kockadobás (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. Kockadobás módosítók	23
2.1.3.6. Nagyobb dobás (Rolling off)	23
2.1.3.7. Eredeti dobás (Natural rolls)	23
2.1.4. Újradozások (Rerolls)	23
2.1.4.1. Jártasság újradozások (Skill rerolls)	24
2.1.4.2. Csapat újradozások (Team Rerolls).....	24
2.1.5. Elterés (Deviation), szóródás (Scatter) és pattanás (Bounce)	25

2.1.5.1. Eltérés (Deviation)	25
2.1.5.2. Szóródás (Scatter).....	25
2.1.5.3. Pattanás (Bounce)	25
2.1.6. Félidők (Halves), Körök (Rounds), Csapatkörök (Turns) és Menet (Drive)	26
2.2. A játékos állapotai	27
2.2.1. Álló játékosok (Standing Players)	27
2.2.1.1. A Szerelési zóna (Tackle Zone)	27
2.2.1.2. Szabad játékosok (Open Players)	27
2.2.1.3. A játékos „fogása”/„megjelölése”, illetve „fogásban/megjelölve lenni” (Marked)	28
2.2.1.4. A bárgyú (Distracted) játékos	28
2.2.2. A fekvő (Prone) és kábult (Stunned) játékosok	29
2.2.2.1. Fekvő játékos (Prone player)	29
2.2.2.2. Elkábult játékos (Stunned player)	29
2.2.2.3. Hogyan fekszik vagy kábult el egy játékos	29
2.3. Játékos profilok és képességtesztek.....	31
2.3.1. Játékosprofilok	31
2.3.2. A Jellemzők módosítói.....	31
2.3.3. Mozgás (MA)	31
2.3.4. Erő (ST)	31
2.3.5. Ügyesség (AG).....	32
2.3.5.1. Ügyességi teszt	32
2.3.6. Passzolás (PA)	32
2.3.6.1. Passzolási teszt	32
2.3.7. Páncél (AV)	32
2.3.7.1. Páncél teszt.....	32
2.3.8. Jártasságok (Skills) és tulajdonságok (Traits)	32
2.3.8.1. Jártasságok (Skills).....	32
2.3.8.2. Tulajdonságok (Traits)	32
2.3.8.3. Elsődleges (Primary) és másodlagos (Secondary) jártasságok	33
2.4. A Blood Bowl csapat összeállítása	34
2.4.1. Liga, egyszeri mérkőzés és bajnokság	34
2.4.2. A Csapatnévsor (Team Roster)	34
2.4.2.1. Különleges szabályok.....	34
2.4.3. A Csapatlista (Team Roster Draft)	34
2.4.4. A Meccsfeljegyzések (Game Record Sheet)	35
2.4.5. A Csapat költségvetése (Team Draft Budget).....	35

2.4.5.1. Játékosok szerződtetése.....	36
2.4.5.2. Csapat újradowások vásárlása (Team Re-rolls/RR)	37
2.4.5.3. Kisegítő személyzet szerződtetése	37
2.4.6. Egyéb információ.....	38
2.4.6.1. Kincstár (Treasury).....	38
2.4.6.2. Elkötelezett Szurkolók (Dedicated fans).....	38
2.4.6.3. Csapatérték (Team value)	38
3.1. Egy két félidős játék.....	40
3.1.1. Előkészítés	40
3.1.2. A kezdőrúgás előtti teendők	40
3.1.2.1. A Szurkolók	41
3.1.2.2. Az Időjárás	41
3.1.2.3. Vendégjátékosok (Journeymen) szerződtetése	41
3.1.2.4. Ösztönzők (Inducements).....	42
3.1.2.6. A kirúgó-fogadó fél eldöntése	42
3.2. A menet kezdete	44
3.2.1. A kezdőrúgás teendői.....	44
3.2.1.1. Túl sok játékos	44
3.2.1.2. Felállítás.....	44
3.2.1.3. A Kezdőrúgás	44
3.2.1.4. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)	45
3.3. A Csapatkör	48
3.3.1. Csapatkörök.....	48
3.3.1.1. Aktív és passzív csapat.....	48
3.3.2. A Körjelző mozgatása	48
3.3.3. Játékos aktiválások	48
3.3.3.1. Akciók bejelentése	48
3.3.3.2. Aktivált játékosok	50
3.3.3.3. Akció bejelentése vs. végrehajtása (Declare vs. Perform)	50
3.4. A Mozgás	51
3.4.1. A Játékosok mozgatása	51
3.4.1.1. Üres mezők.....	51
3.4.1.2. Foglalt mezők	51
3.4.1.3. Felállítás	51
3.4.1.4. Hajrázás (Rush)	51
3.4.1.5. Fogott/Megjelölt (Marked) játékosok és cselezés (Dodge)	52

3.4.1.6. Szabad játékosok	52
3.4.1.7. Fekvő vagy elkábult játékosok átugrása (Jumping Over)	52
3.4.2. Roham (Blitz) akciók	53
3.4.3. Labdafelvétel (Picking up the Ball)	53
3.5. A labda passzolása	55
3.5.1. Passz akciók (Pass)	55
3.5.1.1. Távolságmérés és a célmező kijelölése	55
3.5.1.2. Pontossági teszt	56
3.5.1.3. Közbenyúlás (Interceptions)	57
3.5.1.4. Passz akció végrehajtása	57
3.5.2. A labda elkapása (Catch)	58
3.5.3. Kézből-kézbe (Hand-off)	59
3.5.4. Bedobás (Throw-in)	59
3.6. Csapattárs dobása (Throwing Team-mate)	61
3.6.1. Csapattárs dobása akció (Throwing Team-mate)	61
3.6.1.1. Távolságmérő és a célmező kijelölése	61
3.6.1.2. Minőségi teszt	62
3.6.1.3. A Csapattárs dobása akció végrehajtása	63
3.6.2. Földet érés (Landing)	63
3.6.2.1. Földet érés (Landing) foglalt mezőben	63
3.6.2.2. Lezuhanás (Crash landing)	64
3.6.2.3. Nézőtéren landolás	64
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. Hátrátolt játékosok	67
3.7.1.6. Leütés (Knocked Down)	69
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. Vesztésgdobások	71
3.8.1.6. Cserék	72
3.8.1.7. Gyógyítók (Apothecaries)	72
3.8.1.8. Bosszú (Getting Even).....	72
3.9. Roham (Blitz)	74
3.10. Szabálytalankodás (Fouling)	75
3.10.1. Szabálytalankodás akció.....	75
3.10.1.1. Szabálytalankodás	75
3.10.1.2. Kiállítás (Sending-off)	75
3.10.1.3. Vitatkozás (Arguing the call).....	75
3.11. Labdabebiztosítás (Secure the Ball)	77
3.12. Gól (Touchdown/TD)	77
3.12.1. TD szerzése	77
3.12.1.1. TD szerzése az ellenfél körében	78
3.12.1.2. Az eredmény nyilvántartása.....	78
3.12.1.3. Időhúzás (Stalling)	78
3.13. A menet vége.....	79
3.13.1. A menet vége utáni teendők	79
3.13.1.1. Titkolt fegyverek (Secret Weapons) kezelése	79
3.13.1.2. A menetek végén alkalmazandó hatások végrehajtása	79
3.13.1.3. Kiütött (Knocked-out) játékosok magukhoz térítése	79
3.13.1.4. A menet vége.....	79
3.13.1.5. A játék újrakezdése	79
3.13.1.6. A játék vége	80
3.13.1.6. Hosszabbítás (Extra-time).....	80
4.1. A meccs után	82
4.1.1. Egyszeri és Liga meccsek	82
4.1.2. Az eredmények feljegyzése	82
4.1.3. A bevétel kiszámolása	83
4.1.4. Az elkötelezett szurkolók (<i>Dedicated Fans</i>) számának változása.....	83
4.1.5. Játékos fejlődések	83
4.1.5.1. Sztárjátékos pontok feljegyzése	83
4.1.5.2. Miért jár Sztárjátékos pont?.....	83
4.1.5.3. A Sztárjátékos pontok elköltése	84

4.1.5.4. Új jártasságok	85
4.1.5.5. Jellemző fejlesztése	85
4.1.5.6. Értéknövekmény.....	86
4.1.6. Új szerződések, kirúgások és pihentetés (Temporary Retirement)	86
4.1.6.1. Pihentetés (Temporary Retirement)	87
4.1.7. Felelőtlen költekezés (Expensive Mistakes)	87
4.1.8. Felkészülés a következő mérkőzésre.....	88
4.2. A jártasságok és tulajdonságok	89
4.2.1. A jártasságok és tulajdonságok használata	89
4.2.2. Ügyességi jártasságok.....	91
4.2.2.1. Elkapás (Catch)	91
4.2.2.2. Vetődéses elkapás (Diving Catch)	91
4.2.2.3. Becsúszó szerelés (Diving Tackle).....	91
4.2.2.4. Cselezés (Dodge)	91
4.2.2.5. Defenzív (Defensive).....	91
4.2.2.6. Üss és fuss (Hit and run)	91
4.2.2.7. Felugrás (Jump Up).....	92
4.2.2.8. Ugrás (Leap).....	92
4.2.2.9. Megbízható kezek (Safe Pair of Hands).....	92
4.2.2.10. Ellépés (Sidestep)	92
4.2.2.11. Sprint (Sprint)	92
4.2.2.12. Biztos láb (Sure Feet).....	92
4.2.3. Körmönfont jártasságok.....	92
4.2.3.1. Mocskos játékos (Dirty player).....	92
4.2.3.2. Kivájt szemek (Eye Gouge)	93
4.2.3.3. Óvatos (Fumblerooskie)	93
4.2.3.4. Gyilkos Landolás (Lethal Flight)	93
4.2.3.5. Magányos Rugdosó (Lone Foul)	93
4.2.3.6. Kicsi a rakás (Pile Driver)	93
4.2.3.7. Lincselő (Put the Boot In)	93
4.2.3.8. Taposs és Fuss (Quick Foul)	93
4.2.3.9. Szabotőr (Saboteur)	93
4.2.3.10. Tapadás (Shadowing)	94
4.2.3.11. Sunyi rugdosó (Sneaky Git).....	94
4.2.3.12. Vad újító (Violent Innovator).....	94
4.2.4. Általános jártasságok.....	94

4.2.4.1. Blokk (Block)	94
4.2.4.2. Rendíthetetlen (Dauntless)	94
4.2.4.3. Lerázás (Fend).....	94
4.2.4.4. Órjöngés* (Frenzy*)	95
4.2.4.5. Kirúgás (Kick)	95
4.2.4.6. Profi (Pro)	95
4.2.4.7. Keljfeljancsi (Steady Footing)	96
4.2.4.8. Labdakiütés (Strip Ball)	96
4.2.4.9. Biztos kéz (Sure Hands)	96
4.2.4.10. Szerelés (Tackle)	96
4.2.4.11. Kekec (Taunt).....	96
4.2.4.12. Birkózás (Wrestle)	96
4.2.5. Mutációs jártasságok.....	96
4.2.5.1. Nagy kéz (Big Hand).....	96
4.2.5.2. Karmok (Claws).....	96
4.2.5.3. Zavaró kisugárzás* (Disturbing Presence*)	97
4.2.5.4. Többlet karok (Extra Arms)	97
4.2.5.5. Undorító küllem* (Foul Appearance*)	97
4.2.5.6. Szarvak (Horns).....	97
4.2.5.7. Acélbőr (Iron Hard Skin)	97
4.2.5.8. Rettentő száj (Monstrous Mouth).....	97
4.2.5.9. Kapaszkodó farok (Prehensive Tail).....	98
4.2.5.10. Csápok (Tentacles).....	98
4.2.5.11. Két fej (Two Heads)	98
4.2.5.12. Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs).....	98
4.2.6. Passz jártasságok	98
4.2.6.1. Pontosság (Accurate).....	98
4.2.6.2. Mesterlövész (Cannoneer)	99
4.2.6.3. Felhőszaggató (Cloud Burster)	99
4.2.6.4. Leadás (Dump-off).....	99
4.2.6.5. Add és fuss (Give and Go).....	99
4.2.6.6. Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass).....	99
4.2.6.7. Vezér (Leader)	99
4.2.6.8. Acélidegek (Nerves of Steel).....	100
4.2.6.9. Rajta vagytok (On the Ball)	100
4.2.6.10. Passz (Pass).....	100

4.2.6.11. Kézbőlrúgás (Punt)	100
4.2.6.12. Biztos passz (Safe pass)	100
4.2.7. Erő jártasságok	101
4.2.7.1. Ölelés (Arm Bar)	101
4.2.7.2. Bunyós (Brawler)	101
4.2.7.3. Szerelés megtörése (Break Tackle).....	101
4.2.7.4. Telitalálat (Bullseye)	101
4.2.7.5. Félrelökés (Grab)	101
4.2.7.6. Testőr (Guard)	102
4.2.7.7. Megállíthatatlan (Juggernaut).....	102
4.2.7.8. Nagy ütés (Mighty Blow)	102
4.2.7.9. Többes blokkolás (Multiple Block)	102
4.2.7.10. Mozdíthatatlan (Stand Firm)	102
4.2.7.11. Erős kar (Strong Arm)	102
4.2.7.12. Vastag koponya (Thick Skull).....	102
4.2.8. Tulajdonságok	103
4.2.8.1. Vadállat* (Animal Savagery*).....	103
4.2.8.2. Ellenszenves (X)* (Animosity (X)*)	103
4.2.8.3. Mindig éhes* (Always Hungry*).....	104
4.2.8.4. Láncos golyó* (Ball & Chain*)	104
4.2.8.5. Vérszomj X* (Bloodlust X*)	105
4.2.8.6. Bombazsák (Bombardier)	106
4.2.8.7. Nehézfejű* (Bone Head*)	107
4.2.8.8. Tűzköpő (Breathe Fire)	107
4.2.8.9. Láncfűrész* (Chainsaw*).....	107
4.2.8.10. Rothadás* (Decay*).....	108
4.2.8.11. Részeges* (Drunkard*).....	108
4.2.8.12. Gyűlölködő X (Hatred X)	108
4.2.8.13. Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	108
4.2.8.14. Jelentéktelen (Insignificant)	108
4.2.8.15. Csapattárs rúgása (Kick Team-mate).....	109
4.2.8.16. Magánzó X+* (Loner X+*).....	109
4.2.8.17. Enyém!* (My Ball*)	109
4.2.8.18. Labda nélkül* (No ball*).....	109
4.2.8.19. Vegyél fel! (Pick-me-up!).....	109
4.2.8.20. Nurgle rontása (Plague Ridden)	109

4.2.8.21. Ugróbot (Pogo)	110
4.2.8.22. Célahányás (Projectile Vomit)	110
4.2.8.23. Nagyon hülye* (Really Stupid*)	110
4.2.8.24. Regeneráció (Regeneration).....	111
4.2.8.25. Jó anyag* (Right Stuff*)	111
4.2.8.26. Titkolt fegyver* (Secret Weapon*)	111
4.2.8.27. Döfés (Stab)	111
4.2.8.28. Pöttöm* (Stunty*)	111
4.2.8.29. Siklóernyő (Swoop).....	111
4.2.8.30. Gyökérverés* (Take Root*)	112
4.2.8.31. Csapattárs dobása (Throw Team-mate)	112
4.2.8.32. Hóó-rukk! (Timm-ber!).....	112
4.2.8.33. Pirinyó* (Titchy*).....	112
4.2.8.34. Szemfényvesztés (Trickster)	112
4.2.8.35. Dühkitörés* (Unchanneled Fury*)	113
4.2.8.36. Lyukaskezű* (Unsteady*)	113
5.1. Ösztönzők	114
5.1.1. Ösztönzők liga-meccsen	114
5.1.2. Ösztönzők egyszeri meccsen	114
5.1.3. Hagyományos ösztönzők.....	114
5.1.3.1. 0-3 Nuffle Imái (Prayers to Nuffle)	115
5.1.3.2. 0-5 Részmunkaidős Segédedző (Part-time Assistant Coaches)	116
5.1.3.3. 0-5 Alkalmi Pomponlány (Temp Agency Cheerleaders)	117
5.1.3.4. 0-1 Csapat Kabala (Team Mascot)	117
5.1.3.5. 0-1 Időjárásmágus (Weather Mage).....	117
5.1.3.6. 0-2 A Rohamozó Söre (Blitzer's Best Kegs).....	117
5.1.3.7. 0-3 Bíró Lefizetése (Bribes).....	117
5.1.3.8. 0-8 Kiegészítő Edzés (Extra Team Training)	118
5.1.3.9. 0-1 Kórboncnok (Mortuary Assistant)	118
5.1.3.10. 0-1 Pestisdoktor (Plague Doctor)	118
5.1.3.11. 0-1 Garázda Újoncok (Riotous Rookies)	118
5.1.3.12. 0-2 Vándorgyógyító (Wandering Apothecaries).....	118
5.1.3.13. 0-1 Félszerzet Mesterszakács (Halfling Master Chef).....	119
5.1.3.14. 0-1 Korrupt Bíró (Biased Referee)	119
5.1.3.15. 0-1 Hírhedt Edzők (Infamous Coaching Staff)	119
5.1.3.16. 0-3 Zsoldos (Unlimited Mercenary Players)	120

5.1.3.17. 0-2 Sztárjátékos (Star Players).....	121
5.1.3.18. 0-1 Varázsló (Wizard)	121
6.1. A különleges szabályok.....	123
6.1.1. A kasztok.....	123
6.1.2. Csapatokra vonatkozó egyéb különleges szabályok.....	123
6.1.2.1. Buynós Barmok (Brawlin' Brutes))	123
6.1.2.2. Lefizetés és Korrupció (Bribery and Corruption)	123
6.1.2.3. ... Kegyeztjei (Favoured Of...)	124
6.1.2.4. Olcsó Mezőnyjátékos (Low Cost Linemen).....	124
6.1.2.5. Az Élőholtak Urai (Masters of Undeath)/Vámpír Lord (Vampire Lord)	124
6.1.2.6. Rajzás (Swarming)	124
6.1.2.7. Csapatkapitány (Team Captain)	124
6.2. A Szintek (Tier).....	124
6.3. A Csapatnévsorok (Team Rosters).....	126
6.4. Sztárjátékosok	147
7. Mellékletek.....	168
7.1 Körszakadást okozó események (nem teljes).....	168
7.2 Jellemzők – minimum és maximum értékek	168
7.3. A kezdőrúgás előtti teendők sorrendje	168
7.4. A kezdőrúgás sorrendje	169
7.5. A menet vége sorrendje	169
7.6. A mérkőzés utáni teendők sorrendje	169
7.7. Az Időjárás tábla	170
7.8. A Nuffle imái tábla.....	170
7.9. Kezdőrúgás esemény tábla.....	171
7.10. Passzolási távolságok mérése.....	173
7.11. Passzolási/Csapattársdobási módosítók	173
7.11.1. Passz távolságra.....	173
7.11.2. Közbenyúlásra	173
7.11.3. Földet érésre	173
7.12. Sérüléstáblák	174
7.12.1. Normál sérüléstábla	174
7.12.2. Pöttöm (stunty) sérüléstábla.....	174
7.13. Veszteségtábla.....	174
7.13.1. Normál veszteségtábla	174
7.13.2. Maradandó sérülés táblázat.....	174

7.14. Vitatkozás tábla	175
7.15. Fejlesztések táblázat	175
7.15.1. Jártasság fejlesztése	175
7.15.2. Jellemzők fejlesztése	175
7.15.3. Értéknövekmény táblázat.....	175
7.16. Felelőtlen költekezés táblázat	176
7.17. Jártasságok/tulajdonságok táblázat	176
7.18. Hagyományos ösztönzők	177
8. A „Hetes Blood Bowl” (Blood Bowl Sevens) szabályai.....	178
8.1. A Hetes Pálya (Sevens Pitch)	178
8.2. A Kispad (Dugout).....	180
8.3. A csapatok összeállítása	180
8.3.1. Csapat költségvetése	180
8.3.2. Játékosok szerződtetése.....	180
8.3.3. Csapat újradowások vásárlása	181
8.3.4. Kisegítő személyzet vásárlása.....	181
8.4. A mérkőzés	181
8.4.1. Ösztönzők	181
8.4.2. A Nuffle Imái tábla (Prayers to Nuffle Table)	182
8.4.3. Felállítás.....	183
8.4.4. A kezdőrúgás	183
8.4.5. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)	183
8.4.6. Sérüléstábla	184
8.4.7. Gyógyítás	185
8.5. A játékosok fejlődése	185
8.5.1. A játékosérték növekedése	186
8.5.2. A játékosok elvándorlása.....	186
8.6. 0-5 Kétségbeesett Intézkedések (<i>Desperate Measures</i>)	186

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 legújabb játékának legjobb stadionja.

1.1. A Blood Bowl stadionok

Bárhon is játszanak benne, bárhol 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) szélvonal-hosszában bejárást, 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, szélességben 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 kezdőráúgáshoz és ahol a mérkőzés folyamán a leghevesebb akciók zajlanak!

A mezők az egyes részekben 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 Tracker*). 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 csapatkörünket 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 cíkmókkal 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 játékoskal azonos mezőre, a játékos mellé, vagy a játékosra helyezzük. Nagyon gyakran a labdajelző egy, a játékosalpaknál szélesebb korong, amit a játékos alá helyezünk, ha a labda nála van. 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 újradozás jelző (Team Reroll marker)

A Csapat újradozás jelzőkkel követed nyomon, hogy hány csapat újradozásod (Team Reroll) van, és hányat használtál már fel. Használhatsz egyetlen vagy több jelzőt. Előbbi esetben ha például a mérkőzés elején három újradozásod van, a jelzőt a csapat újradozás-számláló 3-as számára helyezed, és minden egyes újradozásodnál eggyel lejjebb húzod a számlálón. Ha több jelzőt használsz, azokat a számláló legelején lévő kockán tartod, majd a számláló azon értékeire helyezed őket, amelyik csapatkörödben az újradozásokat elhasználtad. Vagy bárhogy, de a lényeg, hogy számodra és az ellenfeled számára is világos legyen, mennyi újradozást 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. Értelemszerűen a nulla pozícióból indítjuk azt mindkét csapat eredménysszámlálóján 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)

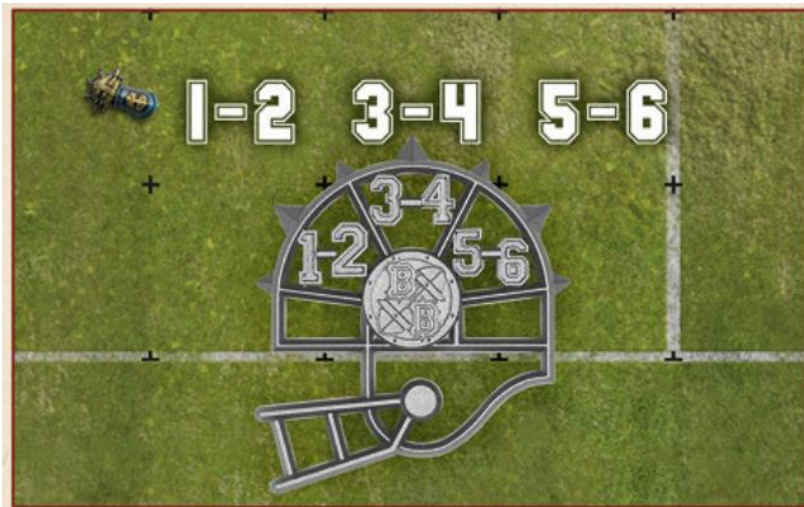
Gyakran előfordul, hogy a labda, de néha bombák vagy eldobott csapattársak is, nem feltétlenül a játékos által eredetileg kívánt helyre mennek, hanem véletlenszerűen mozognak. Ekkor használjuk ezt a sablont. Alapvetően három ilyen jellegű mozgás van, az "eltérés" (Deviation), a "pattanás" (Bounce) és 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 dobjál 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 játékteret) 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. Ugyancsak szükség lehet erre a sablonra néhány különleges akciónál és eseménynél.



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

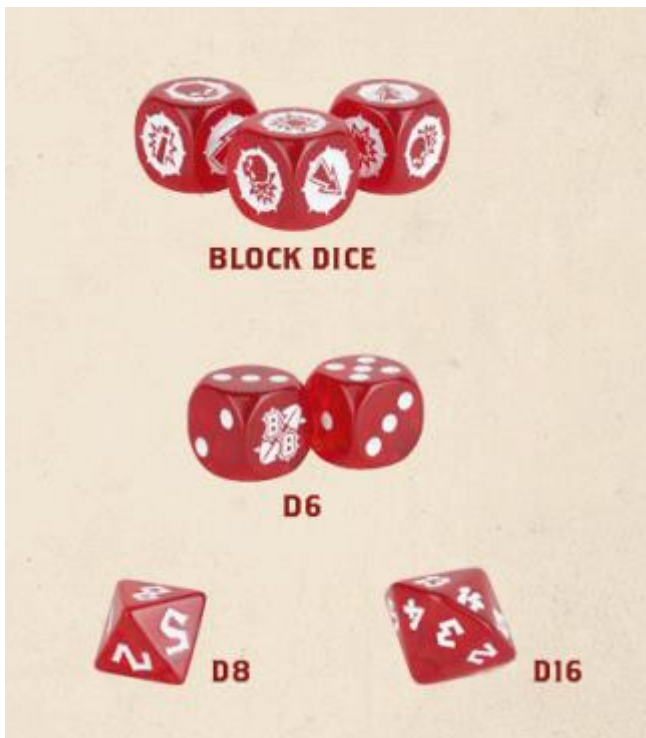
A Blood Bowl használ hagyományos, 1-től 6-ig számozott hatoldalú kockákat is. Gyakori, hogy az "1" vagy "6" helyett egy logó – akár a játék, akár egy adott csapat logója – szerepel a kockákon. D3: A szabályok előírhatják a D3-as dobást is, de nem szükséges egy háromoldalú kocka. A D3 dobáshoz egyszerűen 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 képzelnénk. 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. Mindamellet 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 „csapattárs”-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 sorszámu 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 aktivációja alatt elesik (*Fall Over*).
- Ha az aktív csapat egyik játékosát a csapat 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 vagy átadási akció után, és a labda végleg a földre kerül vagy az ellenfél egyik játékosa elkapja azt. Ha a labda a sikertelen elkapás után a saját játékosodhoz pattan és az elkapja, nincs körszakadás. Ha a labda érinti a földet, onnan pattan és utána saját játékos kapja azt el, körszakadás van.
- 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 egyik játékosát a játékvezető szabálytalanság miatt leküldi a pályáról.
- Bizonyos jártasságok minősített eseteiben: Bombazsák, Csapattárs dobása, Láncfűrés, 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. Nagyon gyakran előfordul, hogy a kocka nem egyenesen, hanem egy tárgyra, pl. az egyik játékos talpára dőlve áll meg. Ilyenkor ezt a „ferde kockát” (*cocked dice*), vagy egyezség szerint az összes,

azzal együtt dobott kockát újra szoktuk dobni. Célszerű már a mérkőzés elején tisztáni az ellenféllel az ilyen eseteket és eljárásokat.

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”. Ilyenkor a megfelelő kockával kell dobni. Néha elvárás, hogy „dobj egy D3-at”: ilyen kocka nincs, de a D6-os dobás értékeit felezve pont megkapjuk a D3 dobás eredményeit.

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 (kivétel a „ferde kocka” (*‘cocked’ dice*), mert annak értéke amúgy sem számít, azt automatikusan újra kell dobni).
- Többes kockadobások újradobása esetén az összes kockát újra kell dobni, hacsak a szabály másképp nem rendelkezik. Nem lehet onnan válogatni és csak a rosszakat újradobni.
- Ha a szabály lehetővé teszi, hogy egy többes kockadobásból csak egy kockát dobjál újra, a többi kocka eredményeit már semmilyen módon nem változtathatod meg. Nem lehet a többi kockát egy másik módon újradobni.
- Semmilyen saját újradobással nem kényszerítheted az ellenfél edzőt újradobásra.

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 legtöbbször 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, amikor a csapat aktív.
- Többes kockadobások csapat újradobással való megismétlésekor az összes kockát újra kell dobni.
- Egyazon körben akárhány csapat újradobást elhasználhatsz.
- 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*);
- a nézők által elkövetett cselekmények esetén;

Illetve

- bizonyos jártasságok, tulajdonságok és ösztönzők használatakor (pl. regeneráció).
- 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 újradowásoktól, 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 veszített ([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 veszített 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 veszített 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.

2.1.6. Félidők (*Halves*), Körök (*Rounds*), Csapatkörök (*Turns*) és Menet (*Drive*)

Van néhány fogalom, amelyek a játékidőt jellemzik. Ezek legfontosabbjai:

- Meccs (*Game*) – a teljes játékidő, ami két félidőből áll.
- Félidő (*Half*) – Két félidőből áll a mérkőzés, egy félidő nyolc körből (*Round*) áll, amelyben mindkét csapatnak van egy-egy Csapatköre.
- Csapatkör (*Turn*) – Ez az az időszak, amikor az edző aktiválhatja a csapatát és annak játékosait. Az ő és az ellenfél csapatkörei adják a Kört (*Round*).
- Menet (*Drive*) – a labda kirúgásától a TD szerzéséig vagy valamelyik félidőig tartó körök összessége. Hossza változó lehet a játéktól függően.

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*), "elkábult" (*Stunned*) vagy „bárgyú” (*Distracted*). A játékos ezen négy állapotban lehet.

2.2.1. Álló játékosok (Standing Players)

Ez a játékosok alapállapota, a talpukon vannak és rendelkeznek az összes képességükkel. 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 akcióit.

2.2.1.1. A Szerelési zóna (Tackle Zone)

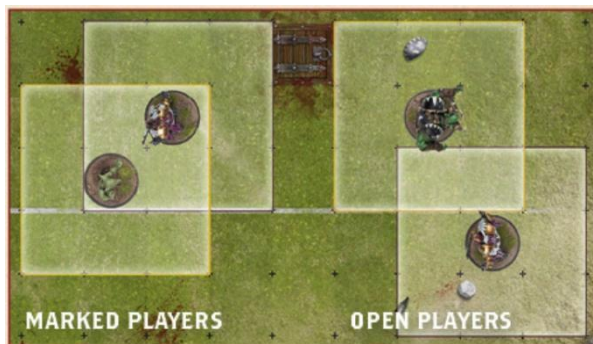
Az álló játékos kontrollálja a körülötte lévő mezőket. Ezt a szomszédos, legfeljebb nyolc mezőt, ahogy az alábbi ábrán is látszik, hívják szerelési zónának. A szabálykönyvben így, vagy "szomszédos mezők" néven fogjuk hivatkozni ezt a fogalmat. A bárgyú (*Distracted*) állva marad, de ezeket a szerelési zónákat veszti el.



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 akciókat, 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.
- A bárgyú (*Distracted*) 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 bárgyú (*Distracted*) játékos

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 (*Skill*), tulajdonság (*Trait*) következményeképp. A játékos vonatkozó állapotát egy erre szolgáló token segítségével jelölni is szoktuk a pályán.

Ha egy játékos bárgyú, 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 aktív (*Active*) jártasságokat és tulajdonságokat. Ezeknek feltétele, hogy a játékosnak legyen szerelési zónája (pl. szerelés, blokk, birkózás stb.). A passzív (*Passive*) jártasságok és tulajdonságok használhatóak a szerelési zóna elvesztésekor is. Ezeket a jártasságok és tulajdonságok (*Skills and Traits*) fejezetben (4.2.) részletesen bemutatjuk.

Ha egy játékos aktivációja közben válik bárgyúvá, az aktivációja azonnal véget ér. Ha egy játékos bárgyúvá vált, az is marad a következő aktivációjáig (hacsak a szabályok másképp nem rendelkeznek).

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. Ilyenkor nincs szerelési zónájuk sem.

2.2.2.1. Fekvő játékos (*Prone player*)

A fekvő játékos esetében a modell háton fekszik a pályán, esetleg egy token-nel is jelöljük az állapotát. 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, esetleg egy token-nel is jelöljük az állapotát. 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 ellenfélében), 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

Egy játékos három módon kerülhet a földre. Az esetek legtöbbszörében a játékos 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. A játékos ilyenkor fekvő (*Prone*) állapotba kerül. A legfontosabb különbség a másik két esettől, hogy ilyenkor nem dobunk a páncélra, a játékos nem sérül meg (kivéve néhány speciális esetet, pl. láncos golyó).

- 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.

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.

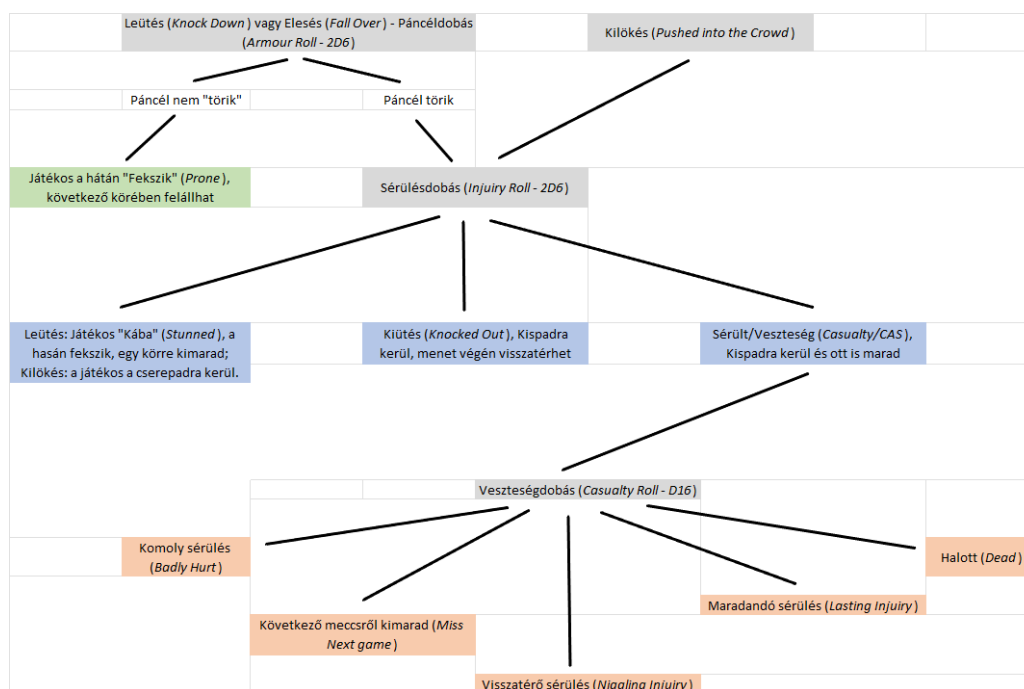
- Amikor egy játékos elesik, fekvő helyzetbe (*Prone*) kerül, és sérülhet (*Injury*). Az ellenfél edzője a [2.3.7.1.](#) fejezetben leírtak szerint páncéldobást (*Armour roll*) hajt végre ellene:

- 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 nagyobbak, 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 állapotba (*Prone*) 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 képességtesztek

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 páncélozottaknak 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.

2.3.8.3. Elsődleges (Primary) és másodlagos (Secondary) jártasságok

A játékosok a bajnokságokon és legfőképpen a ligákban fejlődhetnek, elsajátíthatnak jártasságokat. Az elsődleges jártasságokat könnyebben, a másodlagosakat nehezebben tanulják meg, néhányat meg egyáltalán nem tudnak megtanulni. A jártasságokat és tulajdonságokat a [4.2. fejezetben](#) tárgyaljuk.

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/*Team Draft List*).

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.](#)).

Ligák során a játékosoknál gyakran fontos még feltüntetni aktuális egészségügyi állapotukat. Előfordul, hogy a korábbi mérkőzésen sérülést szenvedtek és ki kell hagyniuk a következő meccset (MNG – *Miss Next Game*), vagy van valamilyen régebben szerzett, kiújuló sérülésük (*Niggling Injury*).

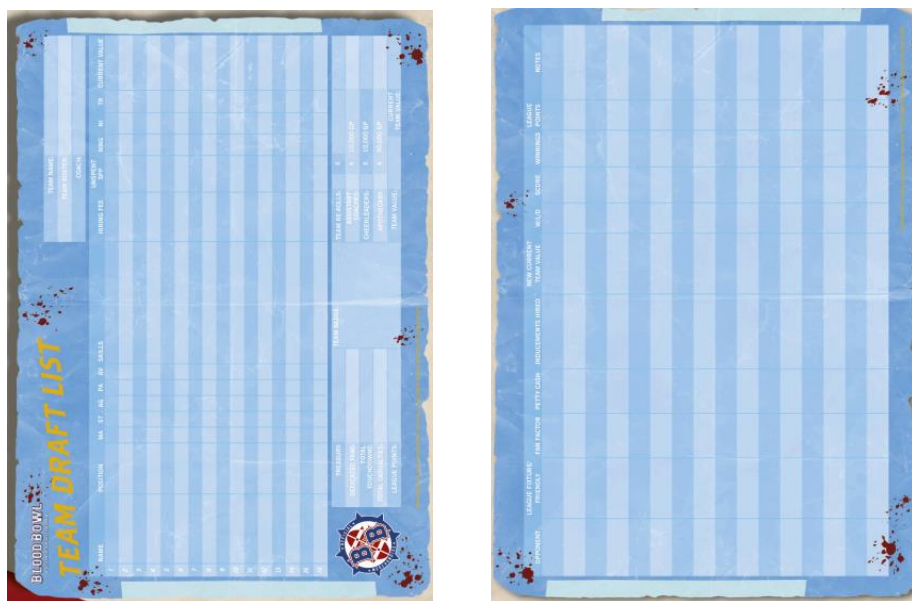
Van hely a csapat egyéb fontos elemeinek felsorolására is, mint például a kisegítő személyzet, a csapat újradowások és az Elkötelezett Szurkolók (*Dedicated Fans*) száma. Ugyanitt feltüntethetjük a csapat fajtát, nevét és az edző nevét is.

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 újradowások 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.](#)).



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 újradowásokat 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 hármat 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 szerződtetett játékosnak kell lennie a csapat létrehozásakor. Ebbe beleszámítanak a sztárjátékosok is, ha azok szerződthetők a Csapatnévsor összeállításakor.

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

Fontos megjegyezni, hogy a Liga folyamán a csapatok által pályára vihető, állandóra szerződtetett játékosok száma a sérülések és halálesetek miatt 11 alá csökkenhet. Ez megengedett (még ha nem is ideális), és részletesebben a Vendégjátékos (*Journeyman*) szerződtetése 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. A legtöbb játékos bír ilyen, a funkcióját leíró címszavakkal (*Keywords*), amelyeknek ugyan csak ritkán, de lehet jelentősége a játékosorán.

Mezőnyjátékos (*Lineman*): Minden csapat gerince. Mindegyik csapatban van egy ilyen poszt, amelyből 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 védelmének. 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 az ellenfélnek a passzba való közbenyúlását.

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

Különleges (*Special*): Sok faj alkalmaz nem besorolható játékosokat is. Ilyen lehet egy sunyi bérgyilkos vagy egy ugrálóbotos goblin. Szinte végeláthatatlan ezen innovációk sora. Ezeket a játékosokat a Különleges (*Special*) címszóval illetjük.

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 újradozások vásárlása (Team Re-rolls/RR)

Bármelyik csapat vásárolhat csapat újradozást. Az újradozások szimbólikusan a csapat edzésre fordított idejét jelképezik, azt a képességüket, hogy a másodperc törtrésze alatt reagáljanak a hibákra és korrigálják azokat. Az újradozás 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 újradozást a csapat létrehozásakor.

- Liga során további csapat újradozásokat 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 újradozást a létrehozásakor, akkor ezúttal már 120 ezret kell fizetnie.

- Csapatérték (Team Value/TV) kiszámításakor a Csapat újradozás 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, legfeljebb hatot. 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, legfeljebb hatot, 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, szerződtethetnek 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 első összeállításakor nem költöttek el, feljegyeznek a kincstár szekcióban a Csapatlistán. Normál bajnokságok esetén ennek nincs jelentősége, érdemes minél inkább elkölteni a rendelkezésre álló összeget. A Liga során a mérkőzéseken elért bevételeket ehhez adjuk hozzá. A kincstárból vásárolhatunk aztán ösztönzőket ([3.1.2.4.](#)), új játékosokat és kisegítő személyzetet, amely költségeket levonunk abból.

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 vonzónak 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 3 elkötelezett szurkoló lehet a csapat mellett annak megalkotásakor, darabja 5 ezer aranyért. Például az elkötelezett szurkolók számának 1-ről 3-ra növelése 10 ezer aranyba kerül.

Liga során az elkötelezett szurkolók száma változhat a csapat eredményességének függvényében. Azonban azok száma így sem mehet soha 7 fölé és nem eshet 1 alá.

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 újradowások értékét. Viszont az elkötelezett szurkolók száma és a kincstárban lévő arany mennyisége nem számít bele.

Csapat aktuális értéke (*Current Team Value/CTV*): Ezt csak Ligában számoljuk. 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 (*Journeymen*) szerződtetése: Amennyiben az egyik csapat nem tud 11 játékost kiállítani a kezdőrúgáshoz, átmeneti jelleggel vendégjátékosokat kell szerződtetnie. Csak liga formátumban kell ezzel foglalkozni.
4. Ösztönzők (*Inducements*) vásárlása: Mindkét edző dönthet úgy, hogy ösztönzőket vesz a mérkőzésre akár a kincstárából, akár a kiegyenlítő támogatásból (*Petty Cash*), vagy mindkettőből. Ezt is csak a ligákban kell végrehajtani, hiszen egyszeri mérkőzéseken vagy fejlődés nélküli bajnokságokon az ösztönzőket eleve megveszi az edző a csapatlista összeállításakor.
5. 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 párák és meleg a levegő, hogy néhány játékost megüt a hőség. Minden menet (*Drive*) után D3 számú, a menet végén pályán lévő, 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 ilyet 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 (*Journeymen*) szerződtetése

A kezdőrúgás előtti teendők sorában van két dolog, amiket csak a ligákban kell néha végrehajtani. Az egyik a vendégjátékosok szerződtetése, a másik az ösztönzők vásárlása. Bajnokságokon ezek nem jelentkeznek, mert a csapatlista kialakításakor eleve meg kell venni a legalább 11 játékost és ekkor az edzők az ösztönzőket is megvásárolják. Azonban ligákban van úgy, hogy az előző mérkőzésen 11 fő alá csökken a csapatlétszám és az edző nem tud, vagy nem akar új játékosokat szerződtetni, viszont a csapatnak lehet annyi pénze, hogy ösztönzőket vegyen, csak erre a meccsre.

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

- A vendégjátékos mindig egy mezőnyjátékos a csapat 0-16 posztjáról. Ha a csapatnévsorban több ilyen típusú játékos van, akkor az edző dönthet, melyeket veszi fel.

- 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 játékosa 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. De 2 vendégjátékost így a csapat ebben a fázisban már nem vehet fel.

- 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 szerződetsz és így újraszámolni a CTV-t.

3.1.2.4. Ösztönzők (*Inducements*)

Bármilyen liga 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. A folyamat pontosan a következő:

1. Elsőként a magasabb aktuális csapatértékű (CTV) csapat edzője vásárolhat a kincstárából ösztönzőket.

2. Ezt követően az alacsonyabb aktuális csapatértékkel (CTV) rendelkező edző megkapja a kiegyenlítő támogatást. Ennek értéke a két CTV közötti különbség, amihez hozzáadjuk az előbbi pontban a másik csapat által vásárolt ösztönzők értékét.

3. Az alacsonyabb CTV-jű csapat vásárol ösztönzőket. Az összes kiegyenlítő támogatást elköltheti, illetve azt még saját kincstárából megnövelheti legfeljebb 50 ezer arannyal. A kiegyenlítő támogatást nem lehet félretenni: amit nem költesz el ösztönzőkre, örökre elveszted.

4. Ha a két csapat CTV-je azonos, azok semmit nem költhetnek ösztönzőkre. Kiegyenlítő támogatást egyikük sem kap és a kicstárból sem költhetnek.

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.

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 kezdőrúgáshoz való felállítása ([3.2.1.2.](#)).

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): Amíg a labda a levegőben repül, 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 játék kezdete előtt észreveszitek, csak korrigáljátok a hibát. Akkor azonban, ha ez már a mérkőzés közben derül ki, minden többlet játékost vissza kell tenni a kispad cserepadjára (*Reserve Box*). Hogy melyek számítanak többletjátékosnak, azt a sérelmet szenvedett ellenfél edzője döntheti el. Azok nem lehetnek sztárjátékosok és nem lehet náluk a labda.

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-jajveszékelt játékosokkal, az elérhető csapattagok száma is valószínűleg csökkenni fog. Ez megtörténhet, még ha nem is örömdetes. 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 egy sor büntetéstől mentesülve ([3.13.1.6.](#)). 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 szabad 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 a kör első blokkjánál kap egy támadó támogatást (Offensive assist). Ha az edzők által dobott eredmények egyenlők, mindkét fél megkapja azt.

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 mindkét fél kap egy-egy 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 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 (*Charge!*): 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*), egy másikuk a csapattárs dobása (*Throwing Team-mate*) akciót, illetve egy csapattárs rúgása (*Kick Team-mate*) akciót. Ha a lerohanó csapat egy játékosa elesik vagy leütik, a lerohanás esemény véget ér. Újradobások és a jártasságok/tulajdonságok ugyanúgy használhatóak, mint a rendes kör során.

11 – Gyanús nasi (*Dodgy snack*): Mindkét edző dob D6-tal. 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 játékosnak a menet elején elfogyasztott uzsonnája félrement, vesz egy mozgás- (MA) és páncél- (AV) pontot. '1'-es dobás esetén a következmények még súlyosabbak, a játékos a kispadra kerül a cserék közé és kihagyja a menetet. 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 végre leeshet a levegőből, ahol eddig tartózkodott. Ha az érkezési mezőn egy játékos van, az megpróbálhatja elkapni. Ehhez egy módosítók nélküli ügyességi tesztet kell elvégeznie. Ha nincs játékos az érkezési mezőben, akkor 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 játéktérrel – 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

A Blood Bowl mérkőzés két félidőre, azokon belül is 8-8 körre, egy kör pedig a két csapat egy-egy csapatkörére válik szét.

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 sülnek 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 játékoskal 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.](#)).

Labdabebiztosítás (Secure the Ball)

A játékos megpróbálhatja viszonylag biztonságosan felvenni a labdát. Ugyan egy sor feltételnek kell megfelelni ([3.11.](#)), de az ügyességétől függetlenül viszonylag biztos módon megteheti ezt ezen akció révén.

Passz (Pass)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékosa passzolhat egy másik mezőre ([2.3.6.](#)). A passzoló játékos mozoghat a passz előtt, akár fel is veheti a labdát, ha nincs nála. A passz után nem mozoghat tovább, aktivációja azonnal véget ér. Egy Csapatkörben csak egyszer lehet bejelenteni.

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.](#)). Az átadó játékos mozoghat az átadás előtt, akár fel is veheti a labdát, ha nincs nála. A kézből-kézbe akció végrehajtása után után nem mozoghat tovább, aktivációja azonnal véget ér.

Csapattárs dobása (Throw Team-mate)

Egy csapatkörben egyszer, az aktív csapat játékosa 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 csapattárs dobása akcióról ld. a [3.6.](#) fejezetet. A csapattársat dobó játékos mozoghat a dobás előtt, de nem mozoghat kezében az eldobandó játékoskal. A dobás után nem mozoghat tovább, aktivációja azonnal véget ér. Létezik egy Csapattárs rúgása (*Kick Team-mate*) akció is, az független ettől, leírása a megfelelő tulajdonságnál található.

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 ún. 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 játékosok 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 (Special Action)

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.](#)). Néhány különleges akció leírásában szerepel, hogy az mit helyettesít. Például Blokkot, vagy Roham akció során végrehajtott blokkot. Ilyenkor ez valóban helyettesítés, tehát a különleges akciót használó játékos annak végrehajtása mellett már nem blokkolhat, Roham esetén abban a Csapatkörben más már nem rohamozhat.

Lemondás (Forego Activation)

Nem kötelező a játékosokat aktiválni. Ha jó helyen áll, vagy fekszik, de az edző fél felállni vele, mert baja eshet, a játékosok maradhatnak abban az állapotukban, amilyenben a Csapatkör elején voltak. Ilyenkor a kör során általában semmi bajuk nem eshet, eltekintve néhány szélsőséges esettől (pl. az Időhúzás (*Stalling*) esete). Azonban ha az edző bejelentette, hogy lemond a játékos aktivációjáról, akkor a későbbiekben már nem aktiválhatja azt. Ezért célszerű nem is mondani semmit, csak a legvégén jelezni, hogy kik nem csinálnak semmit.

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 oldalvonal felé érdemes forgatni. Így is kell maradnia a következő aktiválásáig.

3.3.3.3. Akció bejelentése vs. végrehajtása (Declare vs. Perform)

Az akciók bejelentése mindig a játékos aktivációjakor történik, az akció kezdő eleme. Ez nem garancia arra, hogy az akciót az a játékos végre is tudja hajtani. Például egy passz bejelentése nem jelenti azt, hogy a játékos tud is majd passzolni, kiváltképp ha útközben elesik vagy nem tudja felvenni a labdát.

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. Felugrás) 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, dobnia kell D6-tal:
 - 4+ eredmény esetén a játékos felállhat és el is használta az összes mozgáspontját.
 - 1-3 között a játékos nem tud felállni, fekvé marad és az aktivációja véget ér.

Amennyiben egy fekvő játékost nem aktiváltak a csapatkörben, fekvé 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. Persze lehetnek módosítók is (pl. Hóvihar időjárás), ilyen esetekben a hajrázás nehezebb.
 - 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.

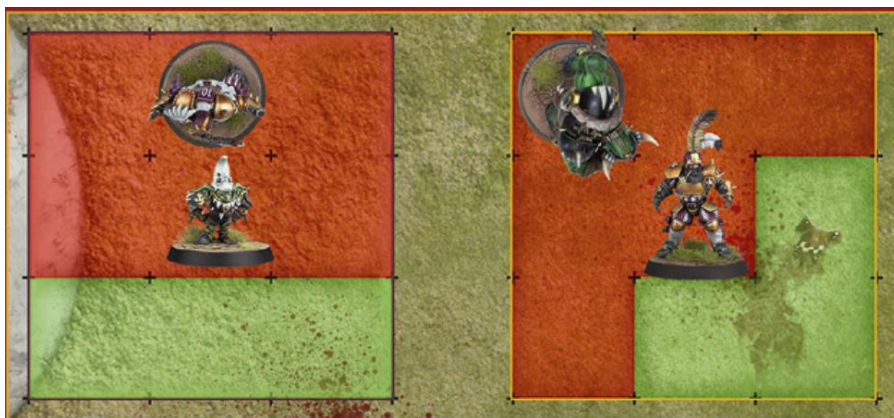
Ha a csel sikerült, a játékos aktivációja a szabályoknak megfelelően folytatódik, akár mozoghat is tovább vagy egyéb akciókat hajthat végre. Ha a csel sikertelen – és az újradobás elmarad vagy az is sikertelen – a játékos elesik (*Falls Over*).

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 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 érkezhetsz 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.

- A játékos többször is átugorhat fekvő játékost ugyanazon akció során.

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. Ugyanígy, ha az ugrás során elrontja a hajrázás (*Rush*) tesztet, szintén a kiinduló mezőn 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 elérhető távolságban legyen, ebbe beleszámítva a hajrázást is. Ha nincs ilyen ellenséges játékos, a roham nem jelenthető be. A roham során magát a blokkot nem 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 vagy nem a saját csapatának körében) 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.

A passz akció során tehát a következő cselekményeket kell végrehajtani, ebben a sorrendben:

- A passz akció bejelentése közvetlenül a játékos aktiválásakor.
- 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 passzba közbenyúlni (*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:

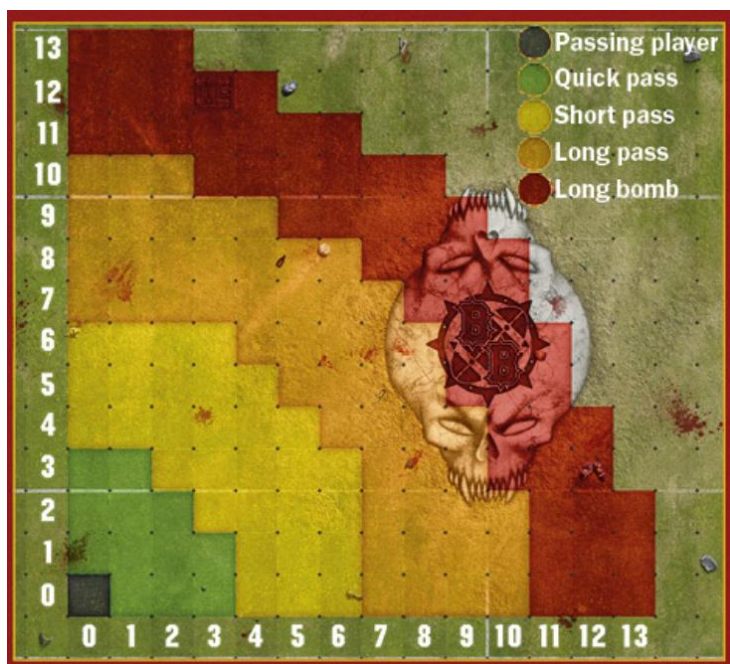
I – Gyors (*Quick*) passz

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*), 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. Ha eközben elhagyja a játékteret, akkor csakúgy, a nézők közé esik, akik azt majd bedobják.

Elügyetlenkedett passzok (*Fumble*)

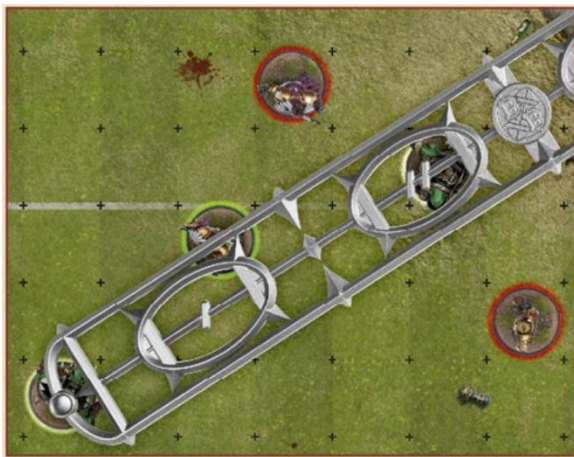
Ha a pontossági teszt eredménye '1'-es, a passzt elügyetlenkedték. A játékos aktivációja azonnal véget ér. A labdát elejti és az a dobómezőtől pattan, körszakadás is bekövetkezik.

3.5.1.3. Közbenyúlás (Interceptions)

Amennyiben a passzt nem ügyetlenkedték el, az ellenfél egy játékosa megpróbálhat közbenyúlni, (*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 bárgyú (*Distracted*)/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.
- Minden egyes ellenfél általi fogás után „-1” módosító.

Pontatlan passz 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 közbenyúlni, a labda a közönségbe érkezik, amely bedobja azt (*Throw-in*) a pályára.

Sikeres közbenyúlás

Amennyiben ez az ügyességi teszt sikeres, a labda a közbenyúló játékoshoz kerül. A passzt megszakították és a passz akciónak azonnal vége.

Minden sikeres közbenyúlás körszakadást (*Turnover*) okoz. Szintén körszakadás következik, ha a labda egy üres mezőn kerül nyugalmi állapotba vagy az ellenfél szerzi azt meg.

3.5.1.4. Passz akció végrehajtása

Az olyan passzokat, amelyekbe nem sikerült közbenyúlni és nem ügyetlenkedték el, végrehajtjuk. Azt, hogy a labda hova érkezik, az előzőekben bemutatott módszer révén határozzuk meg. Ha egy álló, a

szerelési zónáját el nem vesztett játékos mezőjére érkezik, annak meg kell próbálnia elkapnia azt a lejebb leírtak szerint. Körszakadást (*Turnover*) okoz, ha a passz után a labda a földön áll meg vagy a passzív csapat birtokába kerül. Mindazonáltal amennyiben a pontatlan passz szóródását követően az aktív csapat egyik játékosa képes azt elkapni, nincs körszakadás.

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:

- Alapesetben a passz vagy kézből kézbe (*Hand-off*) akció révén kell a labdát elkapni, ilyenkor nincs módosító, függetlenül a passz pontos vagy pontatlan voltától.
- Egy pattanó (*Bounce*) labda elkapásakor „-1” a módosító.
- Amikor a játékos a nézők által bedobott labdát (*Throw-in*) próbál elkapni, „-1” a módosító.
- Minden egyes ellenfél általi fogás után „-1” módosító.

Ha a labdát nem sikerül elkapni, az onnan pattan. Ha ezen a mezőn álló, nem bárgyú (*Distracted*) játékos áll, meg kell próbálnia elkapni azt. Ha egy bárgyú vagy fekvő játékos tartózkodik a mezőn, az tovább pattan. Mindez addig tart, amíg a labda vagy a földön nyugalmi helyzetbe nem jut, vagy valamelyik játékos el nem kapja azt.

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 nem bárgyú 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. 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 helyezzük el a pálya szélén. A Blood Bowl logó a labda által utoljára elfoglalt négyzet felett van (ahonnan elhagyta a játékteret) 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. Ez utóbbi mező számít a 1-nek, innen számoljuk a 2D6 távolságot.

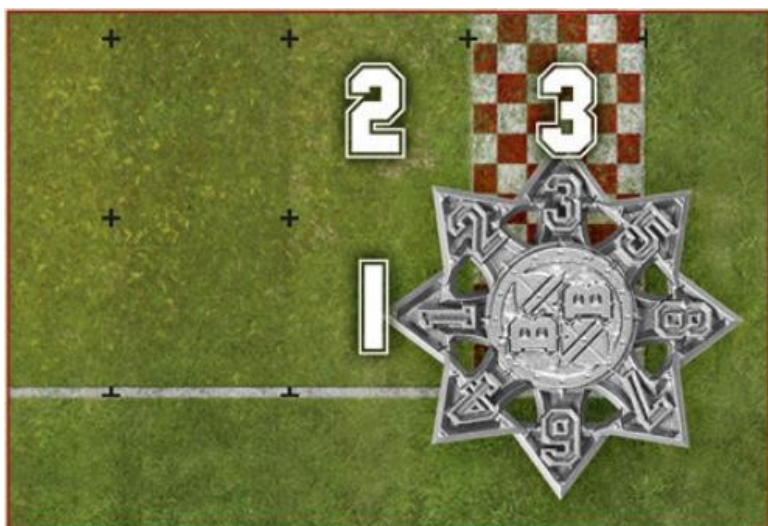
- Amennyiben egy álló, nem bárgyú (*Distracted*) játékos mezőjére érkezik, annak meg kell próbálnia elkapni. Ha ez nem sikerül, vagy a labda üres mezőre, bárgyú, fekvő vagy elkábult játékos mezőjére érkezik, még pattan egyet mielőtt nyugalmi állapotba kerülne.

Ha a labda a bedobást követően a földre kerül vagy az ellenfél kapja azt el, körszakadás is van.

Amennyiben a nézők túl erősen dobnák be a labdát és az újra elhagyná a játékteret, 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 vagy saját csapatának 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 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 (ez alól kivételt teremthet a Telitalálat (*Bullseye*) jártasság bizonyos esetekben).

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 fog biztonságosan 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.

A Csapattárs dobása akció tehát a következő elemekből áll:

- Az akció bejelentése közvetlenül a dobó játékos akcióját követően.
- 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.

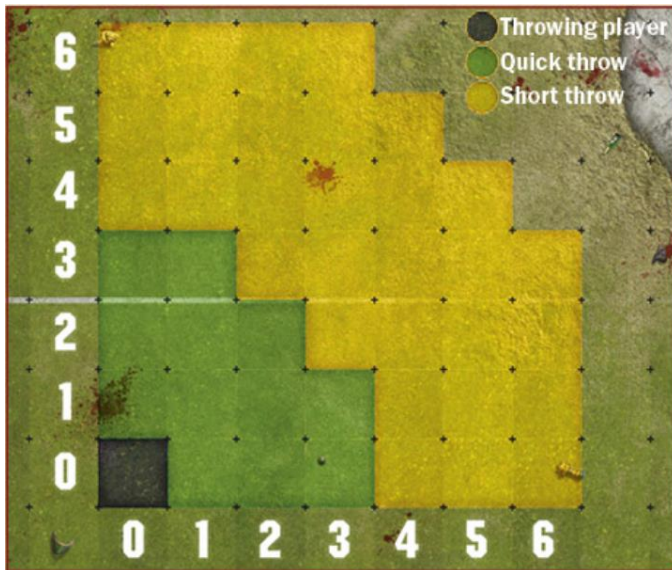
A távolság mérése

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 hossal 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 minőségi tesztet hajt végre, ami gyakorlatilag megegyezik a passz akciónál látott pontossági tesztel (saját passz jellemzője alapján) annak eldöntésére, hogy a dobás „szuper” (*Superb*), „átlag alatti” (*Subpar*), vagy „elügyetlenkedte” (*Fumble*). A minőségi 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 (Superb Throw)

Ha a minőségi teszt sikerült vagy a dobás eredeti 6-os, a játékos szóródást (*Scatter*) követően könnyebben ér földet.

Átlag alatti dobás (Subpar Throw)

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

Elügyetlenkedett dobás (Fumbled Throw)

Gyakran a kisebb csapattársak tiltakoznak az eldobásuk ellen és túl sokat fészkelődnek. Ilyenkor gyakorta előfordul, hogy a dobást elügyetlenkedik. Ilyenkor a minőségi teszt eredménye '1'-es.

Amikor a dobást elügyetlenkedték, 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 volt bárgyú 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 „átlag alatti” (*Subpar*) volt, „-1” 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 fedti 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 játékost a kör korábbi szakaszában még nem aktiválták és nem sérül az érkezéskor, a kör során még aktiválni lehet. Például egy korábban nem aktivált játékos, aki rosszul érkezett, de a páncélja nem tört el, még aktiválható, fekvő helyzetből (*Prone*) akciót hajthat végre.

Ha a játékos a dobás előtt feküdt (*prone*), kába (*stunned*) vagy bárgyú (*distracted*) volt, az érkezése automatikusan sikertelen. Ilyenkor ugyanazt az eljárást kell lefolytatni, mint az elbukott ügyességi tesztnél, azzal az egyetlen különbséggel, hogy a korábbi állapota a dobás után is legalább érvényben marad – hacsak nem dobnak rá valami rosszabbat. Tehát egy kába (*stunned*) játékosnak hiába nem szakad át a páncélja érkezéskor, kába marad. Ha azonban megsérül, annak következményeit viselnie kell.

3.6.2.1. Földet érés (Landing) foglalt mezőben

Ha a szóródást követően az eldobott játékos más játékos által foglalt mezőben ér földet, lezuhan (*Crash Landing*):

- Az ott lévő játékost leüti (*Knocked Down*) és arra egy páncél- és adott esetben egy sérülésdobás is következik (ezt akkor is meg kell tenni, ha az érintett már eleve feküdt vagy elkábult volt).
- Az eldobott játékos pattan (mint a labda), majd ahova érkezik, ott automatikusan elesik (*Falls Over*). 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 megismétljük.
- Ha az eldobott játékos saját csapattársát üti le, körszakadás van (*Turnover*).

3.6.2.2. *Lezuhanás (Crash landing)*

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

A játékos automatikusan elrontja a földet érésakor az ügyességi tesztet, elesik (*Fall Over*), ami páncél- és adott esetben sérülésdobással jár. Lásd fent.

3.6.2.3. *Nézőtérre 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 játékost (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. A blokk kockák különleges, hatoldalú, csak a Blood Bowl-ban használatos kockák. Öt lehetséges értéket kaphatunk (a hátratólás (*Push Back*) kimenetel kétszer is szerepel a kockán), mindegyik más-más eredményt képvisel. Néhány ezek közül megváltoztatható az egyik vagy akár mindkét játékos által birtokolt jártasságok és tulajdonságok révén.

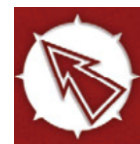
TÁMADÓ ELESIK (*Player Down*): Valami nagyon rosszul sikerült, a támadó játékost leütik (*Knocked Down*). Köznyelvben csak „koponya”-ként emlegetik.



MINDKÉT FÉL ELESIK (*Both Down*): Senki nem jött ki nyertesen 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 jártasságát, 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 leütik. 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 leütik. A támadó követő lépést tehet.



FONTOS! A továbbiakban a „hátratólás” fogalmát olyan esetekre használjuk, amikor a célpont játékost 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.

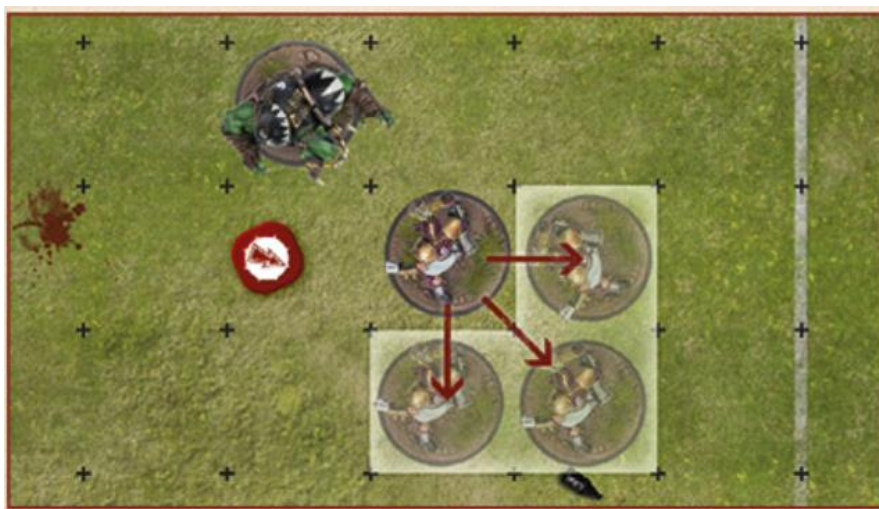
3.7.1.4. Az eredmény kiválasztása

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. Hátrátolt játékosok

A „Hátratólás”, „Védőhiba” és a „Védő elesik” kockadobás eredmények esetén a védőt hátrátolják. 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 hátrátolt játékos csak üres mezőre érkezhet. Amennyiben ez nem lehetséges, a hátrátolt játékost vagy „kilöki a nézőtérről” (ld. lejjebb) vagy un. „láncolás” (*Chain-push*) következik be. Ne felejtsük 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 a hátrátolás célmezőinek használható minden lehetséges mező más játékosok által foglalt, akkor jön létre a lánctolás. Maga a blokkolt védő ilyenkor is tolódik 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, hátrátolt játékos. Mindezt addig kell csinálni, amíg az utolsó lánctolt játékos szabad mezőre nem tud érkezni vagy kilöki 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 hátrátolt játékos az oldalonál vagy a célzónában van és már nincs semmilyen üres mező, amire tolhatnánk, akkor „kilöki 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 kilöknék 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 játékosát is leütik. Ha a leütés hátratulással 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, kivéve, ha az aktív csapat labdavívója is a földre kerül.

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 felismerhetők, 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 nézőterre, 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 helyezzük. 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)

1-8 Komoly sérülés (Badly Hurt): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

9-10 Következő meccsről kimarad (Seriously Hurt): Kihagyja a következő mérkőzést is. (A Miss next game/MNG kifejezést is használjuk erre az eseményre).

11-12 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 vendégjátékos 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 eggyel 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

<u>1-2 Fejsérülés (Head injury):</u>	-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 ([3.13.1.](#)).

3.8.1.7. Gyógyítók (Apothecaries)

Ha a csapatnak van gyógyítója, a játék folyamán egyszer “összefoltozhat” vele egy kiütött (*Knocked-out*) vagy megsérült (*Casualty*) játékost. Ehhez a csapat összeállításakor vásárolni kell egy Gyógyítót – legfeljebb egy vásárolható amúgy is – 50 ezer aranyért.

Kiütött (Knocked-out) játékosok gyógyítása

Mérkőzésenként egyszer lehet kiütött játékost gyógyítani.

- Amennyiben a játékos a kiütés után a pályán maradt, nem távolítjuk el onnan. A gyógyító használata révén elkábul (*Stunned*), hasra fektetjük.

- Amennyiben a játékost kitolták a nézőtérre vagy csapattárs dobásakor ott ér földet és ott üt ki (*Knocked-out*), 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 az ellenfél által végrehajtott 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 a két eredmény közül melyik 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. Bármelyik játékos gyógyítható, a sztárjátékosok is.

3.8.1.8. Bosszú (Getting Even)

A bosszúszomj teljesen természetes a Blood Bowl világában. Amikor Ligában egy játékost leütnek és az olyan veszteséget szenved el, aminek hatására ki kell hagynia a következő meccset – értsd a veszteségdobás értéke 9-14 között van – az áldozat megkaphatja a Gyűlölködő (X)/Hatred (X) tulajdonságot.

A veszteségdobás után az áldozat edzője dob D6-tal. 4+ eredmény esetén a sérült játékos megkapja a Gyűlölködő (X)/Hatred (X) tulajdonságot ([4.2.8.12.](#)). Az X helyére a sérülést okozó játékos címszavai kerülhetnek, kivéve a következőket: Nagyfiú (*Big Guy*), Rohamozó (*Blitzer*), Blokkoló (*Blocker*), Elkapó (*Catcher*), Mezőnyjátékos (*Lineman*), Futó (*Runner*), Különleges (*Special*) és Dobó (*Thrower*).

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. Azonban roham során a blokk egy mozgáspontot felemészt.

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.](#)). A játékos nem blokkolhat másik ellenfél játékost, csak akit megjelölt. Ha az aktív Edző bejelenti a rohamot, de az megghiúsul – pl. mert a kiválasztott nagyfiú vonatkozó tulajdonságdobása 1-es lett – akkor a roham akció is veszendőbe ment abban a körben.

A roham célpontjának elérhetőnek kell lennie, akár hajrázások révén. A roham akciónak nem előfeltétele annak teljeskörű végrehajtása, még csak nem is kell arra mozogni, amerre a kiszemelt játékos tartózkodik.

3.10. Szabálytalankodás (Fouling)

Bár a rutintalan nézők számára gyakran hihetetlennek tűnik, de 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 építgette 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 (*Prone*) vagy elkábult (*Stunned*) 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 csapattársak 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 jellemzőit, hanem a páncéldobás eredményét módosítják.

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

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

A Testőr (*Guard*) jártassággal rendelkező csapattárs nem ad támogatást, ha fogják/megjelölik.

3.10.1.2. Kiállítás (Sending-off)

Függetlenül a dobások eredményességétől, amennyiben két azonos értéket dobsz akár a páncélra, akár a sérülésre (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. Fontos, hogy a vitatkozás kimenetelétől függetlenül, azt követően használhatsz bírólefizetést (*Bribe*) is ([5.1.3.7.](#)).

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 bírói döntést sem.

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. Labdabebiztosítás (Secure the Ball)

A játékos ezt az akciót akkor jelentheti be, amikor a labda a földön fekszik és viszonylag biztonságos módon fel akarja azt venni, függetlenül saját ügyességétől vagy ügyetlenségétől. A játékos labdabebiztosítás akciót jelenthet be, ha

- nincs Lyukaskezű (*Unsteady*) tulajdonsága;
- nem Nagyfiú;
- nincs a labdától két mezőn belül, álló, nem bárgyú ellenfél játékos. Ez utóbbinak az akció bejelentésekor kell megvalósulnia. Tehát ha a Csapatkör elején van ilyen játékos, de azt annak során eltűnteti onnan a csapat, az akció bejelenthető.

Ha ezek a feltételek teljesülnek, a játékos odamozoghat a labdához és 2+ dobás révén felveheti azt. Ez nem egy ügyességi teszt, ennek megfelelően a dobásra nem vonatkoznak az ügyességi tesztekre általában érvényes módosítók. Más módosítók azonban hatnak rá, így például és leggyakrabban az esős időjárás esetén -1 a módosító.

A labdafelvétellel a játékos aktivációja véget is ér. Egy Csapatkörben csak egyszer lehet bejelenteni. Az akció újradozható az általános szabályok szerint. Körszakadás következik be akkor, ha a játékos az akció bejelentése után mégsem lép a labda mezőjére, illetve ha azt nem sikerül felvennie. Sikertelen labdafelvétel esetén az ugyanúgy pattan a mezőről, mint az általános labdafelvétel esetén.

3.12. 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.

3.12.1. TD szerzése

TD-t majdnemhogy bármelyik játékos szerezhethet (kivéve persze például azokat, akiknek nincs kezük, stb.), még olyan játékosok is, akik éppen nem aktívak 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, és nem lehet bárgyú.

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 örövendeni lehet).

3.12.1.1. 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.

3.12.1.2. 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.

3.12.1.3. Időhúzás (*Stalling*)

Néha egy-egy edző arra bízhatja 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.

Ilyen esetekben a tömeg megbünteti az időhúzó csapatot és megdobálja mindazzal, ami a keze ügyébe kerül. A következmények eldöntése végett dobj D6-tal. Ha az eredmény kevesebb, mint az aktív csapat csapatköre, nem történik semmi. Ha azonban egyenlő vagy nagyobb annál, akkor az időhúzó játékost eltalálták és leütik (*Knocked Down*). Körszakadás következik, páncél/sérülésdobás és természetesen a szabályoknak megfelelően elejti a labdát.

Az időhúzás és a tömegből való megdobálás kikerülhető még két módon:

- A labdavivő játékos olyan akciót hajt végre, aminek a végén nincs nála a labda – kézből-kézbe (*Hand-off*) vagy passz (*Pass action*).
- Az aktív csapat más játékosait aktiválja és csapatköre előbb véget ér, minthogy a labdavivő sorra kerülhetne. Pl. bunyózik és ebben valamelyik másik játékosa elesik.

3.13. 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.

3.13.1. 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. A menetek végén alkalmazandó hatások végrehajtása.
3. Kiütött (*Knocked-out*) játékosok magukhoz térítése: A kiütöttek padján lévő játékosok megpróbálhatnak visszatérni.
4. A menet vége.

3.13.1.1. 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.

3.13.1.2. A menetek végén alkalmazandó hatások végrehajtása

Lehetséges, hogy voltak olyan egyes játékosokat vagy a játék egészét érintő hatások, amelyek kiváltanak valamilyen akciót a menet végén. Ha vannak, akkor elsőként az időjárás-táblával összefüggő hatásokat kezeljük (tipikusan ilyen pl. a Tikasztó hőség (*Sweltering heat*) időjárás). Ezt követően véletlenszerű sorrendben intézzük a többi (pl. játékosok tulajdonságait, jártasságait egy menetre érintő események hatásainak kivezetése).

3.13.1.3. 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 dobunk 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.

3.13.1.4. A menet vége

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

3.13.1.5. A játék újakezdése

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).

3.13.1.6. 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:

- A mérkőzés automatikusan 2-0-s eredménnyel ér véget az ellenfél javára. Ha az ellenfél már kettőnél több TD-t szerzett, akkor a feladó csapat TD-inek száma lenullázódik, az ellenfeléé marad, amennyit elért.
- Nem adhatsz majd Legértékesebb játékos (*Most Valuable Player/MVP*) címet egyik játékosodnak sem. Az ellenfél viszont egy második MVP-t is kioszthat a játékosai közt.
- Nem lesz semmi bevétel ebből a mérkőzésből. Az ellenfeled bevétele a teljes szurkolói létszám (a sajátodnak és az övének az összege), plussz a TD-inek a száma, szorozva 10 ezer arannyal lesz.
- Minden, a mérkőzésen szerzett sztárjátékos pont (SPP) elveszett.
- 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.

Feladás büntetések nélkül (*Conceding without penalty*)

Ha egy csapat egy menet elején nem képes kiállítani a kötelező három játékost a felezővonalnál, feladhatja a mérkőzést. Ilyenkor a TD számlálója lenullázódik, az ellenfél nyer 2-0-ra, vagy ha már kettőnél több TD-t szerzett, akkor annyi TD-vel, amennyije éppen van. Azonban az összes többi, fent felsorolt büntetést nem alkalmazzuk.

3.13.1.6. 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 újradowásokat 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, újradowva 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 költekezés (*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 (nyert, veszített, 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.
- Adj hozzá ehhez egyet azoknál a csapatoknál, akik a mérkőzés során nem húzták az időt (*Stalling*).
- 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. Legfeljebb 7 elkötelezett szurkolód lehet.
- A vesztes csapat is dob D6-tal. Amennyiben az eredmény kevesebb az elkötelezett szurkolóinak számánál, azok száma 1-gyel csökken. Legalább egy elkötelezett szurkolód mindig marad.
- 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 szerződthetted.

4.1.5.2. Miért jár Sztárjátékos pont?

A sztárjátékos pontok szabályozása eltérő, ízlésbeli kérdés, ezért minden esetben a versenykiírás a mérvadó. Alapesetben a következő cselekményekért jár SPP:

Sikeres passz vagy csapattárs dobás (Completion)

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

- Sikeres 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 labdát, 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.
- Sikeres földet érés: Bármilyen is volt a csapattárs dobása teszt eredménye, ha az eldobott játékos sikeresen ér földet, kap 1 SPP-t.
- A sikeres csapattárs rúgása akcióért is a fenti szabályok szerint jár a sztárjátékos pont (SPP).
- A bombadobás akciókért nem jár sztárjátékos pont.

Közbenyúlás (Passing Interference)

A passzba való közbenyúlások alapvetően megváltoztathatják a játék menetét. Egy közbenyúlás (*Interception*) megtörheti a támadó lendületét, meg is fordíthatja annak irányát. Sikeres közbenyúlásért 2 SPP jár.

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 játékost ütik le és szenved veszteséget, akkor a blokk akció célpontja okozott veszteséget és kap 2 SPP-t. Ha mindkét játékost 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.

Nem ad SPP-t a „Tömegben való lesérülés” (*Injury by the Crowd*) esemény és a különleges akciók (*Special Actions*). Mindazonáltal ettől a szabálytól a versenykiírások gyakran eltérnek, ezért ilyenkor a versenyszervezőktől érdemes eligazítást kérni.

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/játékosaidnak adod az azért járó 3 SPP-t.

Legértékesebb játékos (Most Valuable Player/MVP)

A mérkőzés végén mindkét edző véletlenszerűen kiválasztja valamelyik játékosát. Ehhez elsőként ki kell választanod hat, a mérkőzésen részt vett játékosodat és közülük D6 dobással választja ki a legjobbat. 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 játékost (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 legalább egy részét általa választott fejlesztésnövelésekre.

Fejlesztés (Advancements) táblázat				
	Véletlenszerű elsődleges jártasság	Választott elsődleges jártasság	Választott másodlagos jártasság	Véletlenszerű jellemző növelés
Tapasztalt (első fejlesztés)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	14 SPP
Veterán (Második fejlesztés)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	16 SPP
Felemelkedő sztár (harmadik fejlesztés)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	20 SPP
Sztár (negyedik fejlesztés)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	24 SPP
Szupersztár (ötödik fejlesztés)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	28 SPP
Legenda (hatodik fejlesztés)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	38 SPP

4.1.5.4. Új jártasságok

Minden csapatnévsor (*Team Roster*) feltünteti az egyes posztokban elérhető jártasság-kategóriákat. Alapvetően a jártasságokat hat 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 jártasságok kategóriái a következők:

- Ügyességi jártasságok (*Agility*)
- Körmönfont jártasságok (*Devious*)
- Általános jártasságok (*General*)
- Mutációs jártasságok (*Mutation*)
- Passz jártasságok (*Passing*)
- Erő jártasságok (*Strength*).

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 a [4.2.1.](#) fejezetben található táblázat segítségével. Ezt követően dobj D2-t – ez egy D6-os dobás, ahol az egyik kimenetel az 1-3, a másik a 4-6 eredmény -, hogy eldöntsd a táblázat alsó vagy felső részéből kapsz-e jártasságot. Ezt követően kétszer egymás után dobj D6-tal és a két így kapott véletlenszerű jártasság közül válaszd ki az egyiket. Ha ugyanannyit dobtál, peched volt, azt a jártasságot kell választanod.

Amennyiben az egyik vagy mindkét dobott jártasságot a játékos már korábban elsajátította vagy valamiért nem veheti fel, dobj újra addig, míg elsajátítható jártassághoz nem jutsz. 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 D8-cal 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	
D8	Eredmény
1	Javítsd a Páncélt 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
2	Javítsd a Páncélt vagy a Passzt 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
3-4	Javítsd a Páncélt, a Passzt vagy a Mozgást 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
5	Javítsd a Passzt vagy a Mozgást 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
6	Javítsd az Ügyességet vagy a Mozgást 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
7	Javítsd az Ügyességet vagy az Erőt 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
8	Javítsd egy tetszőleges tulajdonságot 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).

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 valamilyen jártasságot választanak a játékosnak. Azonban a fejlesztés ekkor is az eredeti értéken valósul meg, mintha jellemzőt javítottak volna.

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 újradozja 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 (Value Increase) táblázat	
Fejlődés jellege	Értéknövekmény
Elsődleges jártasság	20 ezer
Másodlagos jártasság	40 ezer
+1 AV	10 ezer
+1 MA	20 ezer
+1 PA	20 ezer
+1 AG	30 ezer
+1 ST	60 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 túlcsoorduló kincstárukat. Ebben a fázisban a csapat a következőket teheti az alábbi sorrendben:

- Törölni kell a csapatlistáról az elhunyt játékosokat.
- A kincstárban lévő pénzből szerződtethet új játékosokat a csapatnévsorból (*Team Roster*), feltüntetve őket a csapatlistán.

- Kirúghat meglévő, de már nem szükséges játékosokat és/vagy kisegítő személyzetet, törölve őket a csapatlistáról és ennek megfelelően csökkentve a csapatértéket is. Ennek során azonban nem mehet 11 fő alá a létszám.

- Vásárolhat kisegítő személyzetet, feltüntetve azokat a csapatlistán. Vethet új csapat újradobásokat is, de csak dupla áron (2.4.5.2.).

- Végleges jelleggel leszerződthet a mérkőzésen szerepelt vendégjátékosokat.

- A csapatnak kevesebb, mint 16 játékosa kell legyen a csapatlistán ahhoz, hogy leszerződthessen egy vendégjátékost.

- Amikor felbérelük, a vendégjátékos elveszti a magánzó (*Loner*) tulajdonságát, viszont megtarthatja a meccs során gyűjtött SPP-jét.

- A játékos költsége ugyanannyi, mint a hasonló játékosoké a csapatnévsoron, hozzáadva bármilyen fejlesztés értéket, ha történt ilyen.

- Amennyiben nem szerződtek, 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 törölődik onnan, a csapat tagja marad. Nem játszhat többet ebben a szezonban, de beleszámít a 16-os keretbe, illetve az egy posztpon megadott maximális létszámba is. Viszont a játékos aktuális értéke nem számít bele a csapat aktuális értékebe (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 túlcsonduló kincstár. Amint egy csapatnak hegyekben áll a pénze, 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 vezérdrucker 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.

Felelőtlen költsékezés (<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 költségek elszaladnak. A Kincstár felét (lefelé kerekítve a legközelebbi 5 000-hez) elveszted.

- Katastrófa (*Catastrophe*): Kiderül, hogy az eddigi pénzügyi modell piramisjáték volt. $2D6 \times 10\,000$ 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 kisegítő 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*). A tulajdonságok a játékossl veleszületett képességek, esetleg életútjuk során szerzett pszichológiai elváltozásokat tükröznek, amelyeket az edzőnek nincs módjában megváltoztatni. A jártasságok egy része is eleve fel van tüntetve a játékos mellett a csapatnévsorban. Azonban a jártasságok egy része különböző feltételek teljesülése esetén az edző által adható képességek, amelyek révén a játékos szakosodhat, változhat az eredeti képességeihez képest.

Akár eredeti, akár a meccsek során szerzett jártasságok legyenek, a játékosok számára elérhető jártasságokat az Általános (*General*), Körmönfont (*Devious*) Ügyességi (*Agility*), Erő (*Strength*), Passz (*Pass*) és Mutáció (*Mutation*) csoportokba soroljuk. A csapatnévsorban egy-egy játékos neve mögött látható betűk ezeket a csoportokat jelölik, hogy elsődleges, másodlagos jártasságként vehetik-e fel azokat. Ha nincs a vonatkozó jártasságcsoport jelölve, akkor a játékos nem vehet fel abból a csoportból új jártasságot. Például a Mutáció (*Mutation*) kategóriába tartozó jártasságok csak szűkebb csoportok és kevesebb faj számára állnak rendelkezésre, ezért 'M' betűt ritkábban találunk a csapatnévsorokban.

A jártasságok közt van négy elit jártasság. Ezek felvételére eltérő feltételek vonatkozhatnak a versenykiírásban, rendkívüli hasznosságukból kifolyólag.

4.2.1. A jártasságok és tulajdonságok használata

A jártasságok és a tulajdonságok vagy aktívak, vagy passzívak. A lenti ábrán zölddel az aktív, pirosas árnyalással a passzív jártasságok és tulajdonságok találhatók.

Az aktív jártasságokat és tulajdonságokat álló és nem bárgyú játékosok bármikor használhatják. A fekvő és elkábult nem használhatják ezeket, kivéve ha a jártasság vagy tulajdonság leírásában ezt külön engedélyezik. Ha egy aktív tulajdonság különleges akciót tesz lehetővé, akkor a fekvő vagy bárgyú is bejelentheti azokat. Előbbi esetben ehhez az is szükséges, hogy a különleges akció lehetővé tegye a mozgást magának a különleges akciónak az alkalmazása előtt.

A passzív jártasságok és tulajdonságok a játékos bármilyen állapotában érvényesülnek.

- A játékosoknak nem kötelező használni a jártasságaikat vagy tulajdonságaikat. Ellenben a *-gal jelölt jártasságok és tulajdonságok esetén azok alkalmazása kötelező.

- 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 egyazon körben.

Jártasság kategóriák							
Véletlenszerű kiválasztás							
D6	2D6	Ügyesség (Agility)	Devious (Körmönfont)	Általános (General)	Mutáció (Mutations)	Passz (Pass)	Erő (Strength)
1-3	1	Elkapás (Catch)	Mocskos játékos (Dirty Player)	Blokk (Block) - E	Nagy kéz (Big Hand)	Pontosság (Accurate)	Ölélés (Arm Bar)
	2	Vetődéses elkapás (Diving Catch)	Kivájt szemek (Eye Gouge)	Rettenthetetlen (Dauntless)	Karmok (Claws)	Mesterlövész (Cannoneer)	Bunyós (Brawler)
	3	Becsúszó szerelés (Diving Tackle)	Óvatos (Fumblerooskie)	Lerázás (Fend)	Zavaró kisugárzás* (Disturbing Presence*)	Felhőszagató (Cloud Burster)	Szerelés megtörése (Break Tackle)
	4	Cselezés (Dodge) - E	Gyilkos landolás (Lethal Flight)	Őrjögés* (Frenzy*)	Többlet karok (Extra Arms)	Leadás (Dump-off)	Telitalálat (Bullseye)
	5	Defenzív (Defensive)	Magányos rugdosó (Lone Foulter)	Kirúgás (Kick)	Undorító küllem* (Foul Appearance*)	Add és fuss (Give and Go)	Félrelökés (Grab)
	6	Üss és fuss (Hit and Run)	Kicsi a rakás (Pile Driver)	Profi (Pro)	Szarvak (Horns)	Üdvözlégypassz (Hail Mary Pass)	Testőr (Guard) - E
4-6	1	Felugrás (Jump Up)	Lincselő (Put the Boot In)	Keljfeljancsi (Steady Footing)	Acélbőr (Iron Hard Skin)	Vezér (Leader)	Megállíthatatlan (Juggernaut)
	2	Ugrás (Leap)	Taposs és fuss (Quick Foul)	Labdakiütés (Strip Ball)	Rettentő száj (Monstrous Mouth)	Acélidegek (Nerves of Steel)	Nagy ütés (Mighty Blow) - E
	3	Megbízható kezek (Safe Pair of Hands)	Szabotőr (Saboteur)	Biztos kéz (Sure Hands)	Kapaszkodó farkok (Prehensive Tail)	Rajta vagyok (On the Ball)	Többes blokkolás (Multiple Block)
	4	Ellépés (Sidestep)	Tapadás (Shadowing)	Szerelés (Tackle)	Csápok (Tentacles)	Passz (Pass)	Mozdíthatatlan (Stand Firm)
	5	Sprint (Sprint)	Sunyi rugdosó (Sneaky Git)	Kekec (Taunt)	Két fej (Two Heads)	Kézbölrúgás (Punt)	Erős kar (Strong Arm)
	6	Biztos láb (Sure Feet)	Vad újító (Violent Innovator)	Birkózás (Wrestle)	Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs)	Biztos dobás (Safe Pass)	Vastag koponya (Thick Skull)
Tulajdonságok							
		Vadállat* (Animal Savagery*)	Nehézfejű* (Bone Head*)	Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	Vegyél fel! (Pick-me-up!)	Jó Anyag* (Right Stuff*)	Csapattárs dobása (Throw Team-mate)
		Ellenszerves X* (Animosity X*)	Tűzköpő (Breathe Fire)	Jelentéktelen* (Insignificant*)	Nurgle rontása (Plague Ridden)	Titkolt fegyver* (Secret Weapon*)	Hóó-rukk (Timm-ber!)
		Mindig éhes* (Always Hungry*)	Láncfűrész* (Chainsaw*)	Csapattárs rúgása (Kick Team-mate)	Ugróbot (Pogo)	Dofés (Stab)	Pirinyó* (Titchy*)
		Láncos golyó* (Ball & Chain*)	Rothadás* (Decay*)	Magánzó X+* (Loner X+*)	Célrahányás (Projectile Vomit)	Pöttöm* (Stunty*)	Szemfényvesztés (Trickster)
		Vérszomj X+* (Bloodlust X+*)	Részeges* (Drunkard*)	Enyém!* (My Ball*)	Nagyon hülye* (Really Stupid*)	Siklóernyő (Swoop)	Dühkitörés* (Unchanneled Fury*)
		Bombazsák (Bombardier)	Gyűlölködő X (Hatred X)	Labda nélkül* (No Ball*)	Regeneráció (Regeneration)	Gyökérverés* (Take Root*)	Lyukaskezű* (Unsteady*)
A *-gal jelölt jártasságok és tulajdonságok alkalmazása kötelező, a többi választható. Az E az elit jártasságot jelenti négy esetben.							
		Aktív jártasság/tulajdonság					
		Passzív jártasság/tulajdonság					

4.2.2. Ügyességi jártasságok

4.2.2.1. Elkapás (Catch)

A játékos újradozhatja az elrontott labdaelkapás ügyességi tesztjét. Aktív jártasság.

4.2.2.2. Vetődéses elkapás (Diving Catch)

Ha a labda egy passz (*Pass*), a közönség felőli bedobás (*Throw-in*) vagy kirúgás (*Kick-off*) során 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 passzokat, feltéve hogy a célmezőn áll.

Aktív jártasság.

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 ellenfélnek volt Cselezés (*Dodge*) jártassága, a becsúszó szerelés használatáról csak a jártasság révén megismételt kockadobást követően kell dönten.

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. Aktív jártasság.

4.2.2.4. Cselezés (Dodge)

A játékos körönként egyszer, az aktiválása során újradozhat 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). Aktív jártasság.

4.2.2.5. Defenzív (Defensive)

Az ellenfél csapatkörében (de nem a sajátodban) a játékos által fogott ellenfél játékos nem használhatja a Testőr (*Guard*) és a Lincselő (*Put the Boot In*) jártasságokat. Aktív jártasság.

4.2.2.6. Üss és fuss (Hit and run)

A játékos közvetlenül a blokk (*Block*) vagy az azt helyettesítő dőfés (*Stab*) 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.

Ha a blokk következtében a labda pattog, előbb az összes páncéldobást hajtjuk végre, megállapítjuk hol ér a labda földet, csak ezt követően kell a játékosnak végrehajtania a mozgást. A jártassággal rendelkező játékosnak nem lehet őrjöngés (*Frenzy*) jártassága. Aktív jártasság.

Sz.m. A régi szabályban volt a következő kitétel, valószínűleg most is érvényes: „Ha roham (blitz) akció keretében használja ezt a tulajdonságát, az nem számít bele a mozgáspontjaiba és a maradék mozgáspontját ezt követően még felhasználhatja.”

4.2.2.7. 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 fekvé maradv és az aktivációja véget ér. Különleges akciók így nem hajthatóak végre. Aktív jártasság.

4.2.2.8. 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 maradv „-1”-es.

Egy játékos nem birtokolhatja egyidejűleg ezt a jártasságot és az Ugróbot (*Pogo*) tulajdonságot. Aktív jártasság.

4.2.2.9. Megbízható kezek (Safe Pair of Hands)

Amikor leütik (*Knocked Down*), elesik (*Fall Over*) vagy elfektetik (*Placed Prone*) a játékosv, a labda nem D8 irányba, hanem a játékos edzője által kiválasztott, szomszédos üres mezőre pattan el tőle. Ezt a mezőt az esetleges páncéldobás előtt kell megjelölnie.

Nem használható labdakiütés (*Strip Ball*) jártasságv ellenében. Aktív jártasság.

4.2.2.10. Ellépés (Sidestep)

Ha ezt a játékosv bármilyen formában hátratólják, függetlenül attól, hogy állva maradv vagy leütik, nem az ellenfél edzője dönti el, melyik mezőre kerül. A játékosv 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 játékosv blokkolja a játékosunkat, akkor annak Edzője a normál hátratólás szabályai szerint jár el. Aktív jártasság.

4.2.2.11. Sprint (Sprint)

A játékosv a szokásos kettő helyett háromszor hajrázhat (*Rush*). Aktív jártasság.

4.2.2.12. Biztos láb (Sure Feet)

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

4.2.3. Körmönfont jártasságok

4.2.3.1. Mocskos játékos (Dirty player)

Amikor ez a játékosv szabálytalankodik, vagy a páncél-, vagy a sérülésdobást módosíthatja „+1”-gyel. Erről a dobást követően kell csak dönteni. Aktív jártasság.

4.2.3.2. Kivájt szemek (Eye Gouge)

Amikor az ellenfél játékosát hátratuljuk, az nem tud támadó vagy védekező (*Offensive/Defensive Assist*) támogatást adni a következő aktivációjáig. A tiltás a szabálytalankodás akció támogatására/hátráltatására is vonatkozik. A hátrátolásnak meg kell történnie, így pl. a mozdíthatatlan (*Stand Firm*) játékosok ellenében nem működik, ha azok használják ezt a képességüket. Aktív jártasság.

4.2.3.3. Óvatos (Fumblerskie)

Amikor a labdát birtokló játékos mozgás vagy roham akciót hajtana végre, dönthet úgy, hogy a biztonság kedvéért nem viszi magával a labdát. Azt otthagyhathja bármelyik, a mozgás vagy a roham során általa üresen hagyott mezőn, az onnan nem pattan el. Csak akkor használhatja, amikor a kiválasztott mezőt épp elhagyja. A jártasság használata nem okoz körszakadást.

Aktív jártasság.

4.2.3.4. Gyilkos Landolás (Lethal Flight)

Ha a játékost Csapattárs dobása akció révén eldobták és egy ellenfél által elfoglalt mezőbe érkezik, esetleg oda pattan, annak leütése során alkalmazhat egy „+1”-es módosítót vagy a páncél-, vagy a sérülésdobásra. Ha az áldozat veszteséget szenved el, az jártasság birtokosa megkapja az azért járó sztárjátékos pontokat. Csak Jó Anyag (*Right Stuff*) tulajdonságú játékosok vehetik fel. Aktív jártasság.

4.2.3.5. Magányos Rugdosó (Lone Foul)

Ha ez a játékos szabálytalanságot követ el és nem kap sem támadó, sem védekező támogatást, megismételheti a sikertelen páncéldobást.

4.2.3.6. 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 játékost elfektetjük (*Placed Prone*).

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

4.2.3.7. Lincselő (Put the Boot In)

Ez a játékos támadó támogatást ad a szabálytalankodás során, függetlenül attól, hány védő játékos fogja. A jártasság használata nem lehetséges, ha defenzív (*Defensive*) jártasságú ellenfél játékos fogásában van. Aktív jártasság.

4.2.3.8. Taposs és Fuss (Quick Foul)

A játékos aktivációja nem ér véget a szabálytalankodáskor, mozoghat tovább. Aktív jártasság.

4.2.3.9. Szabotőr (Saboteur)

Ha ezt a játékost az ellenfél blokkja során leütik (*Knocked Down*), a páncéldobás előtt dob D6-tal. 1-3 eredmény esetén nem történik semmi. 4+ eredmény esetén a játékosnál lévő titkolt fegyver (*Secret Weapon*) elszabadul és leüti a támadót is. Mindez nem okoz körszakadást (*Turnover*), hacsak nincs a támadónál a labda. Ilyenkor mindkét játékost automatikusan kiütik (*Knocked Out*), nem dobunk a páncéljukra, hanem azonnal a Kispadra, a kiütött játékosok közé kerülnek.

Csak Titkolt Fegyver jártassággal rendelkező játékosok vehetik fel. Aktív jártasság.

4.2.3.10. Tapadás (Shadowing)

Ezt a jártasságot közvetlenül azután használhatjuk, amikor a játékosunk szerelési zónájában lévő ellenfél kicselez onnan. Dobjunk D6-tal. 1-3 eredmény esetén nem történik semmi, a jártasság nem működik. 4+ eredmény esetén játékosunk automatikusan az ellenfél által üresen hagyott mezőre lép (ilyenkor nem kell cseleznie akkor sem, ha állnak mellette más ellenfelek).

A játékos bármikor, bármelyik csapat körében használhatja ezt a jártasságot, annyi alkalommal, ahány mozgáspontja van. 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. Nem működik a láncos golyó (*Ball & Chain*) tulajdonság ellen. Aktív jártasság.

4.2.3.11. Sunyi rugdosó (Sneaky Git)

Amikor a játékos szabálytalankodik, nem állítják ki, ha azonos D6 értékeket dob a páncéldobásnál (pl. két darab 1-est) és az ellenfél páncélja nem törik. Páncéltörés esetén azonban ez a jártasság sem védi meg a „dupla dobásoktól”. Aktív jártasság.

4.2.3.12. Vad újító (Violent Innovator)

Ha a játékos különleges akciója során az ellenfél veszteséget szenved el, kap érte sztárjátékos pontokat ugyanúgy, mintha normális veszteséget okozott volna.

Csak olyan játékos veheti fel a jártasságot, amely képes különleges akciókat végrehajtani. Aktív jártasság.

4.2.4. Általános jártasságok

4.2.4.1. Blokk (Block)

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

4.2.4.2. Rendíthetetlen (Dauntless)

Ezt a jártasságot erősebb ellenfelek ellen használják blokk vagy roham akciók során. A módosítók figyelembe vétele, az offenzív vagy defenzív támogatások összeadását megelőzően a játékos dob D6-tal és hozzáadja saját Erő jellemzőjét. Ha az eredmény nagyobb, mint az ellenfél Erő jellemzője, csak a blokk idejére a játékos is megnövelheti saját Erő jellemzőjét az ellenféllel megegyezőre. Ezt követően számoljuk ki a többi módosítót, támogatást.

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

4.2.4.3. Lerázás (Fend)

Ha a játékost blokk/roham akció során hátratulják, akkor függetlenül attól, hogy elesik vagy sem, dönthet úgy, hogy a támadó játékos nem követheti. Ezt azonnal a blokkdobás és az ellenfélnek a hátratalás 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 láncolás 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 Őrjöngésnél

(Frenzy), utóbbi nem feltétlenül követheti az előzővel rendelkező játékost (ellenben ha azt az áldozat engedi, követnie kell). Aktív jártasság.

4.2.4.4. Őrjöngés* (Frenzy*)

Minden egyes alkalommal, amikor egy ilyen játékos akár blokk, akár roham akció keretében támad és hátratulja 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 Őrjöngéshez elég a vonatkozó kockadobás eredménye (hátratulás, adott esetben védőhiba), nem kell, hogy maga a hátratulás is bekövetkezzék. Így pl. a mozdíthatatlan (*Stand Firm*) jártasság ellenében a védő döntésén múlik, hogy valóban hátra tudja-e tolni azt az Őrjöngő támadó. Azonban ha helyben maradnak, a játékos akkor is blokkolhat másodszor, feltéve hogy tud a kockadobás eredményei közül hátratulást vagy védőhibát választani.

Az ezzel a jártassággal rendelkező játékosok nem vehetik fel a Félrelökés (*Grab*), az Üss és fuss (*Hit and Run*), és a Többes blokkolás (*Multiple Block*) jártasságot. Aktív jártasság.

4.2.4.5. Kirúgás (Kick)

Ha egy kezdőrúgás során ez a játékos rúgja ki a labdát, a játékos dönthet úgy, hogy a labda csak D3 mezőt térjen el (*Deviation*) az előírt D6 helyett. A kirúgás dobás ismeretében kell dönteni. Aktív jártasság.

4.2.4.6. Profi (Pro)

Aktiválása során a játékos egyetlen egy kockát megpróbálhat újradozni. Ezt az egyetlen kockát bárholonnan kiválaszthatja, az lehet egyszeri vagy többes dobás egyik kockája. Kivétel a páncél-, sérülés- és veszteségdobás, illetve a regeneráció, ezek során nem lehet újradozni 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 újradozni. Ezt követően D6 kockával tesztet kell elvégezni:

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

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

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

Nem kombinálható a bunyós (*Brawler*) jártassággal és annak révén két kocka újradozására. A játékosnak döntenie kell, melyiket használja.

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 bárgyú. Aktív jártasság.

4.2.4.7. Keljfeljancsi (*Steady Footing*)

Ha a játékost leütik (*Knocked Down*) vagy elesik (*Fall Over*), dobj D6-tal. 6-os eredmény esetén a játékos állva marad, nem kerül a földre. Ha ez a saját aktivációja folyamán történik, folytathatja azt, nem lesz körszakadás. Ha egy akció nem leütést vagy elesést feltételez, a jártasság nem használható (pl. láncfűrész ellen). Aktív jártasság.

4.2.4.8. Labdakiütés (*Strip Ball*)

Ha ez a játékos a labdavívó ellenfélét 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 labda pattanása az előtt történik, minthogy az ellenfél a földre kerülne (ha ez releváns), de azt követően, hogy a játékos döntött a követésről. A labdakiütés jártasságnál erősebb a „biztos kéz” (*Sure Hands*) a „rettentő száj” (*Monstrous Mouth*) és a „mozdíthatatlan” (*Stand Firm*) – ha alkalmazzák – jártasság. Aktív jártasság.

4.2.4.9. Biztos kéz (*Sure Hands*)

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

4.2.4.10. 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. Aktív jártasság.

4.2.4.11. Kekec (*Taunt*)

Ha ezt a játékost hátratulják egy ellene végrehajtott blokk során, dönthet úgy, hogy a támadónak követnie kell. A jártasság nem használható Gyökérverés (*Take Root*) tulajdonság ellenében, ha az ellenfél valóban gyökeret vert. Aktív jártasság.

4.2.4.12. 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. Aktív jártasság.

4.2.5. Mutációs jártasságok

4.2.5.1. Nagy kéz (*Big Hand*)

Labdafelvételnél semmilyen negatív módosító nem érvényesül. Például sem a fogás, sem szakadó eső (*Pouring Rain*) nem hat arra. Aktív jártasság.

4.2.5.2. 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 ütessel (*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. A jártasság független attól, ki kezdeményezte a blokkot és mi történt annak során a játékosal. Az Acélbőr (*Iron Hard Skin*) jártasság hatástalanítja a karmokat. Passzív jártasság.

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

Ezt a jártasságot akkor alkalmazhatjuk, amikor az ellenfél játékos a 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. Passzív jártasság.

4.2.5.4. Többlet karok (*Extra Arms*)

A játékos „+1” módosítót kap labdafelvételre, labdaelkapásra vagy közbenyúlásra. Aktív jártasság.

4.2.5.5. 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. Roham akció (*Blitz Action*) esetén a játékos odamozoghat az áldozathoz és csak ott hajtja végre a tesztet. A leütött, elkábult, bárgyú játékos is megőrzi undorító küllemét, a tesztet ilyenkor is meg kell csinálni. Többszöri blokkolást feltételező esetekben (pl. őrjöngés), 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. Szintén nem működik a jártasság olyan esetekben, amikor bombadobás vagy csapattárs dobás esetén veszik célba a játékost. Passzív jártasság.

4.2.5.6. 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 – csak a rettenthetetlen (*Dauntless*) teszt előzi meg – és csak ezt követően, ennek ismeretében kalkuláljuk az összes többi jártasság, tulajdonság, módosítók és támogatások hatását. Aktív jártasság.

4.2.5.7. 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 bárgyú. Szabálytalankodás (rugdosás) esetén sem módosítható a páncél, még a fekvő játékos körülálló játékosok támogatása révén sem. Passzív jártasság.

4.2.5.8. Rettentő száj (*Monstrous Mouth*)

Aktivációjakor a játékos harapás (*Chomp*) különleges akciót jelenthet be. Ugyanazon kör során bármennyi, ilyen jártasságú játékos megteheti ezt. Ilyenkor kiválasztanak egy általuk fogott, a szerelési zónájukban lévő, álló ellenfelet és dobnak D6-tal. 1-2 eredmény esetén nem történik semmi. 3+ eredmény hatására az ellenfél játékosát megharapva tartja (*chomped*). Az ellenfél nem mozoghat el a mezőjéről, amíg a játékos fogásában van, . Amennyiben az ellenfél bármilyen okból kikerül a fogásból, esetleg a harapó játékos bárgyúvá válik, a hatás is véget ér.

A harapás különleges akció roham akció keretében helyettesítheti a blokkot.

Az ilyen jártasságú játékosok ellenében hatástalan a labdakiütés (*Strip Ball*) jártasság. Aktív jártasság.

4.2.5.9. Kapaszkodó farok (*Prehensive Tail*)

Amikor az ellenfél egy játékos 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. Aktív jártasság.

4.2.5.10. Csápok (*Tentacles*)

Amikor az ellenfél egy játékos megpróbál kicselezni (*dodge*), vagy bármilyen módon elugrani (*jump* és *leap*) a csápos játékosunk szerelési zónájából, az megpróbálhatja 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 játékos 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 játékos 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 játékos 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.

A jártasság semmilyen körülmények között nem használható önkéntelen (*Involuntary*) mozgás esetén. Így például tolásnál, lánctolásnál a csáp nem működik, még akkor sem, ha az ellenfél játékosának ellépés (*Sidestep*) jártassága van, és ő dönt, hova mozog. Aktív jártasság.

4.2.5.11. 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. Aktív jártasság.

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

A játékos mindkét ugrás típus (fekvő játékos átugrása vagy ha rendelkezik a jártassággal, az egyszerű ugrás (*Leap*)) ügyességi tesztjénél használhat egy „+1”-es módosítót, 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 ([3.5.1.3.](#)).

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

4.2.6. Passz jártasságok

4.2.6.1. Pontosság (*Accurate*)

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

4.2.6.2. Mesterlövész (Cannoneer)

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

4.2.6.3. Felhőszaggató (Cloud Burster)

Passzolásnál az ellenfél nem próbálhat meg közbenyúlni. Hatástalanítja a „nagyon hosszú láb” jártasság. Aktív jártasság.

4.2.6.4. Leadás (Dump-off)

Ha a játékosnál van a labda és blokk vagy valamilyen különleges akciót (pl. hipnotikus tekintet) hajtanak végre ellene, dönthet úgy, hogy egy gyors passz akciót hajt végre. Ezt a támadó blokk vagy különleges akció végrehajtása előtt kell eldöntenie és végrehajtania. Roham esetén a támadó játékos odamozog az ellenfélhez és csak a blokk előtt adhatja le a védekező fél a labdát. Értelmszerűen a passz nem okozhat körszakadást és arra a normális szabályok érvényesek. Amint a passz akció véget ér és az azzal járó teszteket is elvégezzük (pl. adott esetben elkapás, pattanás stb.), az eredetileg bejelentett támadó akció normál körülmények között folytatódik.

A jártasság nem használható ha a játékost pl. bombadobás vagy csapattárs dobás során megcélazzák.

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

Sz.m. A régi szabályban volt a következő kitétel, valószínűleg most is érvényes: „A leadás kombinálható a többi passzolási jártassággal (pl. passz jártasság). Ugyanakkor nem kombinálható a bombadobás jártassággal.”

4.2.6.5. Add és fuss (Give and Go)

Ha a játékos egy gyors (Quick) passzt dob vagy kézből-kézbe adja a labdát (Hand-off), azt követően nem ér véget az aktivációja. A labda sikeres elkapását követően, ha maradt még mozgáspontja, továbbmehet. Ha a passz vagy a kézből-kézbe akció sikertelen, körszakadás jön és nem mehet tovább. Aktív jártasság.

4.2.6.6. 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” (Long Bomb) és „-3”-as módosító vonatkozik rá. Az Üdvözlégy passz sosem pontos, ilyen esetekben is „pontatlan” (Inaccurate). Az elvégzendő pontossági teszt így csak két kimenetellel rendelkezhet: „pontatlan” (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. Aktív jártasság.

4.2.6.7. Vezér (Leader)

Az a csapat, amelyben egy vagy több ilyen játékos a félidő elején a pályán tartózkodik, arra a félidőre 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 bárgyú 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. Ellentétben a többi csapat újradobással, a vezér-újradobást nem veheti el a Félszerzet Mesterszakács (Halfling Master Chef). Minden egyéb vonatkozásban ez is úgy működik, mint egy normál újradobás. Passzív jártasság.

Sz.m. A régi szabályban volt a következő kitétel, valószínűleg most is érvényes: „Hosszabbítás esetén oda átvihető, ha korábban még nem használtuk el, de a hosszabbításra külön nem ad újradobást.”

4.2.6.8. Acélidegek (*Nerves of Steel*)

Passz akciónál és labdaelkapáskor 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. Aktív jártasság.

4.2.6.9. 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 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. A jártasságot az összes ilyen játékos alkalmazhatja, az halmozódik, feltéve, hogy egyikük nem esik el a mozgás közben.

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 fogásban van, ha a kezdőrúgás „halott labda” (*Touchback*), illetve annak használatakor a játékos nem léphet át az ellenfél térfelére. Ellenben a passz akcióval, ha a kezdőrúgásnál több játékosnak van ilyen jártassága, csak az Edző által kiválasztott egyetlen játékos alkalmazhatja azt.

Egyik esetben sem hajrázhatnak a játékosok. Aktív jártasság.

4.2.6.10. Passz (*Pass*)

A játékos újradobhatja elrontott pontossági tesztjét, ha akarja. Újradobás esetén a második dobás a mérvadó, nincs választási lehetőség a két dobás között. Aktív jártasság.

4.2.6.11. Kézbőlrúgás (*Punt*)

A kézbőlrúgás különleges akció, körönként csak egyszer lehet bejelenteni. Az akció elején a játékos mozoghat, de annak végrehajtását követően akativációja véget ér, helyben kell maradnia.

Ha a mozgást követően a játékos a labda birtokában van, „kézbőlrúghatja” (*Punt*) azt. Ehhez tegyük a játékosra a bedobás sablont (*Throw-in Template*), az nézzen vagy valamelyik TD- vagy oldalon felé. Dobjunk D6-tal, hogy megállapítsuk a kézbőlrúgás irányát, majd még egyszer, hogy meghatározzuk a távolságát. Ha a játékos rendelkezik kirúgás (*Kick*) jártassággal, újradobhatja ezen dobások egyikét. Azonban az irány újradobásáról azelőtt kell döntenie, hogy a távolságra dobott volna.

Ha a labda egy játékos zónájába érkezik, meg kell próbálnia azt elkapni, egyébként pattan (*Bounce*).

A jártasság használatakor nem okoz körszakadást, ha a labda a földre kerül. Ellenben ha az ellenfél kapja azt el sikeresen vagy a labda elhagyja a játékeret, körszakadás van. A különleges akciót fekvő (*Prone*) helyzetből is be lehet jelenteni. Aktív jártasság.

4.2.6.12. Biztos passz (*Safe pass*)

Amennyiben a játékos természetes '1'-sel ügyetlenkedi el (*Fumble*) a passzt, nincs körszakadás és a labda sem pattan el a dobó játékostól. Aktivációja véget ér, de a labda marad a kezében. Aktív jártasság.

Sz.m. A régi szabályban volt a következő kitétel, valószínűleg most is érvényes: „Ugyanez vonatkozik a bombadobásra is, a bombát a játékos nem ejti el, az nem robban fel, de aktivációja véget ér.”

4.2.7. Erő jártasságok

4.2.7.1. 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. Ha az ellenfél veszteséget szenved el, a játékosunk megkapja a sztárjátékos pontokat, mintha azt normál körülmények közt okozta volna.

Ha több ilyen játékosunk is körbeveszi az ellenfél játékosát, csak az egyikük alkalmazhatja. Aktív jártasság.

4.2.7.2. 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. a bunyós jártasság révén újradozott kocka után már nem alkalmazhatunk csapat újradozást, hiszen utóbbi a teljes kockaszett újradozását feltételezné. Használható az Őrjöngés (*Frenzy*) és a Többes blokkolás (*Multiple Block*) jártasságokkal párban. Aktív jártasság.

4.2.7.3. Szerelés megtörése (Break Tackle)

Aktivációja során egyszer egy cselezés ügyességi tesztjénél a játékos használhat egy „+1”-es módosítót, ha az erő jellemzője 3 vagy kevesebb, „+2”-es módosítót, ha az Erő jellemzője 4, és „+3”-as módosítót, ha a jellemzője 5 vagy több. Aktív jártasság.

Sz.m. A régi szabályban a jártasság használatáról elég volt a cselezés tesztet követően nyilatkozni. A mostani szabály azt sugallja, hogy csak az első cselezésnél, automatikusan érvényesül a módosító, annak használatáról nem az edző dönt.

4.2.7.4. Telitalálat (Bullseye)

Csapattárs eldobása akciónál (*Throw Team-mate*), ha annak eredménye szuper dobás (*Superb Throw*), az eldobott játékos nem szóródik (*Scatter*), hanem közvetlenül a célmezőre érkezik.

Csak a Csapattárs eldobása (*Throw Team-mate*) tulajdonsággal rendelkező játékosok vehetik fel. Aktív jártasság.

4.2.7.5. Féltrelokés (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 lánctolást tudjon kiváltani.

Ugyancsak, amikor a játékos blokk akciót hajt végre, akár roham akció részeként is, az ellépés (*Sidestep*) jártasság nem használható. Egyszerű blokknál a fenti szabály a mérvadó. Roham során végrehajtott blokknál a normál hátratólás szabályai az irányadóak.

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

4.2.7.6. 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. Aktív jártasság.

4.2.7.7. Megállíthatatlan (Juggernaut)

Amikor a játékos roham akcióban blokkol, a „Mindkét fél elesik” (*Both Down*) kockát kezelheti „hátrátolás” (*Push Back*) értékű kockaként. Ugyanígy, roham során való blokkolás esetén a célpont nem használhatja a lerázás (*Fend*), mozdíthatatlan (*Stand Firm*) és birkózás (*Wrestle*) jártasságokat. Lánctolás esetén a lánctolt játékos sem használhatja mozdíthatatlan (*Stand Firm*) jártasságát. Normál blokk akciónál, roham nélkül, a jártasságnak semmilyen hatása nincs. Aktív jártasság.

4.2.7.8. Nagy ütés (Mighty Blow)

Amikor a játékos akár egyszerű blokk, akár roham akció blokkja keretében leüt egy ellenfelet, vagy a páncél-, vagy a sérülésdobás módosítható a jártasság nevében jelzett értékkel (jelen esetben és általában „+1”-gyel). A támadó edző dönt a dobás(ok) ismeretében. Ha a támadó felet a blokkban leütik (*Knocked Down*), a jártasság akkor is használható.

Aktív jártasság.

Sz.m. A jártasság valószínűleg már nem használható különleges akcióknál (pl. láncos golyó, láncfűrész), csak blokk esetén.

4.2.7.9. 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. Különleges akciók így nem hajthatóak végre.

A célpontul választott ellenfél játékosok nem adnak védő támogatást egymásnak.

A játékos nem rendelkezhet az őrjöngés (*Frenzy*) jártassággal. Aktív jártasság.

4.2.7.10. 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 őrjöngés (*Frenzy*) jártassággal rendelkezik, így is blokkolhatja másodszor, ha a célpont az első blokk után állva maradt.

A jártasságot felülírja a megállíthatatlan (*Juggernaut*) jártasság roham akcióban való használat esetén. Ilyenkor az ellenfél egyetlen játékos sem használhatja ezt a jártasságát, tehát az lánctolás esetén sem működik. Aktív jártasság.

Ha a játékos használja a jártasságot és nem valósul meg a hátrátolás, akkor nem hat rá a kivájt szemek (*Eye Gouged*) és a labdakiütés (*Strip Ball*) jártasság sem.

4.2.7.11. 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. Aktív jártasság.

4.2.7.12. Vastag koponya (Thick Skull)

Bármilyen, a játékos elleni sérülésdobás esetén 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. Passzív jártasság.

4.2.8. Tulajdonságok

4.2.8.1. Vadállat* (*Animal Savagery**)

Amikor a játékost aktiváljuk, egy D6 tesztet kell elvégezni (akkor is, ha fekszik, vagy bárgyú). 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 „+2”-es módosító miatt) 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 (ez utóbbi esetben a játékos akciója is megszakad, csak a vele szomszédos, a labdát birtokló játékosra vonatkozó páncél/sérülés/veszteségdobások történnek már meg.) Szintén nem okozza ez a fejlemény a kezdőrúgás tábla/lerohanás esemény (*Kick-off event/Charge!*) végét. A páncél-, és szükség esetén sérülésdobást követően a játékos folytatja a korábban bejelentett akcióját, mintha mi sem történt volna. Ha a játékosnak van Nagy ütés (*Mighty Blow*) vagy Karmok (*Claws*) jártassága, azokat a csapattárs leütése során a páncéldobásra használja.

- Ha nincs mellette álló csapattárs, aktivációja azonnal véget ér. Továbbá bárgyú lesz 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. Passzív tulajdonság.

4.2.8.2. Ellenszenves (X)* (*Animosity (X)**)

A játékos féltékeny és utálja néhány csapattársát. Ezen csapattársakhoz tartozó címszavak (*Keywords*) 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 (Goblin)” formában jelzünk. Van úgy, hogy valaki az összes csapattársát gyűlöli „Animosity (all)”.

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 meghatározásakor mindig a címszó (*Keyword*) a meghatározó – akinek a leírásában az szerepel, arra vonatkozik, függetlenül attól, hogy sztár, zsoldos vagy normál játékos. Az „Animosity (all)” tulajdonság esetén nem kell foglalkozni a címszavakkal sem, az eleve érvényes minden csapattársra. Aktív tulajdonság.

4.2.8.3. 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). Ilyenkor a labdavesztés miatt Körszakadás is bekövetkezik, egyéb esetekben nem.
- 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.

Aktív tulajdonság.

4.2.8.4. 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). A mozgása során az ellenfél nem használhatja ellene a tapadás (*Shadowing*) és a csápok (*Tentacles*) jártasságokat, illetve nem hat rá a rettentő száj (*Monstrous Mouth*) által nyújtott képesség, a harapás (*chomped*).

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 hátrátolt 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 hátrátolja 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 előbb blokkolja, majd az eredménytől függően elesik (*Falling Over*).

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*), a kivájt szemek (*Eye Gouge*) az őrjöngés (*Frenzy*), a félrelökés (*Grab*), az üss és fuss (*Hit and Run*), az ugrás (*Leap*), a többes blokkolás (*Multiple Block*), a „rajta vagyok” (*On the Ball*) és a tapadás (*Shadowing*) és a keljfeljancsi (*Steady Footing*). Aktív tulajdonság.

4.2.8.5. Vérszomj X* (*Bloodlust X**)

Ha ezt a játékost aktiválják, az akció bejelentését követően dobnia kell D6-tal. Ha blokk vagy roham akciót hajt végre, a dobást „+1”-es módosítóval számolja. Ha az eredmény egyenlő vagy több, mint X, akkor az aktivációja normális mederben folytatódik.

Ha az eredmény alacsonyabb, mint X vagy természetes '1'-es, ki kell szívnia egy rabszolga (*Thrall Lineman*) vérért. Ehhez az aktivációja végén egy rabszolga mellett kell állnia. A játékos az elbukott vérszomj ügyességi teszt ismeretében mozgás akcióra változtathatja eredetileg bejelentett akcióját. Ha azonban a kör során csak egyszer végrehajtható akciót jelentett be (pl. roham), akkor az elhasználnak minősül, akár végrehajtja azt, akár nem.

Az aktiváció végén a mellette lévő rabszolgák egyikén – a játékos választja ki, melyiken – sérülésdobást kell végrehajtania. A rabszolga (*Thrall Lineman*) lehet bármilyen állapotban, állhat, feket, lehet kába vagy bárgyú is. Bármilyen veszteség komoly sérülésként (*Badly Hurt*) kerül elszámolásra, a rabszolga lekerül a pályáról. Mindez nem okoz körszakadást, hacsak a rabszolgánál nem volt ott a labda. Ha a játékos bármilyen okból nem szívja ki a rabszolga (*Thrall Lineman*) vérért, bárgyúvá válik. Ha nála van a labda, azt elejti, ha a TD-vonalon áll, nem szerez TD-t. Körszakadás is bekövetkezik.

Ha egy passzolni vagy kézből-kézbe akciót bejelentő, esetleg egy TD-t vivő játékos rontja el a vérszomj tesztet, a rabszolga vérét közvetlenül az akció előtt (passz, kézből kézbe vagy TD) kell kiszívnia, azt csak úgy hajthatja végre.

A vérszívás utáni mozgásra vonatkozó tiltás alól kivételt jelentenek olyan jártasságok – pl. Add és fuss (*Give and Go*) – amelyek lehetővé teszik azt. Passzív tulajdonság.

Passzív tulajdonság.

4.2.8.6. 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. Ilyenkor minden, a passz akciónál használható jártasság és tulajdonság használható, kivéve a rajta vagyok (*On the Ball*) jártasságot. 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*), az üres mezőre érkezve 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.

Ha a bombát bármelyik csapat játékosa elkapja, azt azonnal tovább kell dobnia. Ez megszakítja az aktív csapat játékosának normál menetét (az ellenfél játékosa is szigorúan csak a bomba továbbdobását illetően aktiválódhat, átmeneti jelleggel). Erre a dobásra is a bombadobás általános szabályai vonatkoznak.

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, bárgyú 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 többi (fekvő, kábult), 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, bárgyú stb).
 - Körszakadás következik, ha a bombát dobó játékos csapattársa a földre kerül.
- Ha a játékosnak leadás jártassága is van, az a bombadobásra nem vonatkozik.

Aktív tulajdonság.

4.2.8.7. Nehézfejű* (*Bone Head**)

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

- 1-es eredmény esetén a játékos elfelejti, mit is akart csinálni és aktivációja véget ér. Bárgyú is lesz 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). Passzív tulajdonság.

4.2.8.8. 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 alkalmaz -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. Aktív tulajdonság.

4.2.8.9. Láncfűrész* (*Chainsaw**)

A játékos egyszerű blokk, vagy roham során végrehajtott blokk akció helyett végrehajthat „láncfűrészelés” (*Chainsaw*) különleges akciót. Ugyanúgy, ahogy a blokk esetén, válasz 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 minden olyan játékos páncéldobására alkalmazzuk, akik a blokk során elestek.

- Ha a páncélt átütik, a játékost 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 őrjöngés (*Frenzy*) és többes blokkolás (*Multiple Block*) jártasság. Azonban a Nagy ütés (*Mighty Blow*) jártasság társítható azzal, függetlenül a páncéldobás +3-as módosítójától (elérhető a +4-es módosító a páncélra). Ha roham akció keretében használt láncfűrész, a játékos azt követően már nem mozoghat tovább, függetlenül attól, maradtak-e mozgáspontjai.

Ha a láncfűrész játékos bármilyen körülmények között elesik vagy leütik a saját vagy az ellenfél körében, az ellenfél edzője „+3”-as módosítót adhat a páncéldobásához.

Ugyanígy, ha a láncfűrészest blokkolják és bármelyik játékost 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.

A láncfűrész játékos szabálytalankodhat (rúgdoshat) is. Ilyenkor is érvényes a „+3”-as módosító a páncéldobásra, ki is állíthatják, illetve az akció kezdetén a fűrész is visszarúghat, tehát szükség van a „2+”-os ügyességi tesztre. Aktív tulajdonság.

4.2.8.10. Rothadás* (*Decay**)

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

4.2.8.11. Részege* (*Drunkard**)

A játékos „-1”-es módosítóval hajrázik. Passzív tulajdonság.

4.2.8.12. Gyűlölködő X (*Hatred X*)

Ha ez a játékos blokkol egy, az X címszóval (*Keyword*) rendelkező ellenfelet, egy koponyát újradobhat (ha van ilyen a blokk kockái között). Passzív tulajdonság.

4.2.8.13. Hipnotikus tekintet (*Hypnotic Gaze*)

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

A hipnotizáló játékos mozoghat is az akció előtt. Ilyenkor az akció bejelentését követően oda kell mozognia a játékos mellé. A hipnotizálás végrehajtása után, függetlenül az akció eredményétől, nem mozoghat tovább.

A hipnotizálás sikeréhez el kell végezni egy ügyességi tesztet. 1-2 eredmény esetén az sikertelen, nem történik semmi. „3+”-os eredmény esetén a hipnotizálás sikeres, a célpont bárgyú lesz a következő aktiválásáig. A tesztet nem módosítja, hogy hány ellenfél játékos fogásában van. A hipnotizáló játékos aktivációja azonnal véget ér.

A játékos bejelentheti ez a különleges akciót fekvő (*Prone*) helyzetből is. Aktív tulajdonság.

4.2.8.14. Jelentéktelen (*Insignificant*)

A csapatlísta készítésekor ilyen tulajdonságú játékosból csak annyit vehetsz, mint amennyi játékosodnak nincs ilyen tulajdonsága. Passzív tulajdonság.

4.2.8.15. 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.](#)).

Mindazonáltal ha a csapattárs rúgása különleges akciót elügyetlenkedik (*Fumble*), az elrúgott játékost automatikusan eltávolítjuk a pályáról és sérülést dobunk rá. Az elkábult eredményt kiütésként (*Knocked-out*) értelmezzük. Ha az elrúgott játékos a labda birtokában volt amikor lekerült a pályáról, a labda pattan az általa elfoglalt mezőről. Mindazok a jártasságok és tulajdonságok, amelyek a Csapattárs eldobása (*Throw Team-mate*) akciónál használatosak, használhatóak itt is. Sztárjátékos pontok is ugyanúgy gyűjthetők. Passzív tulajdonság.

4.2.8.16. 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. Passzív tulajdonság.

4.2.8.17. Enyém!* (My Ball*)

A játékos nem hajlandó odaadni a labdát senkinek, azaz nem hajthat végre sem Passz (*Pass*), sem kézről 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. Passzív tulajdonság.

4.2.8.18. Labda nélkül* (No ball*)

A játékos nem szerezheti meg a labdát. Nem kísérelheti 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 véletlenszerűen ilyen jártasságokat kapna, azokat újra kell dobni. Passzív tulajdonság.

4.2.8.19. Vegyél fel! (Pick-me-up!)

Az ellenfél körének végén az egy vagy több ilyen tulajdonságú játékostól 3 mező távolságra lévő, a hátán fekvő (*prone*), minden egyes saját játékosodra dobj D6-tal. 5+-os eredmény esetén a játékosod azonnal felállhat.

Ha két ilyen tulajdonságú játékos közül az egyik így állította talpra a másikat, az már abban a körben nem használhatja a tulajdonságát. Aktív tulajdonság.

4.2.8.20. Nurgle rontása (Plague Ridden)

Mérkőzésenként egyszer, ha az ellenfél játékosának nincs rothadás (*Decay*), regeneráció (*Regeneration*) vagy pöttöm (*Stunty*) tulajdonsága, nem is Nagyfiú (*Big Guy*) és a sérülését követően a veszteségdobáskor a 15-16-os (halott) eredményt kapjuk, továbbá a gyógyító sem menti meg, alkalmazhatod ezt a tulajdonságot. Ilyen esetekben az ellenfél játékos nem hal meg, csak megfertőződik. Csak normál vagy roham során végrehajtott blokk akciók során történhet fertőzés, pl. szabálytalankodás során nem.

Ennek megfelelően a csapatnévsorod egy mezőnyjátékosal (*Lineman*) bővül, amelyet tústént feltehetsz 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 szerződtheted, pont úgy, mint a vendégjátékosokat (*Journeyman*) (4.1.6.). Az ellenfél részéről az elvesztett játékost halottként kell feltüntetni és törölni kell a csapatnévsorból. Passzív tulajdonság.

4.2.8.21. Ugróbot (*Pogo*)

Aktivációja során a játékos ugorhat a játékosok átugrása részben leírtaknak megfelelően (3.4.1.7.). 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, a csápok vagy a becsúszó szerelés).

Egyazon mozgás során többször is ugorhat. Ezen játékos nem veheti fel az ugrás (*Leap*) jártasságot. Aktív tulajdonság.

4.2.8.22. Céltárányás (*Projectile Vomit*)

Egyszerű vagy roham során végzett blokk akció helyett a játékos céltárányás (*Projectile Vomit*) különleges akciót hajthat végre. Itt is ki kell jelteni a kiválasztott áldozatot, az ellenfél egy álló játékost. 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 – kivéve, ha a játékosnál volt a labda.
- Ha a páncél nem szakadt át, akkor a savas okádéknak nem volt hatása.

Egy játékos egy csapatkörben csak egyszer hányhat célra. A jártasság használatát követően nem mozoghat tovább.

Aktív tulajdonság.

Sz.m. A régi szabályban volt a következő kitétel, valószínűleg most is érvényes: „A tulajdonság használatakor azt nem társíthatod az őrzöngés (Frenzy) és többes blokkolás (Multiple Block) jártassággal.”

4.2.8.23. 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, nem bárgyú játékos, akinek nincs ilyen tulajdonsága.

- 1-3 eredmény esetén a játékos elfelejti, mit is akart csinálni és aktivációja végelt ér. Bárgyú marad 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). Passzív tulajdonság.

4.2.8.24. Regeneráció (Regeneration)

A játékosra dobott veszteség (*Casualty Roll*) előtt dobjunk egy D6-ot. 4+ eredmény esetén a játékos regenerál, a kispad cserepadjára (*Reserve Box*) helyezzük. 1-3 eredmény esetén azonban dobunk rá veszteséget is és az eredménynek megfelelően a kispad sérültek padjára (*Casualty Box*) kerül. Passzív tulajdonság.

4.2.8.25. Jó anyag* (Right Stuff*)

A játékost el lehet dobni a csapattárs dobása akcióban (3.6.). A játékost el lehet dobni bármilyen állapotában, akkor is, ha a játékost leütötték, elkábult vagy bárgyú. Ilyenkor azonban automatikusan sikertelen a földet érése. Passzív tulajdonság.

4.2.8.26. Titkolt fegyver* (Secret Weapon*)

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

4.2.8.27. Döfés (Stab)

Egyszerű vagy roham során végzett blokk akció helyett a játékos egy döfés (*Stab*) különleges akciót hajthat végre. Itt is ki be kell jelenteni 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.

A játékos aktivációja azonnal véget ér, amint végrehajtotta a döfést. Aktív tulajdonság.

4.2.8.28. Pöttöm* (Stunty*)

Amikor a játékos cselez és a vonatkozó ügyességi teszteket csinálja, nem kell azokra az ellenfél általi fogásnál érvényes „-1”-es módosítókat alkalmazni.

A játékos „-1”-es módosítóval nyúlhat közbe az ellenfél passz akciójába.

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

4.2.8.29. Siklóernyő (Swoop)

Amikor csapattárs dobása akció során a játékost elhajítják (3.6.1.3.), dönthet úgy, hogy nem szóródik (*Scatter*). Ehelyett a bedobás sablont (*Throw-in Template*) helyezzük a játékosra az edző által meghatározott irányban, valamelyik TD- vagy oldalvonal felé nézzen. Ezt követően a játékos D6 számú mezőt mozog a bedobás sablon D6 dobásának megfelelő irányban.

Ugyanebben a második esetben, amikor használja a siklóernyőjét, a játékos ingyen újradozhatja a landolásnál az ügyességi tesztet. Aktív tulajdonság.

4.2.8.30. Gyökérverés* (Take Root*)

Amikor ezt a játékost álló helyzetében aktiválni akarjuk, 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). Értelmszerűen fekvő játékos nem tud gyökeret verni. Passzív tulajdonság.

4.2.8.31. Csapattárs dobása (Throw Team-mate)

A játékos a [3.6.](#) fejezetben leírtaknak megfelelően végrehajthat csapattárs dobása akciót. „Jó anyag” tulajdonságú játékosok dobhatók el. Aktív tulajdonság.

4.2.8.32. 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 segítőik számától. Passzív tulajdonság.

A jártasság használható akkor is, ha a játékost leütötték vagy bárgyú.

4.2.8.33. 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. Passzív tulajdonság.

4.2.8.34. 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, megpróbálhatja azt felvenni, de ezt követően a blokkot is kötelezően végre kell hajtani (tehát pl. automatikusan nem TD a felvétel, ha a célzónában felvennie a labdát). Aktív tulajdonság.

4.2.8.35. *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). Passzív tulajdonság.

4.2.8.36. *Lyukaskezű* (Unsteady*)*

A játékos nem hajthat végre labdabebiztosítás (*Secure the Ball*) akciót.

Ösztönzők

Sokféle alak lófrál egy Bloob Bowl stadion körül. Lehetnek legendás „egyéni vállalkozók”, akik mindig hajlandók beállni egy meccsre, ha megfelelő a fizetség. Előfordulnak bírók, akik némi „extráért” hajlandók néha „félrenézni”. De vannak munkanélküli edzők asszisztenseikkel és a szükség esetén a fecskendőket 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 kecsegtető 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 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.

- 0-1 Gyógyító (Apothecary) - 50e arany, leírása a [3.8.1.7.](#) pont alatt található;
- 0-3 Nuffle Imái (Prayers to Nuffle) – 10e arany darabja;
- 0-5 Részmunkaidős Segédedző (Part-time Assistant Coaches) – 20 ezer arany fejenként;
- 0-5 Alkalmi Pomponlány (Temp Agency Cheerleaders) – 5 ezer arany fejenként;
- 0-1 Csapat Kabala (Team Mascot) – 25e arany;
- 0-1 Időjárásmágus (Weather Mage) – 25 ezer arany;

- 0-2 A Rohamozó Söre (*Blitzer's Best Kegs*) – 50 ezer arany darabja;
- 0-3 Bíró Lefizetése (*Bribes*) – 100 ezer arany darabja (0-6 darab vásárolható, darabja 50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára);
- 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*) – 100 ezer arany darabja;
- 0-1 Kórboncnok (*Mortuary Assistant*) – 100 ezer arany (csak a „Élőholtak Urai” (*Masters of Undeath*) 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*) – 150 ezer arany (csak az „Olcsó Mezőnyjátékos” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára);
- 0-2 Vándorgyógyító (*Wandering Apothecaries*) – 100 ezer fejenként (azon csapatok nem vehetnek, amelyek amúgy sem tudnak gyógyítót fogadni);
- 0-1 Félszerzet Mesterszakács (*Halfling Master Chef*) – 300 ezer arany (100 ezer arany a Halfling csapatok számára);
- 0-1 Korrupt Bíró (*Biased Referee*) – ára változó;
- 0-1 Hírhedt Edzők (*Infamous Coaching Staff*) – ára változó;
- 0-3 Zsoldos (*Mercenary Players*) – ára változó;
- 0-2 Sztárjátékos (*Star Players*) – ára változó;
- 0-1 Varázsló (*Wizard*) – ára változó.

5.1.3.1. 0-3 Nuffle Imái (*Prayers to Nuffle*)

10 ezer arany darabja, bármelyik csapat vehet.

Minden megvásárolt Nuffle imája után dobjál D16-tal, újradobva azokat az eredményeket, amelyeket esetleg már korábban kidobtál. Az eredményül kapott hatást az alábbi táblázatban találod, azok hatása a mérkőzés végéig tart. Ha az ima egy játékos kiválasztását feltételezi, semmilyen körülmények között nem eshet a választás sztárjátékosra, rájuk az imák nem hatnak.

Ha egy véletlen módon kiválasztott játékos olyan jártasságot kap, amely már van neki vagy nem használhatja, póruul jártál. Nem próbálkozatsz újra, ez az ima elveszett.

Nuffle imái tábla

1 - Sunyi Csapóajtók (*Treacherous Trapdoors*): 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*): Az 5-ös és 6-os dobást „Rendben, akkor így járunk el...” (*Well, When You Put It Like That...*) eredménynek tekintheted a „Vitakozás” (*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 játékosodat, hogy megkapja a Döfés (*Stab*) tulajdonságot a mérkőzés idejére.

4 – Vasember (Iron Man): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik játékosodat. A játékos páncél jellemzője (AV) „+1”-es módosítót kap, de így sem nőhet 11+ fölé a mérkőzés idejére.

5 – Boxer (Knuckle Dusters): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik játékosodat. A játékos megkapja a Nagy Ütés (+1) (Mighty Blow) jártasságot a mérkőzés idejére.

6 – Rossz szokások (Bad Habits): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél D3 játékosát. Megkapják a Magánzó (2+) (Loner (2+)) tulajdonságot a mérkőzés idejére.

7 – Ragadós stoplik (Greasy Cleats): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél egy játékosát. A cipője ragadni fog, „-1”-gyel módosítva a mozgás jellemzőjét (MA) a mérkőzés idejére. A mozgása így sem csökkenhet 1 alá.

8 – Nuffle Áldása (Blessing of Nuffle): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik játékosodat, aki megkapja a Profi (Pro) jártasságot a mérkőzés idejére.

9 – Vakondok a Pálya alatt (Moles under the Pitch): Az ellenfél játékosainak „-1”-es módosítót kell alkalmazniuk minden egyes hajrázás (Rush) ügyességi tesztjére a mérkőzés alatt.

10 – Tökéletes Passzjáték (Perfect Passing): Bármely játékosod, amelyik sikeres passz akciót hajt végre, 1 helyett 2 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.

11 – Káprázatos Elkapás (Dazzling Catching): Bármely játékosod, amelyik passz során sikeres elkapást hajt végre, 1 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.

12 – Szurkolói közreműködés (Fan Interaction): Ha 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.

13 – Szabálytalankodási Mánia (Fouling Frenzy): Ha 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): Mérkőzésenként egyszer, a csapatköröd elején, mielőtt bármelyik játékosodat aktiváltad volna, véletlenszerűen kiválaszthatasz egy, pályán tartózkodó ellenfél játékost. Dobj egy D6-ot. 4+-os eredmény esetén egy dühös szurkoló megdobja egy kővel. A játékost azonnal leütötték (Knocked Down).

15 – Vizsgálat alatt (Under Scrutiny): A bíró az ellenfél minden szabálytalankodását észreveszi, ami töri a páncélt. 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 játékosodat. Az kap egy általad választott, elsődleges (Primary) jártasságot a mérkőzés idejére.

5.1.3.2. 0-5 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 szerződötett segédedzőkön (a kisegítő személyzet részei) túlmenően egyedi jelleggel bérelhetsz részmunkaidős segédedzőket ösztönzésképp. A mérkőzés idejére egyszerűen növel meg a számukat. A meccset követően az részmunkaidős segédedzők elhagyják a csapatot.

5.1.3.3. 0-5 Alkalmi Pomponlány (Temp Agency Cheerleaders)

5 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 szerződötetett pomponlányokon (a kisegítő személyzet részei) túlmenően egyedi jelleggel bérelhetsz alkalmi pomponlányokat ösztönzésképp. A mérkőzés idejére egyszerűen növelsd meg a számukat. A meccset követően az alkalmi pomponlányok elhagyják a csapatot.

5.1.3.4. 0-1 Csapat Kabala (Team Mascot)

25 ezer arany, bármelyik csapat vehet.

A kabala félidőnként egy csapat újradobást adhat. Használatához dobj D6-tal. 4+ esetén a kabala csapat újradobásként használható. 1-3 eredmény esetén a kabala nem működött, nem válik újradobássá. Azonban ilyenkor még mindig használhatod a normál csapat újradobásaidat.

Ugyancsak a kabalával rendelkező csapat újradobhatja a kirúgási események közül az Éljenző Szurkolók (*Cheering Fans*) esetén dobott természetes „1”-est.

5.1.3.5. 0-1 Időjárásmágus (Weather Mage)

25 ezer arany, bármelyik csapat számára elérhető.

Sok stadion alkalmaz időmágusokat, 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 időjárásmágus nem összekeverendő a varázslóval, mindkét ösztönző bérelhető egymással párhuzamosan is.

Az időjárásmágust 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 időjárási körülmények tüstént érvényesülnek és úgy is maradnak, ameddig az időjárás a mérkőzés folyamán esetleg meg nem változik.

5.1.3.6. 0-2 A Rohamozó Söre (Blitzer's Best Kegs)

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 hordó után „+1”-es módosítóval dobod a menet után a kiütotött 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.

5.1.3.7. 0-3 Bíró Lefizetése (Bribes)

100 ezer arany darabja (0-6 darab vásárolható, 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” ösztönzőt 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 azokat is használni, szépen sorban. 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. Fordítva, sikertelen bírólefizetést követően azonban már nem lehet vitatkozni.

5.1.3.8. 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-újradobást jelent a csapatnak. Annak felhasználása azonos a csapat-újradobásával.

5.1.3.9. 0-1 Kórboncnok (*Mortuary Assistant*)

100 ezer arany (csak a „Élőholtak Urai” (*Masters of Undeath*) kaszt csapatai számára).

A Nekromantáknak mindig szükségük van a segítő kezekre, a helyi kórboncnokok pedig nem utasítanak vissza egy kis mellékést. 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.

5.1.3.10. 0-1 Pestisdoktor (*Plague Doctor*)

100 arany (csak a „Nurgle kegyeltjei” (*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 ugyanúgy használható, mint a gyógyító.

5.1.3.11. 0-1 Garázda Újoncok (*Riotous Rookies*)

150 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. Töltsd fel a csapatod létszámát 11 főig. Ezt követően, 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 szerződtetted egyikük-másikuk.

5.1.3.12. 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.

5.1.3.13. 0-1 Félszerzet Mesterszakács (Halfpling Master Chef)

300 ezer arany (100 ezer arany a Félszerzet/Halfpling csapatok számára).

Sok csapat kíséretében megtalálhatóak különféle, hírneves szakácsok, akik a félidőkben és a meccs végi banketteken 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. Semmilyen, jártasság, tulajdonság, egyéb különleges játékbeli hatás révén szerzett újradobás (*Leader Re-roll*) nem vesztethető el így.

5.1.3.14. 0-1 Korrupt Bíró (Biased Referee)

Ára változó.

Ezek különböző hírneves bírók lehetnek, akiknek döntései így vagy úgy eltéríthetőek. Alább egy lehetséges változatot ismertetünk, de ezek eltérőek lehetnek. Mindkét csapat felbérelheti ugyanazt a korrupt bírót.

„A Liga kétes képviselője”

Ára: 120e arany (80e arany a „Lefizetés és Korruptió” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára), bármelyik csapat számára elérhető.

Kitüntető figyelem (Close Scrutiny)

A szabályokhoz való elvszerű ragaszkodás meghatározó jelentőségű minden bírói tevékenységnél. Kiváltképp így van ez, ha az egyik csapat még fizetett is nekik, hogy erőteljesebben az ellenfél körmére nézzenek! Ha az ellenfél bármelyik játékosa szabálytalankodna anélkül, hogy kiállítanák, 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. Azonban az eredeti „1”-es itt is kudarcot, az „Kifelé innen” (*You're Outta Here!*) eredményt jelenti.

5.1.3.15. 0-1 Hírhedt Edzők (Infamous Coaching Staff)

Ára változó.

Bár a Blood Bowl ünnevelt 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 árakon. Legfeljebb egy, számodra megengedett edzőt szerződtesz.

Előfordulhat, hogy a két szembenálló csapat ugyanazt a hírhedt edzőt szerződtesz a mérkőzésre, ilyenkor mindketten szerepelhetnek, még ha egyikük nyilvánvalóan szélhámós is.

Nagyon sok hírhedt edző van, legtöbbjük csak bizonyos csapatok számára megengedett. A teljes lista különböző speciális Blood Bowl kiadványokban lelhető fel. Alább az egyik közismert példa:

Josef Bugman

100 ezer arany, bármelyik csapat számára elérhető

Josef Bugman-nál ügyelni kell arra, hogy kétféle kivitelben is elérhető. Az egyik az ösztönzés, amit a kispadról nyújt számunkra és amit az alábbiakban részletezünk. A másik a sztárjátékos, a drágább verzió, a sztárjátékos listán tekinthető meg.

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 kancsósá szám 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.

- A Törpe Bölcsessége: Mérkőzésenként egyszer, miután mindkét csapat felállította saját csapatát a kirúgáshoz készülődve, a Bugman-t alkalmazó csapat D3 játékost levehet a pályáról és tetszés szerint újraállíthatja őket a pályán. Az eredeti felállítási szabályok ekkor is érvényesek.

5.1.3.16. 0-3 Zsoldos (Unlimited Mercenary Players)

Ára változó, bármelyik csapat számára elérhető.

Minden állandóra szerződteszt 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.

5.1.3.17. 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. Vannak sztárjátékosok, akik csak párban bérelhetők. Az ő szerződtetésük csak egy sztárjátékos szerződtetésnek számítanak, de két helyet foglalnak el a csapatlistán.

Előfordulhat, hogy a két szembenálló csapat ugyanazt a sztárjátékost szerződteti a mérkőzésre. Ilyenkor mindketten szerepelhetnek, bár az egyikük nyilvánvalóan egy nagyon tehetséges szélhámos.

A sztárjátékosok a teljesítményükért nem kapnak sem SPP-t, sem MVP-t a mérkőzés végén. Nem is fejlődhetnek, semmilyen körülmények között.

5.1.3.18. 0-1 Varázsló (Wizard)

Ára változó, 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”. Az alábbiakban egy közönséges sportvarázsló képességeit mutatjuk be:

Sportvarázsló

150e arany, bármelyik csapat számára elérhető.

- 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, bármilyen állapotban lévő 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 páncéldobásra „+1”-es módosító használható.

- Brek! (Zap!): Ezt a varázslatot bármely fél csapatkörének legelején idézheted meg, amikor az edző még egyik játékosát sem aktiválta. 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.

- 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 maradékát 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					

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 hajlandók szerződni, bizonyos ösztönzőket csak meghatározott csapatok használhatnak.

6.1.1. A kasztok

A csapatok egyik fontos csoportosítási rendszere a kaszt.

Tíz kaszt van:	A Pusztai királyai (<i>Badlands Brawl</i>)
	Csupakáosz (<i>Chaos Clash</i>)
	Elf Királyságok Ligája (<i>Elven Kingdoms League</i>)
	Félszerzet Gyűszű Kupa (<i>Halfling Thimble Cup</i>)
	Lusztiai Superliga (<i>Lustrian Superleague</i>)
	Színtiszta Óvilág (<i>Old World Classic</i>)
	Temetői Hangulat (<i>Sylvanian Spotlight</i>)
	Alvilági kihívás (<i>Underworld Challenge</i>)
	Erdei Liga (<i>Woodland League</i>)
	Óperenciás Superliga (<i>World Edge Superleague</i>)

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. Buynós Barmok (*Brawlin' Brutes*)

Ligák során ezek a csapatok másképp kapják a sztárjátékos pontokat. 3 SPP-t kapnak a veszteség okozására (CAS), de csak 2 SPP-t a gólszerzésért (TD).

6.1.2.2. Lefizetés és Korruptió (*Bribery and Corruption*)

Ezek a csapatok a szabálytalankodásaikról, rugdosásról és bírókra gyakorolt gátlástalan nyomásgyakorlásról híresek.

- Meccsenként egyszer újradozhatod a „Vitakozás”-t (*Argue the Call*), ha „eredeti 1”-est dobtál.

6.1.2.3. ... 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 dönteni, a későbbiekben már nem lehet rajta változtatni. Ennek leginkább a sztárjátékos hozzáféréseknél van jelentősége.

6.1.2.4. Olcsó Mezőnyjátékos (*Low Cost Linemen*)

Ezek a csapatok nem nagyon fizetik a mezőnyjátékosait.

- Ligameccseken (de nem egyszeri mérkőzéseken) a mezőnyjátékosok játékosok aktuális értéke (*Current Value*) nem kerül felszámolásra.

6.1.2.5. Az Élőholtak Urai (*Masters of Undeath*)/Vámpír Lord (*Vampire Lord*)

Ezen csapatok Edzője egy Nekromanta/Vámpír Lord. Meccsenként egyszer feltámaszthatja és a saját csapatába mezőnyjátékosként besorozhatja az ellenfél csapatának egy halottját.

- Ehhez az ellenfél játékosának 4, vagy annál alacsonyabb Erő jellemzője kell, hogy legyen; nem lehet pöttöm tulajdonsága; a veszteségdobás során 15-16-os (halott) értéket dobta rá; nem sikerült meggyógyítani. Ha mindez teljesül, egy új Zombi Mezőnyjátékos (a Vámpír Lord csapata 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 leszerződethető (ha befér a 16-os keretbe). Ellenkező esetben örökre elvesz. Szerződés esetén beszámít a csapatértékbe.

6.1.2.6. Rajzás (*Swarming*)

A menet kezdetekor, közvetlenül azután, hogy a két csapat felállította a csapatait kezdéshez, a rajzással rendelkező csapat feltehet még a kispadról D3 mezőnyjátékost a pályára. Ennek során be kell tartania a normál felállítási szabályokat, de értelemszerűen 11 fölé nőhet a pályán lévő játékosainak a száma.

6.1.2.7. Csapatkapitány (*Team Captain*)

A csapatlista összeállításakor az egyik, nem Nagyfiú játékosodat csapatkapitánnyá nevezheted ki. A kijelölt játékos azonnal és ingyen kap Profi (*Pro*) jártasságot, ami nem növeli a csapatértéket és nem számít bele a versenykiírásban meghirdetett korlátozásokba (kiosztható jártasságok maximális száma) sem. Továbbá amíg a csapatkapitány fenn van a pálya zöld fűvén – és nem a kispadon tétlenkedik – minden csapat újradowáznál dobj D6-ot. 6-os eredmény esetén a csapat újradowás ingyen jött.

Liga során a csapatkapitány nem távolíthatod el a csapatlistáról, csak akkor, ha a sérülésénél az egyik jellemzője csökkent. Ha meghalt vagy kikerült a csapatlistáról, kinevezhetsz másik játékost a helyére a következő mérkőzésen a mérkőzés előtti teendők fázisában.

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 végláthatatlan 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 újradowások ára: Az első összeállításkor az újradowások ára ezer aranyban.

Ágok és szárak

A small line graph with a single data series showing a sharp upward trend. The x-axis is labeled 'Time' and the y-axis is labeled 'Value'. The line starts at the origin and rises steeply, indicating a rapid increase in value over time.

1

Db
Újradobás
Gyógyító
Kaszt

Amazon/Amazon										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Sasharcos/Eagle Warrior Linewomen (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge	G	AS	50
0-2	Jaguárharcos/Jaguar Warrior Blockers (Ember, Blokkoló)	6	4	3+	4+	9+	Cselezés/Dodge, Defenzív/Defensive	GS	A	110
0-2	Piranjaharcos/Piranha Warrior Blitzter (Ember, Rohamozó)	7	3	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Felugrás/Jump Up, Üss és fuss/Hit and Run	GA	S	90
0-2	Pitonharcos/Python Warrior Thrower (Ember, Dobó)	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
0-16	Goblin vagány/Goblin Bruiser Lineman (Goblin, Mezőnyjátékos)	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/ Righth Stuff, Pöttöm/Stunty, Vastag koponya/Thick Skull	AD	GPS	45
0-6	Fekete Ork/Black Orcs (Ork, Blokkoló)	4	4	4+	5+	10+	Bunyós/Brawler, Félrelökés/Grab	GS	AD	90
0-1	Képzett Troll/Trained Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Nagy ütés/Mighty Blow, Célrahányás/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, Bunyós barmok/Brawlin' Brutes)									

Breton/Bretonnian										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Breton apród/Bretonnian Squire (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	8+	Birkózás/Wrestle	G	AS	50
0-2	Breton lovag elkapó/Bretonnian Knight Catchers (Ember, Elkapó)	7	3	3+	4+	9+	Elkapás/Catch, Rettenthetetlen/Dauntless, Acélidegek/Nerves of Steel	AG	S	85
0-2	Breton lovag dobó/Bretonnian Knight Throwers (Ember, Dobó)	6	3	3+	3+	9+	Passz/Pass, Rettenthetetlen/Dauntless, Acélidegek/Nerves of Steel	GP	AS	80
0-2	Breton lovag rohamozó/Grail Knight (Ember, Rohamozó)	7	3	3+	4+	10+	Blokk/Block, Rettenthetetlen/Dauntless, Keljfeljancsi/Steady Footing	GS	AS	95
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Színtiszta 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	Bestia/Beastman Lineman (Bestia, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	3+	9+	Szarvak/Horns, Vastag koponya/Thick Skull	GM	APDS	55
0-4	Káosz legjobbja/Chaos Chosen (Ember, Blokkoló)	5	4	3+	5+	10+	Ölelés/Arm Bar	GSM	AD	100
Három nagy fiúból választhatsz, de csak egy kerülhet be a csapatba.										
0-1	Troll/Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner(4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Célrahányás/Projectile Vomit, Nagyön hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	SM	AGP	115
0-1	Ogre/Ogre (Nagyfiú, Ogre)	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	SM	AG	140
0-1	Minotaurusz/Minotaur (Nagyfiú, Minotaurusz)	5	5	4+	6+	9+	Magánzó/Loner(4+), Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	SM	AG	150
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Csupakáosz/Chaos Clash (Az egyik választandó: Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Egységben a Káosz/Chaos Undivided, Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne, Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Slaanesh kegyeltjei /Favoured of Slaanesh, Tzeenth kegyeltjei/Favoured of Tzeenth)									

Káosztörpe/Chaos Dwarf										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Hobgoblin/Hobgoblin Linemen (Goblin, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	8+		D	ASG	40
0-2	Sunyi késelő/Sneaky Stabba (Goblin, Különleges)	6	3	3+	5+	8+	Tapadás/Shadowing, Döfés/Stab	GD	AS	60
0-4	Káosz törpe blokkoló/Chaos Dwarf Blockers (Törpe, Blokkoló)	4	3	4+	6+	10+	Blokk/Block, Acélbőr/Iron Hard Skin, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AMD	70
0-2	Tűzköpő/Chaos Dwarf Flamesmith (Törpe, Különleges)	5	3	4+	6+	10+	Bunyós/Brawler, Tűzköpő/Breathe Fire, Zavaró jelenlét/Disturbing Presence, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AMD	80
0-2	Bikakentaur/Bull Centaur (Törpe, Rohamozó)	6	4	4+	6+	10+	Sprint/Sprint, Biztos láb/Sure Feet, Vastag koponya/Thick Skull, Lyukaskezű/Unsteady	GS	AMD	130
0-1	Minotaurusz/Minotaur (Nagyfiú, Minotaurusz)	5	5	4+	6+	9+	Magánzó/Loner(4+), Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	SM	GA	150
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl vagy Csupakáosz/Chaos Clash (Hashut kegyeltjei/Favoured of Hashut)									

A Káosz Renegátjai/Chaos Renegade										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Lázadó/Renegade Human (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	9+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (all team-mates)	GMD	AS	50
0-1	Lázadó dobó/Renegade Human Thrower (Ember, Dobó)	6	3	3+	3+	9+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (all team-mates), Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GMPD	AS	75
0-1	Lázadó goblin/Renegade Goblin (Goblin, Mezőnyjátékos)	6	2	3+	4+	8+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (all team-mates), Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	AMD	GP	40
0-1	Lázadó ork/Renegade Orc (Ork, Mezőnyjátékos)	5	3	3+	4+	10+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (all team-mates)	GMD	AS	50
0-1	Lázadó patkány/Renegade Skaven (Patkány, Mezőnyjátékos)	7	3	3+	4+	8+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (all team-mates)	GMD	AS	50
0-1	Lázadó sötét elf/Renegade Dark Elf (Elf, Mezőnyjátékos)	6	3	2+	3+	9+	Ellenszenves (mindenki)/Animosity (all team-mates)	AGMD	S	65
Négy nagyfiúból választhatsz, de legfeljebb csak három kerülhet be a csapatba.										
0-1	Troll/Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner(4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Célrahányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapatárs dobása/Throw Team-mate	S	AGMP	115
0-1	Ogre/Ogre (Nagyfiú, Ogre)	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (3+), Vastag koponya/Thick Skull, Csapatárs dobása/Throw Team-mate, Nagy ütés/Mighty Blow	S	AGM	140
0-1	Minotaurusz/Minotaur (Nagyfiú, Minotaurusz)	5	5	4+	6+	9+	Magánzó/Loner(4+), Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchanneled Fury	S	AGM	150
0-1	Patkányogre/Rat Ogre (Patkány, Nagyfiú)	6	5	4+	6+	9+	Vadállat/Animal Savagery, Magánzó/Loner (4+), Őrjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó fark/Prehensile Tail	S	AGM	150
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Csupakáosz/Chaos Clash (Az egyik választandó: Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Egységben a Káosz/Chaos Undivided, Khome kegyeltjei/Favoured of Khome, Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Slaanesh kegyeltjei /Favoured of Slaanesh, Tzeenth kegyeltjei/Favoured of Tzeenth)									

Sötét elf/Dark elf										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Sötét elf/Dark Elf Linemen (Elf, Mezőnyjátékos)	6	3	2+	3+	9+		AG	SD	65
0-2	Sötét elf futó/Dark Elf Runner (Elf, Futó)	7	3	2+	3+	8+	Leadás/Dump-Off, Kézbőlrúgás/Punt	AGP	SD	80
0-2	Sötét elf rohamozó/Dark Elf Blitzter (Elf, Rohamozó)	7	3	2+	3+	9+	Blokk/Block	AG	PSD	105
0-2	Bérgyilkos/Dark Elf Assassin (Elf, Különleges)	7	3	2+	4+	8+	Tapadás/Shadowing, Döfés/Stab, Üss és fuss/Hit and Run	AD	GS	90
0-2	Boszorkány/Witch Elf (Elf, Különleges)	7	3	2+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Örjöngés/Frenzy, Felugrás/Jump Up	AG	DS	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
0-16	Törpe/Dwarf Lineman (Törpe, Mezőnyjátékos)	4	3	4+	5+	10+	Blokk/Block, Defenzió/Defensive, Vastag koponya/Thick Skull	DG	S	70
0-2	Törpe futó/Dwarf Runner (Törpe, Futó)	6	3	3+	4+	9+	Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull, Sprint/Sprint	GP	SA	80
0-2	Törpe rohamozó/Dwarf Blitzter (Törpe, Rohamozó)	5	3	4+	4+	10+	Blokk/Block, Vastag koponya/Thick Skull, Szerelés/Tackle, Becsúszó szerelés (Diving Tackle)	GS	P	100
0-2	Trollgyilkos/Troll Slayer (Törpe, Különleges)	5	3	4+	5+	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Örjöngés/Frenzy, Vastag koponya/Thick Skull, Gyűlölködő (Troll)/Hatred (Troll)	GS	D	95
0-1	Halálroller/Deathroller (Nagyfiú, Különleges)	5	7	5+	-	11+	Szerelés megtörése/Break Tackle, Mocskos játékos/Dirty Player, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Labda nélkül/No Ball, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Mozdíthatatlan/Stand Firm	DS	G	170
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Óperenciás Szuperliga/World Edge Superleague, (Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption, Bunyós barmok/Brawlin' Brutes)									

Elf Unió/Elven Union (Normál/Sima elf)										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Elf/Elf Lineman (Elf, Mezőnyjátékos)	6	3	2+	3+	8+	Óvatos/Fumblerooskie	AG	S	65
0-2	Elf dobó/Elf Thrower (Elf, Dobó)	6	3	2+	2+	8+	Passz/Pass, Üdvözlégy passz/Hail Mary Pass	AGP	S	75
0-2	Elf elkapó/Elf Catcher (Elf, Elkapó)	8	3	2+	4+	8+	Elkapás/Catch, Acélidegek/Nerves of Steel, Vetődéses elkapás/Diving Catch	AG	S	100
0-2	Elf rohamozó/Elf Blitzzer (Elf, Rohamozó)	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	Gnóm/Gnome Lineman (Gnóm, Mezőnyjátékos)	5	2	3+	4+	7+	Felugrás/Jump Up, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Birkózás/Wrestle	A	GSD	40
0-2	Állatmester/Gnome Beastmaster (Gnóm Blokkoló)	5	2	3+	4+	8+	Felugrás/Jump Up, Pöttöm/Stunty, Birkózás/Wrestle, Testőr/Guard	A	GSD	55
0-2	Vénerdei faember/Altern Forest Treeman (Nagyfiú, Faember)	2	6	5+	5+	11+	Nagy ütés/Mighty Blow, 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 (Gnóm, Különleges)	5	2	3+	3+	7+	Felugrás/Jump Up, Pöttöm/Stunty, Birkózás/Wrestle, Szemfényvesztés/Trickster	AP	GD	50
0-2	Erdei róka/Woodland Fox (Állat, Futó)	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 vagy Erdei Liga/Woodland League									

Goblin/Goblin										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Goblin/Goblin Linemen (Goblin, Mezőnyjátékos)	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	AD	GPS	40
0-1	Bombazsák/Bomma (Goblin, Különleges)	6	2	3+	4+	8+	Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	DP	GSA	45
0-1	Láncfűrész/Looney (Goblin, Különleges)	6	2	3+	-	8+	Láncfűrész/Chainsaw, Labda nélkül/No Ball, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	D	GSA	40
0-1	Fanatikus/Fanatic (Goblin, Különleges)	3	7	3+	-	8+	Láncos gyolyó/Ball and Chain, Labda nélkül/No Ball, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	SD	AG	70
0-1	Ugróbotos/Pogoer (Goblin, Különleges)	7	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Úgróbot/Pogo, Pöttöm/Stunty	A	GDS	75
0-1	Huligán/'Ooligan (Goblin, Különleges)	6	2	3+	5+	8+	Mocskos játékos/Dirty Player (+1), Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Kecec/Taunt	AD	GS	60
0-1	Siklóernyős/Doom Diver (Goblin, Különleges)	6	2	3+	6+	8+	Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Siklóernyő/Swoop, Cselezés/Dodge	A	GSD	65
0-2	Képzett troll/Trained Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Nagy ütés/Mighty Blow, Célráhányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszták királyai/Badlands Brawl vagy Alvilági kihívás/Underworld Challenge, (Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption)									

Félszerzet/Halfling										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Félszerzet/Halfling Hopeful Lineman (Félszerzet, Mezőnyjátékos)	5	2	3+	4+	7+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GSD	30
0-2	Tagbaszakadt/Halfling Hefty (Félszerzet, Blokkoló)	5	2	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Lerázás/Fend, Pöttöm/Stunty	AP	GSD	50
0-2	Félszerzet elkapó/Halfling Catchers (Félszerzet, Elkapó)	5	2	3+	4+	7+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Sprint/Sprint, Pöttöm/Stunty	A	GSD	55
0-2	Vénerdei faember/Altern Forest Treeman (Nagyfiú, Faember)	2	6	5+	5+	11+	Nagy ütés/Mighty Blow, 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
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup vagy Erdei Liga/Woodland League									

Nemes elf/High elf										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Mezőnyjátékos/Linemen (Elf, Mezőnyjátékos)	6	3	2+	3+	9+		GA	S	65
0-2	Dobó/Phoenix Warrior (Elf, Dobó)	6	3	2+	2+	9+	Passz/Pass, Biztos dobás/Safe Pass, Felhőszaggató/Cloud Bruster	GAP	S	90
0-2	Rohamozó/White Lion (Elf, Rohamozó)	7	3	2+	3+	9+	Karmok/Claws, Birkózás/Wrestle	GA	SP	110
0-2	Rohamozó-Futó/Dragon Prince (Elf, Rohamozó, Futó)	8	3	2+	4+	9+	Blokk/Block, Enyém/My Ball, Keljfeljancsi/Steady Footing	GA	S	110
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms									

Ember/Human										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Ember/Human Lineman (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	9+		G	ASD	50
0-2	Ember dobó/Human Thrower (Ember, Dobó)	6	3	3+	3+	9+	Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	ASD	75
0-2	Ember elkapó/Human Catcher (Ember, Elkapó)	8	3	3+	4+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge	AG	SPD	75
0-2	Ember rohamozó/Human Blitzzer (Ember, Rohamozó)	7	3	3+	4+	9+	Blokk/Block, Szerelés/Tackle	GS	AD	85
0-3	Félszerzet/Halfling Hopeful (Félszerzet, Mezőnyjátékos)	5	2	3+	4+	7+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GSD	30
0-1	Ogre/Ogre (Nagyfiú, Ogre)	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (3+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	140
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic, (Csapatkapitány/Team Captain)									

A Birodalom nemesei/Imperial Nobility										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Csatlós/Imperial Retainer Lineman (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	8+	Lerázás/Fend	G	AS	45
0-2	Bírodalmi dobó/Imperial Thrower (Ember, Dobó)	6	3	3+	2+	9+	Passz/Pass, Add és fuss/Give and Go, Profi/Pro	GP	AS	75
0-2	Nemes rohamozó/Noble Blitzzer (Ember, Rohamozó)	7	3	3+	4+	9+	Blokk/Block, Elkapás/Catch, Profi/Pro	AG	PS	90
0-4	Blokkoló/Bodyguard (Ember, Blokkoló)	5	3	3+	4+	9+	Mozdíthatatlan/Stand Firm, Birkózás/Wrestle	GS	A	85
0-1	Ogre/Ogre (Nagyfiú, Ogre)	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (3+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	140
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic									

Khorne/Khorne										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Vérfajzat martalóc/Marauder Lineman (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	8+	Őrjöngés/Frenzy	GM	ASD	50
0-2	Khornfiú/Khorngor (Bestia, Futó)	6	3	3+	4+	9+	Szarvak/Horns, Megállíthatatlan/Juggernaut, Felugrás/Jump Up, Vastag koponya/Thick Skull	GMS	APD	70
0-4	Vérkutasz/Bloodseeker (Ember, Blokkoló)	5	4	4+	6+	10+	Őrjöngés/Frenzy	GMS	AD	105
0-1	Vérivadék/Bloodspawn (Nagyfiú, Ivadék)	5	5	4+	6+	9+	Dühkitörés/Unchanneled Fury, Magánzó/Loner (4+), Karmok/Claw, Őrjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow	MS	AG	160
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Csupakáosz/Chaos Clash, (Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne, Bunyós barmok/Brawlin' Brutes)									

Gyíkok/Lizardmen										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Szkink/Skink Runner Lineman (Gyíkember, Mezőnyjátékos)	8	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Pöttöm/Stunty	A	GPSD	60
0-2	Kaméleon szkink/Chameleon Skink (Gyíkember, Dobó)	7	2	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Rajta vagyok/On The Ball, Tapadás/Shadowing, Pöttöm/Stunty	AP	GDS	70
0-6	Szaurusz/Saurus Blocker (Gyíkember, Blokkoló)	6	4	5+	6+	10+	Megállíthatatlan/Juggernaut, Lyukaskezű/Unsteady	GS	A	90
0-1	Kroxigor/Kroxigor (Nagyfiú, Gyíkember)	6	5	5+	6+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Vastag koponya/Thick Skull	S	AG	140
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague									

Nekromanta/Necromantic Horror										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Zombi/Zombie Lineman (Ember, Mezőnyjátékos, Élőholt, Zombi)	4	3	4+	6+	9+	Regeneráció/Regeneration, Kivájt szemek/Eye Gouge, Lyukaskezű/Unsteady	GD	AS	40
0-2	Hullarabló/Ghoul Runner (Hullarabló, Futó, Élőholt)	7	3	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Regeneráció/Regeneration	AG	PSD	75
0-2	Lidérc/Wraith (Lidérc, Blokkoló, Élőholt)	6	3	3+	-	9+	Blokk/Block, Undorító küllem/Foul Appearance, Labda nélkül/No Ball, Regeneráció/Regeneration, Ellépés/Sidestep	GS	AD	85
0-2	Vérfarkas/Werewolf (Vérfarkas, Rohamozó, Élőholt)	8	3	3+	3+	9+	Karmok/Claws, Örvongás/Frenzy, Regeneráció/Regeneration	AG	PSD	120
0-2	Húsgólem/Flesh Golem (Blokkoló, Konstrukció, Élőholt)	4	4	4+	6+	10+	Regeneráció/Regeneration, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull, Lyukaskezű/Unsteady	GS	AD	110
Újrad.	70e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight, (Az Élőholtak Urai/Masters of Undeath)									

Északi/Norse										
Pozíció	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár	
0-16	Viking fosztogató/Norse Lineman (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	8+	Blokk/Block, Részeges/Drunkard, Vastag koponya/Thick Skull, Lyukaskezű/Unsteady	G	ASP	50
0-2	Sörmalac/Beer Boar (Állat, Különleges)	5	1	3+	-	6+	Cselezés/Dodge, Labda nélkül/No Ball, Vegyél fel!/Pick-me-up!, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	-	A	20
0-2	Valkír/Valkyrie (Ember, Dobó, Elkapó)	7	3	3+	3+	8+	Rendíthetetlen/Dauntless, Elkapás/Catch, Passz/Pass, Labdakiütés/Strip Ball	GPA	S	95
0-2	Berzerker/Norse Berserker (Ember, Rohamozó)	6	3	3+	5+	8+	Blokk/Block, Örvongás/Frenzy, Felugrás/Jump Up	GS	PA	90
0-2	Farkasember/Ulfwerenar (Ember, Blokkoló)	6	4	4+	6+	9+	Örvongás/Frenzy, Lyukaskezű/Unsteady	GS	A	105
0-1	Jeti/Yhetee (Nagyfiú, Jeti)	5	5	4+	6+	9+	Magánzó/Loner (4+), Karmok/Claws, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Örvongás/Frenzy, Dühkitörés/Unchanneled Fury	S	GA	140
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic vagy Csupakáosz/Chaos Clash (ha Csupakáosz/Chaos Clash, akkor Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne)									

Nurgle/Nurgle										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Mihaszna/Rotter Lineman (Ember, Mezőnyjátékos)	5	3	4+	6+	9+	Rothadás/Decay, Nurgle rontása/Plague Ridden	GMD	AS	40
0-2	Pestigor/Pestigor (Bestia, Futó)	6	3	3+	4+	9+	Szarvak/Horns, Nurgle rontása/Plague Ridden, Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull, Keljfeljancsi/Steady Footing	GMS	APD	70
0-4	Puffancs/Bloater (Ember, Blokkoló)	4	4	4+	6+	10+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Undorító küllem/Foul Appearance, Nurgle rontása/Plague Ridden, Regeneráció/Regeneration, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Lyukaskezü/Unsteady	GMS	AD	110
0-1	Búzivadék/Rotspawn (Nagyfiú, Ivadék)	4	5	5+	6+	10+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Undorító küllem/Foul Appearance, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Nurgle rontása/Plague Ridden, Nagyön hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csápok/Tentacles, Vegyél Fel!/Pick-me-up!	S	DGM	140
Újrad.	60e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Csupakáosz/Chaos Clash, (Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle, Bunyós barmok/Brawlin' Brute)									

Ogre/Ogre										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Mezőnyjátékos/Gnoblár Linemen (Gnoblár, Mezőnyjátékos)	5	1	3+	4+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	AD	G	15
0-1	Ogre gebe rugó/Ogre Runt Punter (Nagyfiú, Dobó, Ogre)	5	5	4+	4+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs rúgása/Kick Team-mate	PS	AGD	145
0-5	Ogre blokkoló/Ogre Blockers (Nagyfiú, Blokkoló, Ogre)	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	ADGP	140
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Óperenciás Szuperliga/World Edge Superleague vagy A Puszták Királyai/Badlands Brawl, (Olcsó Mezőnyjátékos/Low Cost Linemen, Bunyós barmok/Brawlin' Brutes)									

Óvilági Szövetség/Old World Alliance (OWA)										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Ember/Human Lineman (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	9+		G	AS	50
0-1	Ember dobó/Human Thrower (Ember, Dobó)	6	3	3+	3+	9+	Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	AS	75
0-1	Ember elkapó/Human Catcher (Ember, Elkapó)	8	3	3+	4+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge	AG	SP	75
0-1	Ember rohamozó/Human Blitzzer (Ember, Rohamozó)	7	3	3+	4+	9+	Blokk/Block, Szerelés/Tackle	GS	A	85
0-3	Törpe/Dwarf Lineman (Törpe, Mezőnyjátékos)	4	3	4+	5+	10+	Blokk/Block, Defenzív/Defensive, Vastag koponya/Thick Skull	GD	S	70
0-1	Törpe futó/Dwarf Runner (Törpe, Futó)	6	3	3+	4+	9+	Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull, Sprint/Sprint	GP	AS	80
0-1	Törpe rohamozó/Dwarf Blitzzer (Törpe, Rohamozó)	5	3	4+	4+	10+	Blokk/Block, Vastag koponya/Thick Skull, Szerelés/Tackle, Becsúszó szerelés/Diving Tackle	GS	P	100
0-1	Trollgyilkos/Troll Slayer (Törpe, Különleges)	5	3	4+	5+	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Őrjöngés/Frenzy, Vastag koponya/Thick Skull, Gyűlölködő (Troll)/Hatred (Troll)	GS	A	95
0-3	Félszerzet/Halfling Hopeful (Félszerzet, Mezőnyjátékos)	5	2	3+	4+	7+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	A	GS	30
Az alábbi kettőből választhatsz egyet.										
0-1	Ogre/Ogre (Nagyfiú, Ogre)	5	5	4+	5+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (3+) Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AG	140
0-1	Vénerdei faember/Altern Forest Treeman (Nagyfiú, Faember)	2	6	5+	5+	11+	Nagy ütés/Mighty Blow, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Gyökérverés/Take Root, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Magánzó/Loner (4+), Hóó-rukk!/Timmm-ber!	S	AGP	120
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Szintizta Óvilág/Old World Classic									

Ork/Orc										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Ork/Orc Lineman (Ork, Mezőnyjátékos)	5	3	3+	4+	10+		GS	AD	50
0-2	Ork dobó/Orc Thrower (Ork, Dobó)	6	3	3+	3+	9+	Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	ASD	75
0-2	Ork rohamozó/Orc Blitzer (Ork, Rohamozó)	6	3	3+	4+	10+	Blokk/Block, Szerelés megtörése/Break Tackle	GS	AD	85
0-2	Nagy Un blokkoló/Big Un Blocker (Ork, Blokkoló)	5	4	4+	6+	10+	Nagy ütés/Mighty Blow, Kecec/Taunt, Vastag koponya/Thick Skull, Lyukaskezű/Unsteady	GS	AD	95
0-4	Goblin/Goblin Lineman (Goblin, Mezőnyjátékos)	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	AD	GSP	40
0-1	Troll/Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Célrányítás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapatárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	A Puszta Királyai/Badlands Brawl (Bunyós barmok/Brawlin' Brutes, Csapatkapitány/Team Captain)									

Élőholt/Shambling Undead										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Csontváz/Skeleton Lineman (Ember, Mezőnyjátékos, Csontváz, Élőholt)	5	3	4+	6+	8+	Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull	G	ASD	40
0-16	Zombi/Zombie Lineman (Ember, Mezőnyjátékos, Zombi, Élőholt)	4	3	4+	6+	9+	Regeneráció/Regeneration, Kivájt szemek/Eye Gouge, Lyukaskezű/Unsteady	GD	AS	40
0-2	Hullarabló/Ghoul Runner (Hullarabló, Futó, Élőholt)	7	3	3+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Regeneráció/Regeneration	AG	PSD	75
0-2	Árny rohamozó/Wight Blitzer (Ember, Rohamozó, Csontváz, Élőholt)	6	3	3+	5+	9+	Blokk/Block, Regeneráció/Regeneration, Szerelés/Tackle, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AD	95
0-2	Múmia/Mummy (Nagyfiú, Blokkoló, Ember, Élőholt)	3	5	5+	6+	10+	Nagy ütés/Mighty Blow, 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	Klánpatkány/Skaven Clanrat Linemen (Patkány, Mezőnyjátékos)	7	3	3+	4+	8+		GD	AMS	50
0-2	Patkány dobó/Skaven Thrower (Patkány, Dobó)	7	3	3+	2+	8+	Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GP	AMSD	80
0-2	Csatornapatkány/Gutter Runner (Patkány, Futó)	9	2	2+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Döfés/Stab	AGD	MS	85
0-2	Patkány rohamozó/Skaven Blitzzer (Patkány, Rohamozó)	8	3	3+	4+	9+	Blokk/Block, Labdakiütés/Strip Ball	GS	AMD	90
0-1	Patkányogre/Rat Ogre (Nagyfiú, Patkány)	6	5	4+	6+	9+	Vadállat/Animal Savagery, Magánzó/Loner (4+), Őrjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail	S	AGM	150
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Alvilági Kihívás/Underworld Challenge									

Béka/Slann (A NAF által kiadott verzió, a GW nem ismeri el a Slann-t fajnak)										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Béka/Slann Lineman (Gyíkember, Mezőnyjátékos)	6	3	3+	4+	9+	Ugróbot/Pogo	G	AS	60
0-2	Béka elkapó/Slann Catcher (Gyíkember, Elkapó)	7	2	2+	3+	8+	Nagyon hosszú lábak/Very long legs, Ugróbot/Pogo, Vetődéses elkapás/Diving Catch, Rajta vagyok/On the Ball	AG	SP	80
0-2	Béka rohamozó/Slann Blitzzer (Gyíkember, Rohamozó)	7	3	3+	4+	9+	Ugróbot/Pogo, Becsúszó szerelés/Diving Tackle, Felugrás/Jump Up, Üss és fuss/Hit and Run	GAS	P	100
0-1	Kroxigor/Kroxigor (Nagyfiú, Gyíkember)	6	5	5+	-	10+	Nehézfejű/Bone Head, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Vastag koponya/Thick Skull	S	AG	140
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague									

Sznotling/Snotling										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Sznotling/Snotling Lineman (Sznotling, Mezőnyjátékos)	5	1	3+	4+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy, Jelentéktelen/Insignificant	AD	G	15
0-2	Begombált Bombazsák/Fungus Flinga (Sznotling, Különleges)	5	1	3+	4+	6+	Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy	APD	G	30
0-2	Ugrálóbotos/Fun-hoppa (Sznotling, Különleges)	6	1	3+	4+	6+	Cselezés/Dodge, Ugrálóbot/Pogo, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty	AD	G	20
0-2	Gólyaláb/Stilty Runna (Sznotling, Futó)	6	1	3+	4+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Sprint/Sprint, Pöttöm/Stunty	AD	G	20
0-2	Tűzoltó/Pump Wagon (Nagyfiú, Sznotling, Különleges)	5	5	5+	6+	9+	Mocskos játékos/Dirty Player (+1), Megállíthatatlan/Juggernaut, Nagy ütés/Mighty Blow, Tök hülye/Really Stupid, Mozdíthatatlan/Stand Firm	SD	AG	100
0-2	Képzett troll/Trained Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Nagy ütés/Mighty Blow, Célrányítás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	115
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Alvilági kihívás/Underworld Challenge, (Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption, Olcsó Mezőnyjátékos/Low Cost Linemen, Rajzás/Swarming)									

A Sírok Királyai/Tomb Kings										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Csontváz/Skeleton Lineman (Ember, Mezőnyjátékos, Csontváz, Élőholt)	5	3	4+	6+	8+	Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull	G	ASD	40
0-2	Sírkirály dobó/Tomb Kings Thrower (Ember, Csontváz, Dobó, Élőholt)	6	3	4+	3+	9+	Passz/Pass, Regeneráció/Regeneration, Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	GP	ASD	65
0-2	Sírkirály rohamozó/Tomb King Blitzzer (Ember, Rohamozó, Csontváz, Élőholt)	6	3	4+	5+	9+	Blokk/Block, Regeneráció/Regeneration, Vastag koponya/Thick Skull	GS	AD	85
0-4	Sírór/Tomb Guardian (Nagyfiú, Blokkoló, Ember, Élőholt)	4	5	5+	6+	10+	Regeneráció/Regeneration, Rothadás/Decay, Bunyós/Brawler	S	GA	115
Újrad.	60e									
Gyógy	Nem									
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight, (Az Élőholtak Urai/Masters of Undeath)									

Alvilág Lakói/Underworld Denizens										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Goblin/Goblin Lineman (Goblin, Mezőnyjátékos)	6	2	3+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty	ADM	GSP	40
0-6	Sznotling/Snotling Lineman (Sznotling, Mezőnyjátékos)	5	1	3+	4+	6+	Cselezés/Dodge, Jó anyag/Right Stuff, Ellépés/Sidestep, Pöttöm/Stunty, Pirinyó/Titchy, Jelentéktelen/Insignificant	AMD	G	15
0-3	Klánpatkány/Skaven Clanrat Linemen (Patkány, Mezőnyjátékos)	7	3	3+	4+	8+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen)	GMD	AS	50
0-1	Patkány dobó/Skaven Thrower (Patkány, Dobó)	7	3	3+	2+	8+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen), Passz/Pass, Biztos kéz/Sure Hands	GMP	ASD	80
0-1	Csatornapatkány/Gutter Runner (Patkány, Futó)	9	2	2+	4+	8+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen), Cselezés/Dodge, Döfés/Stab	AGMD	S	85
0-1	Patkány rohamozó/Skaven Blitzzer (Patkány, Rohamozó)	8	3	3+	4+	9+	Ellenszenves (Goblin mezőnyjátékos)/Animosity (Underworld Goblin Linemen), Blokk/Block, Labdakiütés/Strip Ball	GMS	AD	90
Az alábbi kettőből választhatsz egyet.										
0-1	Troll/Troll (Nagyfiú, Troll)	4	5	5+	5+	10+	Mindig éhes/Always Hungry, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Célrahányás/Projectile Vomit, Nagyon hülye/Really Stupid, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	MS	AGP	115
0-1	Patkányogre/Rat Ogre (Nagyfiú, Patkány)	6	5	4+	6+	9+	Vadállat/Animal Savagery, Magánzó/Loner (4+), Örjöngés/Frenzy, Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó fark/Prehensile Tail	MS	AG	150
Újrad.	70e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Alvilági kihívás/Underworld Challenge, (Lefizetés és Korrupció/Bribery and Corruption)									

Vámpír/Vampire										
Pozíció		MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok/Skills and Traits	E	M	Ár
0-16	Rabszolga/Thrall Lineman (Ember, Mezőnyjátékos, Rabszolga)	6	3	3+	4+	8+		G	AS	40
0-2	Vámpír dobó/Vampire Thrower (Vámpír, Élőholt, Dobó)	6	4	2+	2+	9+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Hipnotikus Tekintet/Hypnotic Gaze, Passz/Pass	AGP	S	110
0-2	Vámpír rohamozó/Vampire Blitzer (Vámpír, Élőholt, Rohamozó)	6	4	2+	4+	9+	Vérszomj (3+)/Bloodlust (3+), Regeneráció/Regeneration, Hipnotikus Tekintet/Hypnotic Gaze, Megállíthatatlan/Juggernaut	AGS	-	110
0-2	Vámpír futó/Vampire Runner (Vámpír, Élőholt, Futó)	8	3	2+	3+	8+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Hipnotikus Tekintet/Hypnotic Gaze	AG	SP	100
0-1	Dúvad/Vargheist (Nagyfiú, Élőholt, Vámpír)	5	5	4+	6+	10+	Vérszomj (3+)/Bloodlust (3+), Regeneráció/Regeneration, Karmok/Claws, Örvény/Frenzy, 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
0-16	Erdei elf/Wood Elf Lineman (Elf, Mezőnyjátékos)	7	3	2+	4+	8+		AG	S	65
0-2	Erdei elf dobó/Wood Elf Thrower (Elf, Dobó)	7	3	2+	2+	8+	Passz/Pass, Megbízható kezek/Safe Pair of Hands	AGP	S	85
0-2	Erdei elf elkapó/Wood Elf Catcher (Elf, Elkapó)	8	2	2+	3+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/ Dodge, Sprint/Sprint	AG	PS	90
0-2	Harctáncos/Wardancer (Elf, Rohamozó)	8	3	2+	3+	8+	Blokk/Block, Cselezés/Dodge, Ugrás/Leap	AG	PS	130
0-1	Tündérerdei faember/Loren Forest Treeman (Nagyfiú, Faember)	2	6	5+	5+	11+	Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Gyökérverés/Take Root, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate	S	AGP	120
Újrad.	50e									
Gyógy	Igen									
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League vagy Erdei Liga/Woodland League									

6.4. Sztárjátékosok

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Akhorne The Squirrel (Mókus, Rohamozó)	7	1	2+	–	6+	Karmok/Claws, Rendíthetetlen/Dauntless, Cselezés/Dodge, Őrjöngés/Frenzy, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+), Labda nélkül/No ball, 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 (Gyíkember, Blokkoló)	7	4	5+	6+	10+	Blokk/Block, Félrelökés/Grab, Magánzó/Loner (4+), Mozdíthatatlan/Stand Firm	190
Kaszt	Lusztiai 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 (Törpe, Dobó)	6	3	4+	3+	9+	Mesterlövész/Cannoneer, Üdvözlég Passz/Hail Mary Pass/, Passz/Pass, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Biztos kéz/Sure Hands, Vastag koponya/Thick Skull	80
Kaszt	Színtisza Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Liga/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 (Ember, Blokkoló)	4	5	4+	6+	10+	Mocskos játékos/Dirty player, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Undorító küllem/Foul Appearance, Magánzó/Loner (4+), Magányos rugdosó/Lone Foulter, Regeneráció/Regeneration, Lyukaskezü/Unsteady	180
Kaszt	Nurgle kegyeltjei/Favoured of Nurgle						
Képesség	Gennyes Torok/Putrid Regurgitation: Félidőnként egyszer használhat Célrányást/Projectile Vomit. Akkor is, ha abban a körben már blokkolt.						

The Black Gobbo (Goblin, Különleges)	6	2	3+	3+	8+	Bombazsák/Bombardier, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (3+), Ellépés/Side Step, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Döfés/Stab, Pöttöm/Stunty	210
Kaszt	A Pusztá 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'ssstrikt (Kígyóember, Futó)	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, Lerázás/Fend	180
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 (Goblin, Különleges)	6	2	3+	3+	8+	Pontosság/Accurate, Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Jó anyag/Right Stuff, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	80
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.						

'Captain' Karina Von Riesz (Vámpír, Futó)	7	4	2+	3+	9+	Vérszomj (2+)/Bloodlust (2+), Regeneráció/Regeneration, Cselezés/Dodge, Felugrás/Jump up, Magánzó (4+)/Loner (4+), Hipnotikus tekintet/Hypnotic Gaze	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.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Count Luthor von Drakenborg (Vámpír, Blokkoló)	6	5	2+	3+	10+	Regeneráció/Regeneration, Blokk/Block, Ellépés/Sidestep, Magánzó (4+)/Loner (4+)	300
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	A Show Sztárja/Sztár of the Show: Meccsenként egyszer, ha Luthor herceg TD-ét szerezt, az Edzője kaphat egy csapatújradozást. Ha ezt nem használja el a következő menetben, a csapat elveszti azt.						

Cindy Piewhistle (Félszerzet, Különleges)	5	2	3+	3+	7+	Pontosság/Accurate, Bombazsák/Bombardier, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	100
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Színtiszta 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.						

Deeprooot Strongbranch (Faember, Nagyfiú)	2	7	5+	4+	11+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Erős kar/Strong Arm, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Telitalálat/Bullseye, Hóó- rukk!/Timmm-ber!	280
Kaszt	Erdei Liga/Woodland League						
Képesség	Megbízható/Reliable: Ha Deeprooot elügyetlenkedik egy csapattárs dobása akciót, a kezében lévő játékos ugyan pattan, de biztonságosan ér földet.						

Dribl (Szkink, Különleges)	8	2	3+	4+	8+	Mocskos játékos/Dirty player (+1), Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Ellépés/Side Step, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Pöttöm/Stunty, Taposs és fuss/Quick Fool	230
Drull (Szkink, Különleges)	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. Ha mindketten fognak egy ellenfél játékost, akármelyikük Döfés/Stab vagy Szabálytalankodás/Foul akciót hajt végre ellene, "+1"-es módosítót használhatnak.						

Eldril Sidewinder (Elf, Elkapó)	8	3	2+	3+	8+	Elkapás/Catch, Cselezés/Dodge, Hipnotikus tekintet/Hypnotic Gaze, Magánzó/Loner (4+), Acélidegek/Nerves Of Steel, Rajta vagyok/On The Ball	220
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Delejező tekintet/Mesmerizing Gaze: Félidőnként egyszer Eldril újradobhat egy hipnotikus tekintet/Hypnotic Gaze ügyességi tesztet.						

Estelle La Veneaux (Ember, Mezőnyjátékos)	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 bárgyú lesz és nem is aktiválható az ellenfél következő körének végéig.						

Fungus the Loon (Goblin, Különleges)	4	7	3+	–	8+	Láncos golyós/Ball & Chain, Nagy ütés/Mighty Blow, Magánzó/Loner (4+), Labda nélkül/No ball, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty	80
Kaszt	A Pusztai 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 (Patkány, Blokkoló)	5	4	4+	6+	9+	Blokk/Block, Karmok/Claws, Félrelökés/Grab, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Mozdíthatatlan/Stand Firm	175
Kaszt	Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Örjöngő hajrá/Frenzied Rush: Féldőnként egyszer, amikor Gart rohamozik, megkaphatja az örjöngés/Frenzy jártasságot. Az aktiváció elején kell bejelenteni. Ilyenkor nem használhatja a Félrelökés/Grab-t.						

Gloriel Summerbloom (Elf, Dobó)	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)
Glott Stop (Gyíkember, Nagyfiú)	6	6	5+	6+	10+	Vadállat/Animal Savagery, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull	260
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague						
Képesség	Legfőbb vérszomj/Primal Savagery: Meccsenként egyszer, amikor Glott elront egy vadállat tesztet, a csapattársa helyett egy szomszédos ellenfélre támadhat.						

Grak (Ogre, Nagyfiú)	5	5	4+	4+	10+	Nehézfejű/Bone Head, Csapattárs rúgása/Kick Team-mate, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull	250
Crumbleberry (Félszerzet, Mezőnyjátékos)	5	2	3+	5+	7+	Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunty, Biztos kéz/Sure Hands, Gyilkos landolás/Lethal Flight	
Kaszt	Bármely csapat/Any Team						
Képesség	Viszlek majd/I'll Carry You: Párban bérelhetők és két sztárjátékosnak számítanak. Félidőnként egyszer, Grak aktivációja elején felkaphatja a szomszédos mezőn lévő Crumbleberry-t, átmenetileg leveheti a pályáról. Grak aktivációja végén leteszi egy vele szomszédos, üres mezőre. Amíg Crumbleberry-t cipeli, Grak megkapja a Szerelés megtörése/Break Tackle és Cselezés/Dodge jártasságokat is.						

Grashnak Blackhoof (Minotaurusz, Nagyfiú)	6	6	4+	6+	9+	Őrjöngés/Frenzy, Szarvak/Horns, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Dühkitörés/Unchannelled Fury	240
Kaszt	Csupakáosz/Chaos Clash						
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" (Lidérc, Élőholt, Különleges)	7	3	2+	–	9+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Cselezés/Dodge, Undorító küllem/Foul Appearance, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+), Labda nélkül/No ball, Regeneráció/Regeneration, Tapadás/Shadowing, Ellépés/Side Step	180
Kaszt	Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Anyagtalan/Incorporeal: Meccsenként egyszer, egész aktivációja alatt, amikor Gretchen cselez, nem kell arra dobnia, automatikusan megcsinálja.						

Griff Oberwald (Ember, Rohamozó)	7	4	2+	3+	9+	Blokk/Block, Cselezés/Dodge, Lerázás/Fend, Magánzó/Loner (3+), Sprint/Sprint, Biztos láb/Sure Feet	300
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Profik profija/Consummate Professional: Meccsenként egyszer Griff +1-es módosítóval dobhat egy ügyességi tesztet. A képesség használatát bejelentheti a dobás után.						

Grim Ironjaw (Törpe, Különleges)	5	4	3+	6+	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Többes blokkolás/Multiple Block, Vastag koponya/Thick Skull, Gyűlölködő (Nagyfiú)/Hatred (Big Guy)	190
Kaszt	Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
Képesség	Öldöklő/Slayer: Meccsenként egyszer, amikor Grim leüt egy Nagyfiút, használhatsz egy "+1"-es módosítót a páncél- vagy sérülésdobásra. Elég a dobás ismeretében bejelentened.						

Grombrindal, the White Dwarf (Törpe, Blokkoló)	5	3	3+	4+	10+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Vastag koponya/Thick Skull, Szerelés megtörése/Break Tackle, Biztos láb/Sure Feet	170
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Szintisza Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
Képesség	A Fehér Törpe bölcsessége/Wisdom of the White Dwarf: Meccsenként egyszer, Grombrindal aktivációjakor, a tőle 2 mezőre álló csapattárs a kör végéig megkaphatja vagy szerelés megtörése, vagy rettenthetetlen, vagy nagy ütés (+1) vagy biztos láb jártasságot.						

Guffle Puszmaw (Ember, Blokkoló)	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	150
Kaszt	Nurgle Kegeltjei/Favoured Of Nurgle						
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 (Patkány, Futó)	8	3	2+	3+	8+	Cselezés/Dodge, Többlet karok/Extra Arms, Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Két fej/Two Heads	200
Kaszt	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 (Ember, Különleges)	6	3	3+	–	9+	Láncfűrész/Chainsaw, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Labda nélkül/No Ball, Profi/Pro	140
Kaszt	Színtisza Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Vén profi/Old Pro: Meccsenként egyszer Helmut használhatja a profi jártasságát egy páncéldobás egyetlen kockájának újradobására.						

H'tark, a Megállíthatatlan (Törpe, Rohamozó)	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+), Lyukaskezű/Unsteady	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.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Ivan 'the Animal' Deathshroud (Ember, Rohamozó, Csontváz, Élőholt)	6	4	4+	5+	9+	Blokk/Block, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Labdakiütés/Strip Ball, Megállíthatatlan/Juggernaut, Regeneráció/Regeneration, Magánzó/Loner (4+), Szerelés/Tackle, Gyűlölködő (Törpe)/Hatred (Dwarf)	210
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 (Ember, Rohamozó)	6	4	3+	4+	9+	Blokk/Block, Testőr/Guard, Magánzó/Loner (4+), Szerelés/Tackle	215
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Rajtaütés/Raiding Party: Menetenként egyszer, aktivációja megkezdésekor, Ivan kiválaszthat egy, öt mezőn belül, szabadon, nem fogásban álló csapattársat. A kiválasztott játékos azonnal mozoghat egy mezőt, szerelési zónáktól függetlenül, de csak egy ellenféllel szomszédos mezőbe mehet.						

Jeremiah Kool Elf, Futó)	8	3	1+	2+	9+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Vetődéses elkapás/Diving Catch, Cselezés/Dodge, Leadás/Dump-off, Acélidegek/Nerves of Steel, Passz/Pass, Ellépés/Sidestep, Rajta vagyok/On the Ball	300
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 (Elf, Rohamozó)	8	3	1+	3+	8+	Blokk/Block, Dodge/Cselezés, Sidestep/Ellépés, Leap/Ugrás, Magánzó/Loner (4+), Keljfeljancsi/Steady Footing, Vetődéses elkapás/Diving Catch	280
Kaszt	Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League, Erdei Liga/Woodland 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.						

Josef Bugman (Törpe, Blokkoló)	5	3	3+	4+	9+	Blokk/Block, Részegetes/Drunkard, Magánzó/Loner (3+), Vastag koponya/Thick Skull, Lerázás/Fend, Kekec/Taunt, Szerelés/Tackle	180
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
Képesség	Törpe talaj/Dwarfen Grit: Meccsenként egyszer, amikor Josef páncélja szakad, kérheti, hogy a páncéldobást az ellenfél ismétlje meg.						

Karla Von Kill (Ember, Rohamozó)	6	4	3+	3+	9+	Blokk/Block, Rendíthetetlen/Dauntless, Cselezés/Dodge, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+)	210
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague, Színtiszta Óvilág/Old World Classic						
Képesség	Rendíthetetlen/Indomitable: Meccsenként egyszer, amikor Karla sikeresen megdobja a rettenthetetlen tesztet, az áldozat erő jellemzőjének a duplájára növelheti sajátját.						

Kiroth Krakeneye (Elf, Futó)	7	3	2+	3+	8+	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 bárgyú marad.						

Kreek Rustgouger (Patkány, Nagyfiú, Különleges)	4	7	4+	–	10+	Láncos golyós/Ball & Chain, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Labda nélkül/No ball, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Titkolt fegyver/Secret Weapon	180
Kaszt	Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Visszatérek!/I'll Be Back!: Az első alkalommal, amikor Kreek-et kiállítanák a titkolt fegyvert használata miatt, ez nem következik be, játszhat tovább. Az edző viszont nem vitathatja a döntést.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Lord Borak The Despoiler (Ember, Blokkoló)	5	5	3+	5+	10+	Blokk/Block, Mocskos játékos/Dirty player, Magánzó/Loner (3+), Nagy ütés/Mighty Blow, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Vezér/Leader, Lincselő/Put the Boot In	270
Kaszt	Csupakáosz/Chaos Clash						
Képesség	A Káosz ura/Lord of Chaos: Meccsenként egyszer, Lord Borak egyik blokkjánál újradobhat egy kockát.						

Maple Highgrove (Faember, Nagyfiú)	3	5	5+	5+	11+	Bunyós/Brawler, Félrelökés/Grab, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Mozdíthatatlan/Stand Firm, Csápok/Tentacles, Vastag koponya/Thick Skull	210
Kaszt	Erdei Liga/Woodland League						
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 (Ember, Különleges)	5	4	4+	–	9+	Láncfűrész/Chainsaw, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Labda nélkül/No Ball	130
Kaszt	Khorne kegyeltjei/Favoured of Khorne						
Képesség	Vérözön/Maximum Carnage: Meccsenként egyszer, amikor Max láncfűrészrel egyet, azon nyomban lefűrészeltet egy másik játékost is.						

Mighty Zug (Ember, Blokkoló)	5	5	4+	6+	10+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Lyukaskezű/Unsteady	220
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
Képesség	Összezúzlak/Crushing Blow: Meccsenként egyszer, amikor Zug leüt valakit, használhatsz "+1"-es módosítót a páncéldobásra. Elég a dobás ismeretében bejelenteni.						

Morg 'n' Thorg (Ogre, Nagyfiú)	6	6	3+	4+	11+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Gyűlölködő (Élőholt)/Hatred (Undead), Telitalálat/Bullseye	340
Kaszt	Bármelyik kaszt kivéve a Temetői Hangulat/Sylvanian Spotlight						
Képesség	Hajítógép/The Ballista: Meccsenként egyszer Morg újradobhat egy csapattárs dobása tesztet.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Nobbla Blackwart (Goblin, Különleges)	6	2	3+	–	8+	Blokk/Block, Láncfűrész/Chainsaw, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Titkolt fegyver/Secret Weapon, Pöttöm/Stunty, Labda nélkül/No Ball, Szabotőr/Saboteur	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 (Félszerzet, Rohamozó)	5	3	3+	3+	8+	Blokk/Block, Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (3+), Acélidegek/Nerves Of Steel, Jó anyag/Right Stuff, Pöttöm/Stunt	130
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup, Színtiszta 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 Orvgylkos (Goblin, Különleges)	7	3	3+	5+	8+	Ellépés/Side Step, Sunyi rugdosó/Sneaky Git, Döfés/Stab, Tapadás/Shadowing, Magánzó/Loner (4+)	130
Kaszt	A Puszta 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 (Troll, Nagyfiú)	5	6	5+	4+	10+	Félrelökés/Grab, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Regeneráció/Regeneration, Csapattárs dobása/Throw Team-mate, Telitalálat/Bullseye	250
Kaszt	A Puszta királyai/Badlands Brawl, Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	A gondolkodó troll/Thinking Man's Troll: Meccsenként egyszer Ripper újradobhat egyetlen kockát - akár egyedit, akár többes dobásból. Az nem lehet páncél-, sérülés- vagy veszteségdobás része.						

Rodney Roachbait (Gnóm, Különleges)	6	2	3+	4+	7+	Felugrás/Jump Up, Ellépés/Side Step, Pöttöm/Stunty, Magánzó/Loner (4+), Birkózás/Wrestle, Elkapás/Catch, Rajta vagyok!/On the Ball, Vetődéses elkapás/Diving Catch	70
Kaszt	Erdei Liga/Woodland League						
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, egyébként nem történik semmi.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Rowana Forestfoot (Gnóm, Blokkoló)	6	3	3+	4+	8+	Felugrás/Jump Up, Cselezés/Dodge, Leadás/Dump-off, Szarvak/Horns, Testőr/Guard, Ugrás/Leap, Magánzó/Loner (4+)	160
Kaszt	Erdei Liga/Woodland League						
Képesség	Laza ugrás/Bounding Leap: Meccsenként egyszer Rowana ugrására nem érvényesek a negatív módosítók és a tesztet is újradozhatja. A képesség használatát az ugrás bejelentésekor, a dobás előtt közli.						

Roxanna Darknail (Elf, Különleges)	8	3	1+	3+	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: Félidőnként egyszer Roxanna roham akció bejelentésekor, aktivációja végéig megkaphatja a Karmok/Claws jártasságot.						

Név	MA	ST	AG	PA	AV	Jártasságok és Tulajdonságok	Ár (e)
Rumbelow Sheepskin (Félszerzet, Rohamozó)	6	3	3+	5+	8+	Blokk/Block, Szarvak/Horns, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Szerelés/Tackle, Vastag koponya/Thick Skull	170
Kaszt	Félszerzet Gyűszű Kupa/Halfling Thimble Cup						
Képesség	Faltörő kos/Ram: Meccsenként egyszer, amikor Rumbelow leüt valakit, használhatsz "+1"-es módosítót a páncél- vagy sérülésdobásra. Elég a dobás ismeretében bejelenteni.						

Scrappa Sorehead (Goblin, Különleges)	7	2	3+	4+	8+	Mocskos játékos/Dirty player (+1), Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Ugróbot/Pogo, Jó anyag/Right Stuff, Sprint/Sprint, Pöttöm/Stunty, Biztos láb/Sure Feet	120
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 (Ivadék, Nagyfiú)	5	5	4+	6+	10+	Karmok/Claws, Őrjöngés/Frenzy, Magánzó/Loner (4+), Might Blow, 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. Az első blokkot végre kell hajtania, ha Őrjöng, akkor követnie is kell, mielőtt a második blokkot megkezdheti.						

Skitter Stab-Stab (Patkány, Futó)	9	2	2+	4+	8+	Cselezés/Dodge, Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensive Tail, Tapadás/Shadowing, Döfés/Stab	170
Kaszt	Alvilági kihívás/Underworld Challenge						
Képesség	Profi bérgyilkos/Master Assassin: Meccsenként egyszer, amikor Skitter döfés jártassággal sikeresen töri az ellenfél páncélját, újradobhatja a sérülésdobást.						

Skrorg Snowpelt (Jeti, Nagyfiú)	5	5	4+	6+	9+	Karmok/Claws, Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Blokk/Block	240
Kaszt	Színtizsda Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
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 (Törpe, Dobó, Csontváz, Élőholt)	6	3	4+	3+	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, Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
Képesség	Erőteljes passzjáték/Strong Passing Game: Meccsenként egyszer, a passz akció tesztjét követően Skrull hozzáadhatja ahhoz erő jellemzőjét.						

Lucian Swift (Elf, Rohamozó)	7	3	2+	3+	9+	Blokk/Block, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Szerelés/Tackle	300
Valen Swift (Elf, Dobó)	7	3	2+	2+	9+	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	Tandemben dolgoznak/Working in Tandem: Párban bérelhetők és két sztárjátékosnak számítanak. Ha Lucien egy olyan játékost blokkol, akit Valen is fog, újradozhatja az egyik blokk-kockát. Ha Valen Luciennek passzol, a passz teszt-re nem vonatkoznak a távolság miatt érvényes módosítók.						

Swiftvine Glimmershard ("Harag - Spite", Különleges)	7	2	3+	5+	7+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Lerázás/Fend, Ellépés/Sidestep, Döfés/Stab, Pöttöm/Stunty, Magánzó/Loner (4+)	110
Kaszt	Erdei Liga/Woodland League						
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 (Ember, Mezőnyjátékos)	6	3	4+	3+	8+	Blokk/Block, Részeges/Drun kard, Magánzó/Loner (4+), Vastag koponya/Thick Skull	170
Kaszt	Színtiszta Óvilág/Old World Classic, Óperenciás Liga/Worlds Edge Superleague						
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. 2-es dobás esetén nem történik semmi. A dobás végeztével aktivációja véget ér.						

Varag Ghou-Chewer (Ork, Blokkoló)	6	5	3+	5+	10+	Blokk/Block, Felugrás/Jump Up, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Vastag koponya/Thick Skull, Gyűlölködő (Élőholt)/Hatred (Undead), Lyukaskezű/Unsteady	260
Kaszt	A Pusztai királyai/Badlands Brawl						
Képesség	Krumplipüré/Krump and Smash: Meccsenként egyszer, amikor Varag leüt valakit, megismételheti a páncéldobást.						

Wilhelm Chaney (Vérfarkas, Rohamozó, Élőholt)	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, újradobhatja azt.						

Willow Rosebark (Driád, Rohamozó)	6	4	3+	5+	9+	Rendíthetetlen/Dauntless, Magánzó/Loner (4+), Ellépés/Side Step, Vastag koponya/Thick Skull	160
Kaszt	Erdei Liga/Woodland League						
Képesség	Rendíthetetlen/Indomitable: Meccsenként egyszer, amikor Willow-t saját blokkja eredményeképpen leütik, az egyik kockát újradobhatja.						

Withergrasp Doubledrool (Bestia, Blokkoló)	6	3	3+	4+	9+	Magánzó/Loner (4+), Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Szerelés/Tackle, Csápok/Tentacles, Két fej/Two Heads, Birkózás/Wrestle, Undorító küllem/Foul Appearance	170
Kaszt	Nurgle Kegyeltjei/Favoured Of Nurgle						
Képesség	Figyelj oda!/Watch Out!: Mindkét menet során, 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 Zoot (Zoot, Nagyfiú)	5	5	4+	5+	10+	Zavaró kisugárzás/Disturbing Presence, Megállíthatatlan/Juggernaut, Magánzó/Loner (4+), Nagy ütés/Mighty Blow, Kapaszkodó farok/Prehensile Tail, Regeneráció/Regeneration, Biztos láb/Sure Feet	220
Kaszt	Lusztiai Szuperliga/Lustrian Superleague, Elf Királyságok Ligája/Elven Kingdoms League						
Képesség	Bocs, bamba vagy?/Excuse Me, Are You a Zoot?: Meccsenként egyszer, Zolcath aktivációjakor kiválaszthat egy 3 mezőn belül lévő ellenfél játékost. Az azonnal bárgyú lesz, és az is marad következő aktivációjáig.						

Zzharg Madeye (Törpe, Különleges)	4	4	4+	3+	10+	Mesterlövész/Cannoneer, Üdvözlég Passz/Hail Mary Pass, Magánzó/Loner (4+), Acélidegek/Nerves of Steel, Titkolt fegyver/Secret Weapon, Vastag koponya/Thick Skull	130
Kaszt	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), a célponttól 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. Zzharg aktivációja a lövés után véget ér.						

7. Mellékletek

7.1 Körszakadást okozó események (nem teljes)

- Ha az aktív csapat egyik játékosa saját aktivációja alatt 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 a labda a sikertelen elkapás után a saját játékosodhoz pattan és az elkapja, nincs körszakadás. Ha a labda érinti a földet, onnan pattan és utána saját játékos kapja azt el, körszakadás van.
- 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 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.

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 kezdőrugás 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. A kirúgó-fogadó fél eldöntése: Az edzők érmét dobnak 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 költekezés (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 párák és meleg a levegő, hogy néhány játékost megüt a hőség. Minden menet (Drive) után D3 számú, véletlen módon kiválasztott játékos kiderül 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 ilyet 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) játékos „-1”-es módosítóval kénytelen megcsinálni az ügyességi teszteket. Mindeközben a hó miatt csak gyors vagy rövid távolságra lehet passzolni.

7.8. A Nuffle imái tábla

1 - Sunyi Csapóajtók (Treacherous Trapdoors): Ha egy játékos bármilyen okból a csapóajtó mezőre kerül (mozgása során érinti, rálökik, stb.), dobni 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): Az 5-ös és 6-os dobást „Rendben, akkor így járunk el...” (Well, When You Put It Like That...) eredménynek tekintheted a „Vitakozás” (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 játékosodat, hogy megkapja a Döfés (Stab) tulajdonságot a mérkőzés idejére.

4 - Vasember (Iron Man): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik játékosodat. A játékos páncél jellemzője (AV) „+1”-es módosítót kap, de így sem nőhet 11+ fölé a mérkőzés idejére.

5 - Boxer (Knuckle Dusters): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik játékosodat. A játékos megkapja a Nagy Ütés (+1) (Mighty Blow) jártasságot a mérkőzés idejére.

6 - Rossz szokások (Bad Habits): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél D3 játékosát. Megkapják a Magánzó (2+) (Loner (2+)) tulajdonságot a mérkőzés idejére.

7 - Ragadós stoplik (Greasy Cleats): Véletlenszerűen válaszd ki az ellenfél egy játékosát. A cipője ragadni fog, „-1”-gyel módosítva a mozgás jellemzőjét (MA) a mérkőzés idejére. A mozgása így sem csökkenhet 1 alá.

8 - Nuffle Áldása (Blessing of Nuffle): Válaszd ki (te döntöd el) az egyik játékosodat, aki megkapja a Profi (Pro) jártasságot a mérkőzés idejére.

9 - Vakondok a Pálya alatt (Moles under the Pitch): Az ellenfél játékosainak „-1”-es módosítót kell alkalmazniuk minden egyes hajrázás (Rush) ügyességi tesztjére a mérkőzés alatt.

- 10 – Tökéletes Passzjáték (*Perfect Passing*):** Bármely játékosod, amelyik sikeres passz akciót hajt végre, 1 helyett 2 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.
- 11 – Káprázatos Elkapás (*Dazzling Catching*):** Bármely játékosod, amelyik passz során sikeres elkapást hajt végre, 1 Sztárjátékos pontot (SPP) kap.
- 12 – Szurkolói közreműködés (*Fan Interaction*):** Ha csapatod egy játékos a tömegbe lökés révén veszteséget (*Casualty*) okoz, szintén kap 2 Sztárjátékos pontot (SPP), ugyanúgy, mintha ezt a veszteséget Blokk (*Block*) akció keretében okozta volna.
- 13 – Szabálytalankodási Mánia (*Fouling Frenzy*):** Ha csapatod egy játékos 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*):** Mérkőzésenként egyszer, a csapatköröd elején, mielőtt bármelyik játékosodat aktiváltad volna, véletlenszerűen kiválaszthatasz egy, pályán tartózkodó ellenfél játékost. Dobj egy D6-ot. 4+-os eredmény esetén egy dühös szurkoló megdobja egy kővel. A játékost azonnal leütötték (*Knocked Down*).
- 15 – Vizsgálat alatt (*Under Scrutiny*):** A bíró az ellenfél minden szabálytalankodását észreveszi, ami töri a páncélt. 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 játékosodat. Az kap egy általad választott, elsődleges (*Primary*) jártasságot a mérkőzés idejére.

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 (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 szabad játékos a 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 a kör első blokkjánál kap egy támadó támogatást (*Offensive assist*). Ha az edzők által dobott eredmények egyenlők, mindkét fél megkapja azt.

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 mindkét fél kap egy-egy 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.

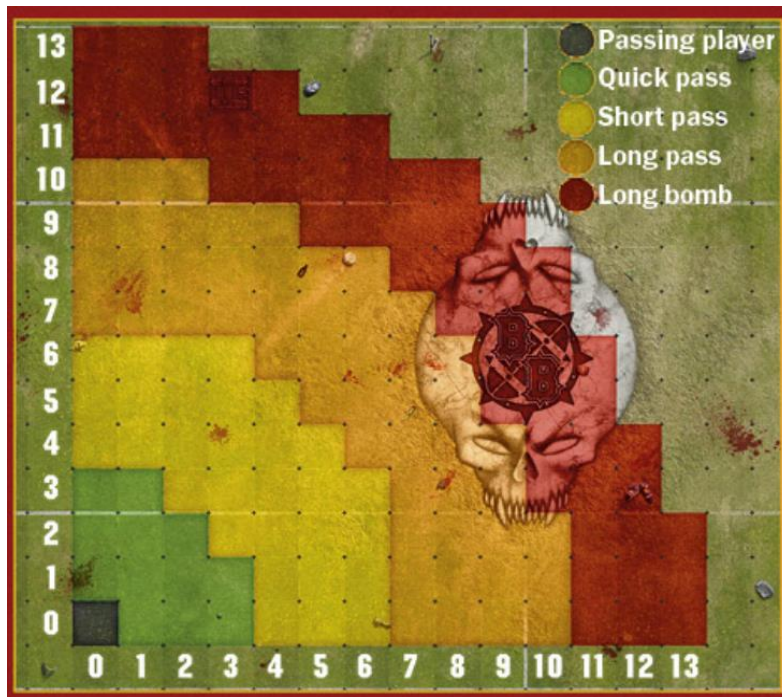
9 - Jól rászédtek! (Quick snap): A támadó csapat egy leheletnyivel előbb kezdhet bele a támadásba, minthogy a védekező csapat felállt volna. D3+3 általad választott, szabad (nem lehetnek az ellenfél játékosainak szerelési zónáiban) támadó játékos léphet egy mezőnyit bármilyen irányba (át lehet menni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

10 - Lerohanás esemény (Charge!): 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*), egy másikuk a csapattárs dobása (*Throwing Team-mate*) akciót, illetve egy csapattárs rúgása (*Kick Team-mate*) akciót. Ha a lerohanó csapat egy játékosa elesik vagy leütik, a lerohanás esemény véget ér.

11 – Gyanús nasi (Dodgy snack): Mindkét edző dob D6-tal. 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 játékosnak a menet elején elfogyasztott uzsonnája félrement, vesz egy mozgás- (MA) és páncél- (AV) pontot. '1'-es dobás esetén a következmények még súlyosabbak, a játékos a kispadra kerül a cserék közé és kihagyja a menetet. 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.

7.11.3. Földet érésre

- Ha a dobás „szuper” (*Superb*) volt, nincs módosító.
- Ha a dobás „sikeres” (*Subpar*) volt, „-1” 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

1-8 Komoly sérülés (Badly Hurt): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

9-10 Következő meccsről kimarad (Seriously Hurt): Kihagyja a következő mérkőzést is. (*A Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

11-12 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

<u>1-2 Fejsérülés (Head injury)</u> :	-1 AV
<u>3 – Térdzúzódás (Smashed knee)</u> :	-1 MA
<u>4 – Törött kar (Broken arm)</u> :	-1 PA
<u>5 – Megrándult csípő (Dislocated hip)</u> :	-1 AG
<u>6 – Törött váll (Broken shoulder)</u> :	-1 ST

7.14. Vitatkozás tábla

1 – „Kifelé innen” (You’re Outta Here!): A bírót annyira felhúzza magát, hogy az edzőt is kiállítja a játékos mellett. A játék hátralévő részében nem vitathatod többé a döntést.

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

Fejlesztés (Advancements) táblázat				
	Véletlenszerű elsődleges jártasság	Választott elsődleges jártasság	Választott másodlagos jártasság	Véletlenszerű jellemző növelés
Tapasztalt (első fejlesztés)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	14 SPP
Veterán (Második fejlesztés)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	16 SPP
Felemelkedő sztár (harmadik fejlesztés)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	20 SPP
Sztár (negyedik fejlesztés)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	24 SPP
Szupersztár (ötödik fejlesztés)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	28 SPP
Legenda (hatodik fejlesztés)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	38 SPP

7.15.2. Jellemzők fejlesztése

Jellemző fejlesztés (Characteristic Improvement) táblázat	
D8	Eredmény
1	Javítsd a Páncélt 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
2	Javítsd a Páncélt vagy a Passzt 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
3-4	Javítsd a Páncélt, a Passzt vagy a Mozgást 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
5	Javítsd a Passzt vagy a Mozgást 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
6	Javítsd az Ügyességet vagy a Mozgást 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
7	Javítsd az Ügyességet vagy az Erőt 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).
8	Javítsd egy tetszőleges tulajdonságot 1-gyel (vagy válassz egy elsődleges vagy másodlagos jártasságot).

7.15.3. Értéknövekmény táblázat

Aktuális értéknövekmény (Value Increase) táblázat	
Fejlődés jellege	Értéknövekmény
Elsődleges jártasság	20 ezer
Másodlagos jártasság	40 ezer
+1 AV	10 ezer
+1 MA	20 ezer
+1 PA	20 ezer
+1 AG	30 ezer
+1 ST	60 ezer

7.16. Felelőtlen költekezés táblázat

Felelőtlen költekezés (Expensive Mistakes) 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 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.

7.17. Jártasságok/tulajdonságok táblázat

Jártasság kategóriák							
Véletlenszerű kiválasztás							
D6	2D6	Ügyesség (Agility)	Devious (Kormönfont)	Általános (General)	Mutáció (Mutations)	Passz (Pass)	Erő (Strength)
1-3	1	Elkapás (Catch)	Mocskos játékos (Dirty Player)	Blokk (Block) - E	Nagy kéz (Big Hand)	Pontosság (Accurate)	Ölelés (Arm Bar)
	2	Vetődéses elkapás (Diving Catch)	Kivájt szemek (Eye Gouge)	Rettenthetetlen (Dauntless)	Karmok (Claws)	Mesterlövész (Cannoneer)	Bunyós (Brawler)
	3	Becsúszó szerelés (Diving Tackle)	Óvatos (Fumblerooskie)	Lerázás (Fend)	Zavaró kisugárzás* (Disturbing Presence*)	Felhőszagató (Cloud Burster)	Szerelés megtörése (Break Tackle)
	4	Cselezés (Dodge) - E	Gyilkos landolás (Lethal Flight)	Örjögés* (Frenzy*)	Többlet karok (Extra Arms)	Leadás (Dump-off)	Telitalálat (Bullseye)
	5	Defenzív (Defensive)	Magányos rugdosó (Lone Foul)	Kirúgás (Kick)	Undorító küllem* (Foul Appearance*)	Add és fuss (Give and Go)	Féltrelokés (Grab)
	6	Üss és fuss (Hit and Run)	Kicsi a rakás (Pile Driver)	Profi (Pro)	Szarvak (Horns)	Üdvözlég passz (Hail Mary Pass)	Testőr (Guard) - E
4-6	1	Felugrás (Jump Up)	Lincselő (Put the Boot In)	Keljfeljancsi (Steady Footing)	Acélbőr (Iron Hard Skin)	Vezér (Leader)	Megállíthatatlan (Juggernaut)
	2	Ugrás (Leap)	Taposs és fuss (Quick Foul)	Labdakiütés (Strip Ball)	Rettentő száj (Monstrous Mouth)	Acélidegek (Nerves of Steel)	Nagy ütés (Mighty Blow) - E
	3	Megbízható kezek (Safe Pair of Hands)	Szabotőr (Saboteur)	Biztos kéz (Sure Hands)	Kapaszkodó farok (Prehensive Tail)	Rajta vagyok (On the Ball)	Többes blokkolás (Multiple Block)
	4	Ellépés (Sidestep)	Tapadás (Shadowing)	Szerelés (Tackle)	Csápok (Tentacles)	Passz (Pass)	Mozdíthatatlan (Stand Firm)
	5	Sprint (Sprint)	Sunyi rugdosó (Sneaky Git)	Kekec (Taunt)	Két fej (Two Heads)	Kézbőlrugás (Punt)	Erős kar (Strong Arm)
	6	Biztos láb (Sure Feet)	Vad újító (Violent Innovator)	Birkózás (Wrestle)	Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs)	Biztos dobás (Safe Pass)	Vastag koponya (Thick Skull)
Tulajdonságok							
		Vadállat* (Animal Savagery*)	Nehézfejű* (Bone Head*)	Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	Vegyél Fel! (Pick-me-up!)	Jó Anyag* (Right Stuff*)	Csapattárs dobása (Throw Team-mate)
		Ellenszenvess X* (Animosity X*)	Tűzköpő (Breathe Fire)	Jelentéktelen* (Insignificant*)	Nurgle rontása (Plague Ridden)	Titkolt fegyver* (Secret Weapon*)	Hóó-rukk (Timm-ber!)
		Mindig éhes* (Always Hungry*)	Láncfűrész* (Chainsaw*)	Csapattárs rúgása (Kick Team-mate)	Ugróbot (Pogo)	Dőfés (Stab)	Pirinyó* (Titchy*)
		Láncos golyó* (Ball & Chain*)	Rothadás* (Decay*)	Magánzó X+* (Loner X+*)	Célrahányás (Projectile Vomit)	Pöttöm* (Stunty*)	Szemfényvesztés (Trickster)
		Vérszomj X+* (Bloodlust X+*)	Részeseg* (Drunkard*)	Enyém!* (My Ball*)	Nagyon hülye* (Really Stupid*)	Siklóernyő (Swoop)	Dühkitörés* (Unchanneled Fury*)
		Bombazsák (Bombardier)	Gyűlölködő X (Hatred X)	Labda nélkül* (No Ball*)	Regeneráció (Regeneration)	Gyökérverés* (Take Root*)	Lyukaskezü* (Unsteady*)
A *-gal jelölt jártasságok és tulajdonságok alkalmazása kötelező, a többi választható. Az E az elit jártasságot jelenti négy esetben.							
		Aktív jártasság/tulajdonság					
		Passzív jártasság/tulajdonság					

7.18. Hagyományos ösztönzők

- 0-3 Nuffle Imái (*Prayers to Nuffle*) – 10e arany darabja
- 0-5 Részmunkaidős Segédedző (*Part-time Assistant Coaches*) – 20 ezer arany fejenként
- 0-5 Alkalmi Pomponlány (*Temp Agency Cheerleaders*) – 5 ezer arany fejenként
- 0-1 Csapat Kabala (*Team Mascot*) – 25e arany
- 0-1 Időjárásmágus (*Weather Mage*) – 25 ezer arany
- 0-2 A Rohamozó Söre (*Blitzer's Best Kegs*) – 50 ezer arany darabja
- 0-3 Bíró Lefizetése (*Bribes*) – 100 ezer arany darabja (0-6 darab vásárolható, darabja 50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára).
- 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*) – 100 ezer arany darabja
- 0-1 Kórboncnok (*Mortuary Assistant*) – 100 ezer arany (csak a „Élőholtak Urai” (*Masters of Undeath*) 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*) – 150 ezer arany (csak az „Olcsó Mezőnyjátékos” (*Low Cost Linemen*) kaszt számára).
- 0-2 Vándorgyógyító (*Wandering Apothecaries*) – 100 ezer fejenként (azon csapatok nem vehetnek, amelyek amúgy sem tudnak gyógyítót fogadni).
- 0-1 Félserzet Mesterszakács (*Halfling Master Chef*) – 300 ezer arany (100 ezer arany a Halfling csapatok számára).
- 0-1 Korrupt Bíró (*Biased Referee*) – ára változó
- 0-1 Hírhedt Edzők (*Infamous Coaching Staff*) – ára változó
- 0-3 Zsoldos (*Mercenary Players*) – ára változó
- 0-2 Sztárjátékos (*Star Players*) – ára változó
- 0-1 Varázsló (*Wizard*) – ára változó

8. A „Hetes Blood Bowl” (Blood Bowl Sevens) szabályai

Ez a szabályrendszer még a 2020 és 2025 közötti un. Season2 verzióra épült. Amint lesz frissítés, az kerül ide.

A Blood Bowl-nak vannak egyéb változatai, ezek közül az egyik legnépszerűbb az un. „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 Szélzóna (*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 szélzóna közötti terület, a pálya hosszában célzónától célzónáig (20x7 mező méretű).
5. Két Csapóajtó (*trapdoor*) található a pályán, egy-egy mindkét térfélen, mindkettő a szélzónákon 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 újradozás-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 Csapatkörből áll a félidő és a legfeljebb hat Csapat újradozás 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 újradozásokat, 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 újradowások vásárlása

A csapatok vásárolhatnak Csapat újradowásokat (*Team Re-rolls*).

- Minden csapat az első összeállításakor 0-6 csapat újradowást vásárolhat.

- Mivel a Blood Bowl Sevens elvileg amatőr liga, így a csapatoknak több időt és energiát kell fordítaniuk az edzésre és a csapat újradowások megszerzésére. Így a Csapatnévsoron szereplő ár dupláját kell fizetniük a Csapat újradowásokért.

- A hagyományos Blood Bowl-tól eltérően a későbbiekben már nincs mód további Csapat újradowások 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 szerződtehet ilyeneket, ugyancsak 20 ezer aranyért.

0-6 Pomponlány (*Cheerleader*)

Minden csapat szerződtethet az induló költségvetéséből pomponlányokat, darabját 20 ezer aranyért. A későbbiekben is szerződtehet 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 „kezdőrágás 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 Korruptió” (*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 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 – Ragadás 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. A kezdőrúgás

A kirúgó fél vagy az ellenfél, vagy a pálya középső harmadában jelölheti meg a kirúgás célmezőjét. Innen a labda a hagyományos játékban szokott módon, D8 irányban D6 mezőt szóródik.

8.4.5. 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 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 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 rászédtek! (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 – 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 ([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.

8.4.6. 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.

8.4.7. 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. Elkábul (*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, dobjál 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. Dobjál 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, dobjál 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 jelentet 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 jelentet be. Használata egy ingyen Csapat újradowást 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.