

BLOOD BOWL



HANDBOOK



KHEMRI MUMMY



SKINK



DWARF BLITZER



HACK ENSLASH



BEASTMAN



UNDEAD CHEERLEADER



HALFLING



WITCH ELF



HUMAN THROWER



RAMTUT III



THRALL



ORC LINEMAN



OGRE



KROXIGOR



MORG 'N' THORG

Just some of the wide range of Blood Bowl miniatures that are available.



VÉRFOCI SZABÁLYKÖNYV v4.0

✂ BŐVÍTETT SZABÁLYISMERTETÉS ✂

✂ JAVÍTOTT JÁRTASSÁGRENDSZER ✂

✂ MÓDOSÍTOTT CSAPATLISTÁK ✂

✂ ÁTDOLGOZOTT TILTOTT FEGYVEREK ✂

- opcionális szabálykönyv a Blood Bowl társasjátékhoz -

Az alább következő szabálykönyv teljes egészében opcionális, de erősen ajánlott. Az eredeti szabálykönyvet szinte teljes egészében átdolgoztam, a szabályismertetésbe beillesztettem egy csomó interneten fellelt, illetve általam kreált szabályt, bővítést, módosítást (többek között Rumcájsz & Riot LRB4-es liga-verziójából sok jó ötletet, szöveget). Rengeteg ötletet adtak az időközben megjelent számítógépes Vérfoci játékok (Chaos League és Blood Boowl 1-2), illetve a folyamatosan bővülő, hivatalos, angol nyelvű társasjáték szabálykönyv is.

A jártasságrendszert teljesen átdolgoztam. Ezen új jártasságrendszer fő eltérése az eredeti játékszabályhoz képest az, hogy a játékosok nem fix sztárjátékos pontok után dobhatnak maguknak egy-egy új jártasságra (vagy szerencsésebb esetben tulajdonság növelésre); hanem amikor összegyűjtöttek megfelelő mennyiségű SJP-t, akkor szabadon vásárolhatnak maguknak egy nagyjából tetszőlegesen kiválasztott jártasságot, vagy akár tulajdonság növelést. Az új rendszer előnyei:

- teljesen szabadon fejlődő játékosok
- kevésbé „sablonos” játékosok, hiszen így nem mindenki blokkra és cselezésre költi az első sztárjátékos dobását
- felértékelődnek a mókás, de sosem választott (az új rendszerben jóval olcsóbb) jártasságok
- kiegyensúlyozottabb jártasságok (az értékesebbek többre is kerülnek)
- nem a szerencse dönt, hogy az edző merre kívánja fejleszteni játékosait
- a sztárjátékosok is fejlődhetnek

Módosítottam a csapatlistákat is, ahol ugyan igyekeztem a hivataloshoz minél inkább ragaszkodni, de ahol kellett, a legnagyobb lelki nyugalommal elteremttem attól. Ezen felül kidolgoztam jó pár, saját kútfőből merített csapatot, sztárjátékost is, az edzők még nagyobb örömeire.

Átdolgozásra került a tiltott (titkos) fegyverek rendszere is, logikusabb lett mint az új hivatalos „automatikusan kiállítják azt, aki tiltott fegyvert használ” elv. Itt is bővítettem a lehetséges tárgyak listáját néhány ötletes szerkentyűvel.

FONTOS! Az alábbiak természetesen csak akkor alkalmazhatók, ha egy bajnokságon / meccsen belül MINDEN csapat ezen szabályok szerint épül fel.

Jó szórakozást az új szabályokhoz!

Beorn

2015. december 25.

Blood Bowl, Games Workshop and the Games Workshop logo, the Citadel castle, Slottabase, White Dwarf and Warhammer, Blood Bowl, Death Zone are all registered trademarks of Games Workshop Ltd. Citadel, the Old World and Skaven are trademarks of Games Workshop Ltd. All artwork in all Games Workshop products and the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the property of Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2000-2012. All rights reserved.

© A Blood Bowl Legendary Edition, a Blood Bowl, a Blood Bowl logó, a Legendary Edition, a GW, a Games Workshop, a Warhammer, a Warhammer Device, és minden ehhez kapcsolódó márka, logó, hely, név, lény, faj és faji jelvény, eszköz, szimbólum, valamint a járművek, helyszínek, fegyverek, csapatok és csapatjelvények, karakterek, termékek, illusztrációk és képek a Blood Bowl és/vagy a Warhammer világából ®, ™ és/vagy © Games Workshop Ltd. 2000-2012 bejegyzett védjegyei.

© Cyanide and Chaos League is a registered trademark of Cyanide.

Jelen dokumentáció kereskedelmi forgalomba nem kerülhet!

Jelen dokumentáció célja, a Blood Bowl társasjáték népszerűsítése Magyarországon, illetve annak szabályainak megismertetése a magyar játékosokkal.

Jelen dokumentáció képanyagának egy része az angol nyelvű Blood Bowl Handbook-ból (Vérfoci szabálykönyvből) származnak, a többit az interneten leltem fel (köszönet érte az alkotóknak!).

Jelen dokumentáció szöveges anyaga nyomokban tartalmazza az interneten fellelt, Rumcájsz által készített Blood Bowl Competition Rules magyar nyelvű fordításának, illetve Rumcájsz és Riot által készített Blood Bowl LRB4-es szabálykönyv magyar nyelvű fordításának egyes részeit. Ezek a részek: bevezető, néhány jártasság pontosabb megfogalmazása, a ligabajnokságok ismertetései, szabályai, illetve az Alvilág, Bretonnia, Erdő Népe és Káosz Paktum csapatok.

Jelen dokumentáció 18. és 19. fejezetének jó része a legrégebbi, Trollbarlang-os (pdf alapú) fordításból lett átemelve.

Jelen dokumentáció szöveges anyagában felhasználtam több különböző, magyar nyelvű Blood Bowl fordítás, a Bíborhold magazinban megjelent cikkeket, a Blood Bowl Legendary Edition és a Chaos League számítógépes játékokban talált, hasznosítható ötleteket.

Jelen dokumentáció a saját szellemi tulajdonom. Nyugodtan terjeszd, ha gondolod, és ha azt ellenszolgáltatás nélkül teszed, de minden esetben tüntesd fel kérlek a forrást: Beorn: Vérfoci Szabálykönyv v4.0.

Köszönet mindenkinek aki akarva-akaratlanul hozzájárult ezen szabálykönyv elkészítéséhez!

1. Bevezető



- Jó estét, jó szurkolást kívánok az egybegyűlt sport-rajongóknak és üdvözlöm a ma esti Vérfoci mérkőzés keretében egymásnak eső csapatokat is. A nézőtér máris megtelt az ismert világ minden fájának képviselőivel a mai meccsre várva, akik úgy sikítanak, mintha sakálokkal lenne tele a lelátó... Nos, a kezdőrúgást körülbelül 3 perc múlva fogják elvégezni, úgyhogy csak arra van időnk, hogy egy kicsit felfrissítsük emlékezetünket a szabályokkal kapcsolatban, mielőtt megkezdődik a csata. Ma este Jim Johnson fogja közvetíteni a mérkőzést. Jó estét Jim!

- Köszönöm Bob! Nos, jó estét srácok, remélem lelkesen figyelitek ezt a ma esti elsőrangú sporteseményt! Mindenek előtt azok kedvéért, akik még nem ismerik a szabályokat, íme egy rövid összefoglaló. Mint tudjátok, a Vérfoci két csapat hősi csatája, melyek keményen felfegyverzett és meglehetősen örült harcosokból állnak. A játékosok passzokkal egymásnak dobják a labdát, vagy futnak vele, megpróbálva eljuttatni azt a játéktér túlsó végébe, a határzónába. Természetesen az ellenfél megpróbálja megakadályozni őket és megszerezni a labdát. Amennyiben valamelyik csapat az ellenfél határzónájába juttatja a labdát, akkor gólt ért el. Az a csapat nyer, amelyik a meccs ideje alatt a legtöbb gólt szerzi, és aznap ők a Vérfoci bajnokok! S hogy mindezt hogyan csinálják? Hát így...

Hogy mi is pontosan a Vérfoci? Egy hard-dark-fantasy világban (korábban Warhammer Fantasy, manapság Warhammer: Age of Sigmar néven fut) játszódó, annak modelljeihez hasonló figurákat használó stratégiai, táblás sportjáték, mely az amerikai futball szabályaira épül, annak egyfajta paródiájaként. Persze az amerikai pályákon ritkán találkozik a játékos megvadult, motoros fűrészt lóbáló, gyilkolási lázban égő, örült goblinokkal. ☺

A játék tökéletesen ötvözi az izgalmas sportviadalt, a néha humoros, néha véres jelenetekkel. Az igazi mélységét ugyanakkor a bajnokság mód adja, mikor is az edző folyamatosan fejlesztheti, egyre erősebbé teheti régóta pályolgatott, kedvenc csapatát. A meccsek izgalma itt keveredik azzal a semmihez nem fogható élménnyel, amit akkor érez egy edző, mikor szeretett skaven futója végre összekapar annyi sztárjátékos pontot, hogy meg tud venni magának egy rég áhított jártasságot. Persze néha az is nagy élménynek számít, ha a csapat többé-kevésbé életben marad egy igazán kemény meccs után. ☺

A Vérfoci az egyik legizgalmasabb, és legszórakoztatóbb kétszemélyes táblás játék, amit ismerek (egyedül is lehet játszani). Több számítógépes játék is készült belőle: például a nem hivatalos Chaos League, és a hivatalos Blood Bowl 1-2. Wikipédiás link: https://en.wikipedia.org/wiki/Blood_Bowl

Sajnos a játékot eredetileg kiadó Games Workshop időközben beszüntette a termék támogatását és forgalmazását. Ez persze érthető: aki megvásárolt egy alapdobozt, és pár csapatot hozzá, az már nem nagyon vett újabb figurákat a játékhoz, és nyilván ezt, mint gazdaságilag nem túl jövedelmező projectet lelőtték a pénzéhes menedzserek. Kár érte. Szerencsére a lelkes rajongók, és kisebb gyártók jóvoltából manapság is minden beszerezhető a játékhoz. Ha valaki nem hiszi, látogasson el például a <http://www.comixininos.com/> oldalra. ☺

A társasjáték első kiadása 1986-ban jelent meg, ekkor még kártyák, és nem figurák voltak a játékosok. 1994-ban adták ki a véglegesnek mondható harmadik kiadást, melyhez két, 12 fős műanyag csapatot (ork és ember) is csomagoltak. Egy nagyobb kiegészítőt (Death Zone) élt meg a játék, és jó pár (többnyire fém) figurákat tartalmazó csapatot lehetett még hivatalosan megvásárolni, illetve külön néhány sztárjátékost. A játékot legtöbbször a 2007-ben digitális formában kiadott LRB6 szabálykönyv alapján játsszák <http://www.thenaf.net/blood-bowl/rules/>

Ez a szabálykönyv **nem** a hivatalos szabálykönyv fordítása. Ez sokkal több annál, és némileg más is. Szerintem jobb, szebb, mókásabb. Remélhetőleg. ☺





2. A játék tartozékai

2.1. A pálya



A játék pályája (a játéktábla) a nagy, négy oldalas, kihajtogatható, kemény karton tábla. Ezen folyik a vér. Jelenleg nagy és zöld (kicsit olyan, mint egy ork), de ne aggódj - hamarosan vöröslő vértől fog tocsogni! 15×26 (390) négyzetmezőre van felosztva, hogy a mozgás és a harc szabályozva legyen. Egy négyzetmező nagyjából akkora, hogy egy játékos talpa szép kényelmesen elférjen rajta. Egy **játékmezőn egyszerre csak egy játékos állhat**. A pályán zajlik szinte minden akció, erre tapad a nézők tízezreinek szeme.

A pályát a hosszabbik oldalára merőlegesen a **középvonal** osztja két egyenlő térfélre. A pálya két szélén a hosszabbik oldallal párhuzamos vonalakkal határolt részek a négy-négy mezőnyi széles **szélzónák** (wide zone), a pálya utolsó egy-egy sora pedig a **határzóna** (end zone). Amennyiben valamelyik csapat az ellenfél határzónájába juttatja a labdát, gólt ér el (touchdown). Ebből nem árt minél többet szerezni, mivel az a csapat nyer, amelynek a játék végére több szerzett gólja van, s aztán jöhet az ünneplés!

A középvonalhoz legközelebbi, szélzónák közötti, 2×7 db, bekeretezett (halálfejes) mezőt **csomóvonalnak** (line of scrimmage) nevezzük, ami a kezdő felállásnál játszik fontos szerepet.

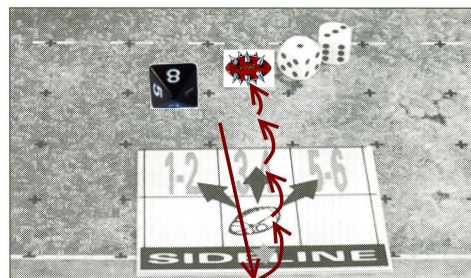
2.2. Középkedés érme

Nagy méretű, kör alakú papírkorong, az egyik oldalán egy gonosz-nap ábra, a másik oldalán egy birodalmi sas látható. Ezzel kell (lehet) eldönteni, fej vagy írás alapon, hogy melyik csapat kezd. Természetesen ennek hiányában bármi más használható: akár a két edző kö-papír-olló segítségével is kiválaszthatja, melyikük csapata kezdjen.

2.3. Bedobás sablon (átlátszó műanyag)



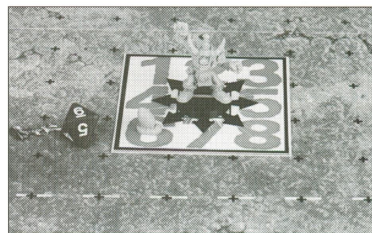
Amennyiben a labda elhagyja a játéktér, akkor azt a közönség bedobja. Helyezzük a sablon labdát jelölő részét arra a mezőre, amelyet a labda utoljára érintett úgy, hogy a középső nyíl a szemközti oldalonra mutasson (lásd ábra). A bedobás végrehajtása: **1d8** adja a három lehetséges irány közül, hogy merre dobták be a labdát (a 7-8-as dobás esetén az épp soron lévő játékos **szabadon** választ a 3 lehetséges irány közül); **2d6** pedig a bedobás távolságát. A bedobott labda a célmezőből még egyet pattan a szórásablak segítségével (lásd következő pont). Ha a bedobott labda ismét elhagyja a játéktér, újabb bedobás következik, az új helyről. A példában: az irányra a játékos d8-cal 8-ast dobott, így ő választhat a 3 lehetséges irány közül. A 3-4-es irányt választja. A labda a bedobási ponttól (merőlegesen) 3+1=4 mező távolságra érkezik vissza a pályára. Ez után még pattan egyet.



2.4. Szórásablak (átlátszó műanyag)



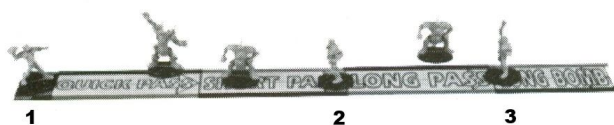
A labda véletlenszerű pattanását szimbolizáló sablont úgy kell elhelyezni, hogy a közepe arra a mezőre essen, ahonnan a labda pattanni fog. A szóródás irányát **1d8**-al lehet meghatározni. A mellékelt képen a fekete ork blokkoló kezéből a labda a 6-os irányba pattan egyet. Természetesen játék közben nem kell ténylegesen a figura talpa alá gyömöszölni a sablont, jól megvan az valahol a pálya szélén is.



2.5. Távolságmérő sablon (átlátszó műanyag)

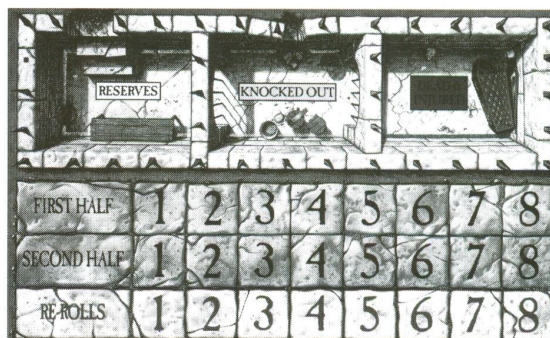


A labda passzolásakor használatos hosszú, egyenes sablon. A sablonon található „o” jelet (kör alakú kivágás) a dobó játékos feje fölé kell tartani, a sablont pedig úgy kell forgatni, hogy a tengelye haladjon el a megcélzott játékos feje (vagy az üres célmező) felett. A sablonról leolvasható a passz távolsága (sorrendben: quick pass - gyors passz / short pass - rövid passz / long pass - hosszú passz / illetve long bomb - nagy bomba). Ha a fogadó játékos pont két tartomány határán áll, akkor mindig a távolabbi számít. A képen az ember dobó (1) épp egy nagy bombát ereszt meg a fogó (3) játékos felé. Ha a közepén álló (2) közkatonának dobná a labdát, az rövid passznak számítana csak.



2.6. Kispadok / fedezékek (2 db)

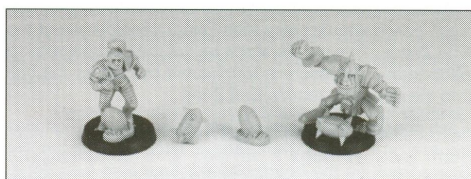
A kispadok a játéktábla mellé kerülnek, itt várakoznak a tartalék játékosok (ha vannak), illetve ide kerülnek a sérültek és holtak. A fedezék mezői a következők: A felső 3 „helyiségbe” kell elhelyezni a nem játszó játékos figurákat, akik valamilyen ok miatt épp nincsenek a pályán. Ez lehet tartalékos cserejátékos (Reserved), eszméletlen játékos (Knocked out), vagy súlyosan sérült illetve hulla (Dead & Injured - a koporsóval jelölt szoba). A kispadon kell jelölni az eltelt körök számát is, ehhez első féldőben a First half, a második féldőben a Second half sorban kell elhelyezni a körjelölőt (lásd később). A csapat legelső körében a körjelölő az egyes mezőre kerül, és minden újabb saját kör esetén egyel arrébb kell azt tolni, hogy az eltelt körök követhetők legyenek. A kispad legalsó sorában a még fel nem használt csapat-újradozásokat (Re-rolls) lehet jelölni a megfelelő papírszetonokkal (lásd később).



2.7. Dobókockák (dobóidomok)

A játékhoz a következő dobókockákra van szükség:

- két hatoldalú, normál dobókocka (**d6**), amellyel a jártasságok használatakor (pl. cselezéskor) kell dobni, illetve ezzel kerül kidobásra a páncél-mentő és a sérülés is
- egy nyolcoldalú dobókocka (**d8**), amellyel a szóródásra kell dobni
- két tizenkét oldalú dobókocka (**d12**), amellyel az időjárásra, és a középkezdési mókákra kell dobni
- három fehér színű, hatoldalú, speciális blokk-kocka (lásd a képen), amelyek a blokkolás eredményének eldöntésére hivatottak

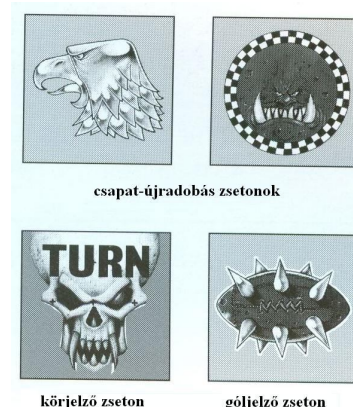


2.8. Labdák

A játékhoz két szöges és egy „talpas” labdát mellékeltek. A képen látható, hogyan lehet jelölni azt, melyik mezőn, illetve melyik játékosnál van éppen a labda (a játékos talpára tesszük). Mindegy, melyik labdát használjátok, de egyszerre csak egy lehet a pályán.

2.9. zsetonok

A játékhoz kapott különféle zsetonok a következők. Nyolc darab kék színű, sasfejes (fent balra), és nyolc darab piros színű, ork fejes (fent jobbra), hátoldalukon Re-roll feliratú csapat-újradozás zseton. Egy kék és egy piros, koponyás, Turn feliratú, az eltelt köröket jelző körjelölő zseton (balra lent). Egy kék és egy piros, kisebb méretű, az egyik oldalán szöges labdával, a másik oldalán „Score” felirattal ellátott, a gólok számát jelezni hivatott zseton (jobbra lent). Ezeket a játéktábla egyik, hosszanti oldalán lévő számlálón lehet használni: ahány gólt szerzett a csapat, arra a számú mezőre elhelyezve. Található még a dobozban 16 darab, kisméretű, sárga, 1-től 16-ig beszámozott zseton, melyek a játékosok véletlenszerű kiválasztására használhatók.



2.10. Csapatnévsor-lapok

Az egyénileg összeállított csapatok adatai kerülnek ezen lapokra feltüntetésre. Igazából csak bajnokságok alkalmából van értelme használni, olyankor viszont ez adja a csapat „lelkét”, erre kerül felvezetésre az összes játékos minden adata, fejlődése, a menet közben begyűjtött sztárjátékos-pontok, a csapat vagyona, szurkoló-faktora, stb. A csapatnévsor kitöltéséhez segítséget lásd a 12.2. fejezetben, üres csapatnévsor-lap pedig a szabálykönyv végéhez lett mellékelve.

2.11. Különleges kártyák

A játékhoz opcionálisan használható, 116 speciális, magyar nyelvű kártya: 44 sárga mocskos trükk, 45 rózsaszín véletlenszerű esemény és 27 világoskék varázstárgy kártya (lásd a 16.3. fejezetet, illetve a mellékletet).

2.12. Varázssablonok

A játékban opcionálisan használható, kör alakú tűzgolyó-sablon (ez használatos a meteoresőhöz is) és a csepp-alakú villám-sablon (ez használatos a széllökés ill. a fagykúp varázslatokhoz is). Használatát lásd a 15.3.-15.6. fejezetekben.

2.13. Összefoglaló táblázatok

A szabálykönyv vége felé is találsz néhány összefoglaló táblázatot, amiben a különböző ügyességi dobások eredményei találhatóak - így nem kell állandóan a szabálykönyvet lapozgatni. A többi táblázat is hasznos lehet (időjárás, középkezdési mókák, sérülések eredményei).

2.14. Vezetőedzők

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

3. A játék kezdete

Mielőtt elkezdenél játszani, nem ártana legalább egyszer elolvasni a szabályokat, hogy legyen némi fogalmad arról, mit is teszel valójában. ☺

Ha ez megvolt, válassz magadnak egy csapatot (a harmadik kiadáshoz egy 12 fős ork és ember kezdő csapatot csomagoltak, de számtalan más csapat kapható még, kiegészítő figurákkal, sztárjátékosokkal). Tegyen így ellenfeled is. Nincs tiltva, hogy két azonos fajú, vagy akár teljesen egyforma csapat mérkőzzön meg egymással, ez esetben azonban valamilyen módon jelölőnek kell, melyik játékos melyik csapatba tartozik (eltérő színű mez, eltérő színű talp, stb.). Ha valamilyen bajnokságot játszol, ahol a játékosaid fejlődhetnek, nagyon fontos, hogy a játékosaid meze (talpa) meg is legyen számozva (1-16-ig), hogy egyértelmű legyen, pl. melyik közkapitány is szerezte a gólt, és kapott ezáltal 3 sztárjátékos pontot. Ezért azután egy csapatnévsor lapra is szükséged lesz, hiszen ezen adminisztrálhatsz mindent, ami a játékosaidat érinti, illetve innen olvashatod le legegyszerűbben melyik játékosod mit tud. Érdemes a 12-16. fejezeteket jó alaposan végigtanulmányozni a neked tetsző csapat összerakása céljából.

Nagyon fontos, hogy a játékhoz két, **legalább 11, legfeljebb 16** játékost tartalmazó csapatra van szükség. Terítsd ki a pályát. Mindkét edzőnek szüksége lesz továbbá egy fedezékre, amit a határzónájuk mögé helyeznek el. Így eldől, melyik térfélen melyik csapat játszik.

Mindkét edző vegye el a saját zsetonjait (döntések el, kié lesz a kék, és kié a piros készlet): a 8 csapat újradozás zseton közül annyit, amennyi csapat újradozása a csapatnak van, valamint a körjelző- és a góljelző zsetonját. A körjelző zsetonjaitokat készítsétek a fedezéketek mellé, a góljelzőt meg tegyék a tábla oldalán található nullás számokra. Az újradozás zsetonjaitokat szép sorban rakjátok a fedezéketek „Re-rolls” sorára, hogy egyértelműen látszódjon, mennyit használhattok még fel a félidőben.

Vegyetek elő egy labdát, és készítsétek a tábla mellé a dobókockákat, valamint a 3 átlátszó műanyag sablont.

Opcionálisan lehetnek még egyéb speciális előkészületek is (véletlenszerű esemény kártyák húzása, szabadúszók szerződtetése, stb.) melyek csak a bajnokságokon érdekesek. Erről bővebben majd a 16. fejezetben szöölök.

3.1. Időjárás kidobása

Állapítsuk meg, hogy milyen az időjárás a következő táblázat segítségével (az események részletei majd a későbbi fejezetek segítségével válnak érthetővé):

1d12	Időjárási hatások
1	Tikkasztó hőség: gól után minden pályán állva maradt (tehát nem épp a földön fekvő) játékos dob 1d6 -al: aki 1-est dob, hőgutát kap. A hőgutát kapott játékosokat a fedezék eszméletlen „helyiségébe” kell tenni, de csak a következő középkezdésnél próbálhatnak meg először visszatérni (lásd 7.4. pont.). Mindezeket túl a tikkasztó hőség -1-et ad minden passzolási, labdaelkapási próbára.
2	Káprázó napsütés: -1 minden passzolási, labdaelkapási próbára.
3-10	Ideális játékidő: tökéletesen jó idő a gyilkolásra: nincsen semmilyen negatív módosító.
11	Szakadó eső: a szakadó esőtől síkos labda könnyen kicsúszik a játékosok kezéből, így minden labdaelkapási, labda felszedési, kézzől-kézre adási próbára -1-et kapnak. Mindezeket túl az extra mezőt lépő 1-2-vel csúszik el a nedves fűvön.
12	Hóvihar: a tomboló hóviharban csak gyors-, vagy rövid passz távra lehet dobni a labdát. A szakadó hó és a jeges pálya miatt a játékosok minden cselezési, labdaelkapási, labda felszedési, kézzől-kézre adási próbára -1-et kapnak. Az extra mezőt lépő 1-3-al csúszik el.

A kidobott időjárás (ha csak nem jön ki a középkezdési eseményre a 11-es - változó időjárás) az egész mérkőzés végéig érvényben marad.

3.2. Középkezdés érme feldobása

Dobjuk fel a középkezdés érmét, hogy eldöntsük, melyik csapat lesz a legelső középkezdésnél a **rúgó-** és melyik a **fogadó csapat** (aki az érmefeldobáson nyer, azé a rúgó csapat). Az érmét csak a legelső középkezdésnél kell feldobni (lásd még a 4. fejezetet).

3.3. Pályára lépő játékosok kiválasztása

Mindkét edző kiválaszt **11** játékost a maximum 16-os játékos keretéből, a többiek a kispad cserejátékosok részére helyezi. Gól utáni középkezdés esetén már nem biztos hogy mindenki ki tud állítani 11 épkezláb játékost, ettől még a játék folytatódhat, de a mérkőzést csak 11-11 játékos kezdheti el.

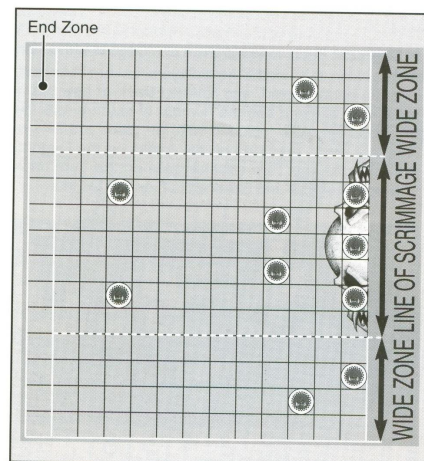
Abban a ritka esetben, amikor egy középkezdés előtt az edző egyetlen játékost sem tud pályára állítani miután dobott az eszméletlen játékosokra, akkor mindkét csapat körszámlálóját előre kell tolni kettővel, és ha a másik csapat legalább egy játékost a pályára tud állítani, akkor az a csapat automatikusan szerzett egy gólt (senki nem kap érte sztárjátékos pontot). Ha így mindkét csapat körszámlálója eléri vagy túlhalad a 8. körön, akkor a félidőnek vége. Ha még maradt hátra kör, akkor új kirúgás következik (azaz vedd le az összes játékost a pályáról és dobj az eszméletlen játékosokra).



3.4. Játékosok felállítása a pályára

Először a rúgó csapat állítja fel a saját térfelén a 11 játékosát, majd a fogadó csapat, a következő megkötésekkel: egy-egy saját szélzónádba maximum 2 játékosod kerülhet (azaz összesen 4), valamint legalább három játékosodat a csomóvonalra **kell** állítani. A rúgó csapatnak legalább egy játékosát úgy kell felállítania, hogy az nem kerül egyetlen ellenséges játékos szerelési zónájába sem (ő az, aki a kezdőrúgást elvégezve a labdát átrúgja a fogadó csapat térfelére). Más megkötés nincs, az alkalmazni kívánt taktikád, vagy ellenfeled csapatának felállása alapján helyezheted el a játékosaidat a térfeleden. Ha akarsz, például a kötelező 3 csomóvonalra felállított játékoson túl akár minden játékosodat lepakolhatod a saját határzónádba is, bár ennek talán sok értelme nincs. ☺

A jobb oldali képen egy példa látható az ork csapat felállítására: a kötelező 3 ork ott áll a csomóvonalon (line of scrimmage), a maximálisan engedélyezett 2-2 ork (itt ugye összesen 4) került a szélzónákba (wide zone), mindösszesen 11 ork játékost pakolt fel az edző, mélységi védekező formációban.



Megemlítem, hogy az eredeti szabálykönyvben a csapatok sorrendje a következő: a rúgó csapat feláll, majd feláll a fogadó csapat. A rúgó csapat kirúgást hajt végre. A kirúgás után a fogadó csapat kezd. Szerintem az én szabályaim jobbak, mivel így a fogadó csapatnak annyi előnye van, hogy a rúgó (támadó - kezdő) csapat felállításának ismeretében dolgozhatja ki védelmi stratégiáját, azaz állíthatja fel saját játékosait. Ráadásul az eredeti szabályban kezdő fogadó csapatnál ugye ott a labda, ami nagymértékben megkönnyíti a gyors gólszerzést.

3.5. Középkérdési esemény kidobása

Miután mindkét fél felállt, a **rúgó csapat edzője az ellenfél térfelének bármely üres kockájára lerakja a labdát**, majd dob a **középkérdésre** érvényes speciális eseményre:

2d12	középkérdési esemény
2	Totális érdektelenség: A meghirdetett meccsre a hót-dög áruson kívül a továbbiakban már senki sem kíváncsi (ha ez a mérkőzés a döntők valamelyike, új dobás szükséges), így az szép csendben elmarad (abbamarad). A versenybírák pénzfeldobással döntenek el, hogy ki nyerte meg a mérkőzést (az eddigi eredményt törlik): az 2:0-ás győzelemnek számít. Mindkét csapat fájdalomdíjúl 1d6×10.000 aranyat kap, de a szurkolófaktor nem változik.
3	Lázadás: A közönség rohadtul unja már a meccset, ezért a középkérdést lázadás késlelteti. A rúgó csapat edzője dob 1d6-ot, s mindkét csapat ennyivel arrébb tolja a korszámlálóját.
4	Részeg játékvezető: Miután felálltak a csapatok, a játékvezető alkoholos mámorában elfelejti, hogy ki is kezd valójában, ezért a fogadó csapat léphet először (a labda helye nem változik, és a korszámlálót sem kell arrébb tolni ebben az extra körben). A bírót a következő gól, vagy a félidő végén a rúgó csapat játékosai agyonverik, így ettől kezdve ennek a csapatnak az új - és kissé megfélemlített - bíró minden szabálytalanságot elnéz.
5	Kapd el a bírót! Mindkét edző dob 2d6-ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapat szurkolói úgy döntenek, hogy a bírót egy aljas személtáda, le van fizetve, és ezt megtorolják. A laposra vert bírót új helyettese annyira meg lesz szeppelve, hogy azon csapat, melynek szurkolói elintézték elődjét, kétszer taposhat egy körben, és ennek a csapatnak a bírót innentől kezdve, egészen a mérkőzés végéig, <i>semmilyen</i> szabálytalanságát nem hánytorgat fel.
6	Hibás védekezés: A rúgó csapat átrendezheti játékosait (újra felállíthatja őket a szabályoknak megfelelően), miközben a fogadó csapat a helyén marad.
7	Időhúzás: A bírót a játékosok eddigi tevékenysége miatt úgy érzi, azok nem játszanak teljes erőbedobással, hanem az időt húzzák. Elrendeli a hosszabbítást: ez a félidő egy körrel tovább tart mindkét csapatnak.
8	Éljenező szurkolók: Mindkét edző dob 1d6-ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapat +1 újradozást kap erre a félidőre a hangosan buzdító, zászlókat lobogtató szurkolók hangulatnövelése miatt.

2d12	középkedési esemény
9	Rossz rúgás: A labda 2d6 -ot pattan (ha <i>kirúgás</i> jártasságú rúgja, úgy csak 1d6 -ot).
10	Hajszálpontos labda: A labda pontosan arra a mezőre érkezik, ahová a rugó csapat csapatkapitánya elhelyezte (nem pattan).
11	Változó időjárás: Egy közeli, félresikerült mágikus kísérlet következtében új 1d6 dobást kell végezni az időjárás megváltozására: 1-3 felfele, 4-6 lefele változik egy lépcsőnyit, ha még az lehetséges (azaz 2-es dobásra ideális játékidőből káprázó napsütés lesz, de ha már eleve tikkasztó hőség volt, az nem változik).
12	Tökéletes védelem: A fogadó csapat újra felállíthatja saját térfelén a játékosait, de ezúttal semmilyen felállási szabályt nem kell betartania (azaz lehet akár minden játékosa az egyik szélzónában, illetve nem muszáj senkit sem tennie a csomóvonalra). Játékosok nem cserélhetők: ugyan azoknak kell felállniuk, akik a dobás előtt már felálltak egyszer.
13	Jól rászedtek! A rugó csapat egy leheletnyivel előbb kezd bele a játékba, mint hogy a bíró a sípjába fújna, és mielőtt a fogadó csapat játékosai feleszmélnének. A rugó csapat minden tagja léphet egy mezőt szabadon, akár az ellenfél térfelére is, valamint a szerelési zónák sem számítanak ezen lépések során.
14	Kitűnő edzőmunka: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata segédedzőinek számát; a nagyobb eredményt kapott csapat +1 újradozást kap erre a félidőre a remek segédedzői teljesítménynek hála.
15	Somfordáló játékosok: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata segédedzőinek számát; a nagyobb eredményt kapott csapat két normál tagja, vagy egy sztárja kijátszhatja a bíró figyelmét, és a pályán bárhová újra felállíthatók (akár az ellenfél térfelére is).
16	Késők: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata segédedzőinek számát; a nagyobb eredményt kapott csapat egy lefizetett aláírás-gyűjtő kislányt küldhet az ellenfél öltözőjébe, minek következtében a már felállított játékosok közül két normál játékos, vagy egy sztár elkésett (vissza kell tenni az öltözőbe), és csak a késő csapat első körének végén jöhetnek be a pályára a gólvonaltól 1d6 mezőt mozogva. A következő körtől normálisan játszanak.
17	Lerohanás: a rugó csapat jutalomkört kap, mely teljes jutalomkör lelépése után kezdődik csak a csapat tényleges köre (körszámlálót nem kell arrébb tolni).
18	Kőbedobás: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a kisebb eredményt kapott csapatot egy véletlenszerűen kiválasztott játékosa a pályára behajított kisebb sziklatömb következtében megsérül: elesik és páncél-mentő dobás nélküli sérülés dobást kell végeznie.
19	Pálya megrohanása: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a kisebb eredményt kapott csapat 1d8/2 véletlenszerűen kiválasztott játékosát a pályára berohanó ellenséges szurkolók elverik: elesnek és páncél-mentő dobás nélküli sérülés dobást kell végezniük.
20	Mágia használata: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata varázslóinak össz-szintjét; a nagyobb eredményt kapó csapat felbérelt mágusának speciális varázslata miatt a következő félidő-, vagy a meccs végéig (2. félidő esetén) +3 extra újradozást kap, melyeket bármikor felhasználhat, akár egy normál csapat-újradozás, vagy játékos-újradozás után is. Az extra újradozásokat akár egy körben, egyetlen sikertelen dobás újra-és-újra dobására is fel lehet használni (így pl. egy cselezést akár négyszer is újra lehet dobni).
21	Keveredés: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapat tagjai iszonyú kavarodást okoznak, ezért a bíró nem veszi észre, hogy kissé többen vannak a pályán. Az összes kispadon lévő (nem KO-s, halott...) játékos pluszba behozható a következő középkedésig, s saját térfelükön bárhol felállíthatók.
22	Szabadnapos druida: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapathoz beáll egy 3. szintű gyógyítónak számító druida, és a meccs végéig a csapattal marad, még akkor is, ha amúgy a csapatnak nem lehetne, vagy már van gyógyítója.
23	Unatkozó varázstudó: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát, és levonja belőle aktuális varázslóinak összes-szintjét; a nagyobb eredményt kapott csapathoz beáll egy 3. szintű varázsló (még akkor is, ha a csapatnak egyébként nem lehetne varázslója, vagy már van varázslójuk), és a meccs végéig a csapattal marad.
24	Unatkozó sztárjátékos: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapathoz beáll egy unatkozó sztárjátékos, csak úgy, a poén kedvéért. A sztár 12.-ként (a sztárlistákról érdemes véletlenszerűen kidobni) a legelső kör elején érkezik, a saját gólvonaltól, s ettől kezdve, a meccs végéig a csapat tagja lesz. A következő középkedésnél azonban már csak 11 játékos állhat fel.

3.6. Labdapattanás

Még a középkezdés eseményeinek lejátászása előtt, de már annak az ismeretében a labda a rúgó csapat edzője által kijelölt mezőről a szórásablonnal meghatározott irányba **1d6** mezőnyit elpattan (illetve „Rossz rúgás” esetén **2d6** mezőnyit). Ha így kikerül a pályáról, vagy a rúgó csapat térfelére kerül a labda, azt a fogadó csapat edzője elkobozhatja, és akármelyik saját pályán lévő játékosának adhatja. Ha egy olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy játékos, az megpróbálhatja elkapni azt a normál labda elkapási szabályok szerint (pattogó labdának számít). Az így, kirúgáskor elveszített (ellenfélhez került) labda **nem** jelenti a rúgó csapat körének végét!

Játsszuk le a középkezdés eseményét. Kezdődhet a mérszárlás... ööö, a játék!

4. A játék menete, gólszerzés

A játék két féldőre, féldönként 16 körre (csapatonként 8-8 körre) van felosztva. A második féldő végeztével a több gólt szerzett csapat nyer.

Mindig **először a rúgó csapat jön, majd a fogadó csapat**. A fordulók így mennek egész addig, míg gól nem esik, vagy míg véget nem ér a féldő.

A csapatod legelső körének legelején tedd a körszámlálót a fedezéked „First half” (első féldő) sorának „1”-es mezőjére, jelezve, hogy ez az első köröd. Minden további saját köröd legelején a körszámlálód egyel arrébb kell tolnod. Amennyiben mindkét csapat körszámlálója a „First half” sor 8-as helyen áll, az első féldő véget ér az épp soron lévő csapat körének végeztével. A második féldőben ugyan ezt a metódust kell követned a fedezéked „Second half” (második féldő) sorában lépkedve a körszámlálóddal. Amennyiben mindkét csapat körszámlálója a „Second half” sor 8-as helyen áll, a meccs véget ér az épp soron lévő csapat körének végeztével.

4.1. Egy játékos lehetőségei

Egy körön belül az épp soron lévő csapat minden pályán lévő játékosa tehet egy, **de csak egyetlen** akciót. A játékosok sorrendjét az edző választja meg, ám a megkezdett akciót **be kell fejezni**, mielőtt a következő játékosra kerülhetne a sor. Azaz nem teheted meg, hogy például egy játékosod felveszi a labdát a földről, mozog, majd mozgatod egy másik játékosodat, és azután dobja el az első játékosod a labdát. Amint másik játékoskal akciózol valamit, az előző játékosodhoz már nem térhetsz vissza.

Egy soron lévő játékos a következők **egyikét** teheti:

- **mozog** (lásd 5. fejezet)
- **blokkol** (lásd 6.1. pont)
- **rohamozik**, de csak **egyetlen** játékos körönként (lásd 6.2. pont)
- ha akar **mozog**, majd a mozgása végén **passzol**, de csak **egyetlen** játékos körönként (lásd 8. fejezet)
- **szabálytalankodik** (tapos), de csak **egyetlen** játékos körönként (lásd 9.1. pont)
- **extra** tevékenységet végez (pl. tiltott fegyver használata - lásd a 14. fejezetet)
- **helyben marad** (nem csinál semmit)



A játékosok sorrendjét te választod meg. A tervezett tevékenységet a félreértések elkerülése érdekében pontosan be kell jelenteni (pl.: a 2-es játékosom blokkolja a te 4-es játékosodat; a 11-es játékosom erre a mezőre akar mozogni, cselezni). A már cselekedett játékosokat érdemes úgy jelölni, hogy az alapesetben arccal az ellenfeled térfele felé néző figurát 90°-al valamelyik szélzóna felé elfordítod. Így nem lesz belőle vita, hogy vajon cselekedett-e már egy bizonyos játékos a körben, avagy nem. A köröd végén meg szépen mindenkit visszafordítasz az ellenfeled felé.

A játékosaid sorrendjének helyes kiválasztása a győzelem egyik kulcsa. Jó taktika, ha előbb a biztos (a csapat körének végét nem jelentő) akciókat hajtod végre (például mozogsz a szabad játékosaiddal, megpróbálsz felállni a földön fekvőkkel), majd rátérsz azokra, amik már rizikósak lehetnek.

Nincs „ja bocsi” opció. Azaz ha már bejelentetted egy akciód, azt pontosan úgy kell végrehajtani, ahogy bejelentetted, hiába jössz rá, hogy a leblokkolni kívánt ellenséges játékos sokkal erősebb, mint a tied, avagy hogy csak tiszta 6-os dobásra tudsz kicselezni egy adott mezőről.

4.2. A kör vége

Amikor a te köröd van soron, a csapatod körének vége szakad akkor, ha

- a csapatod ellen óvást nyújtanak be (csalás miatt - lásd 9.3. pont)
- a csapatod egy játékosa bármi okból a földre kerül, vagy kitántorodik a pályáról
- a csapatod által birtokolt, vagy a földről felkapott labda a földön állapodik meg, kikerül a pályáról, vagy egy ellenséges játékoshoz kerül
- gól esetén (ekkor újabb középkezdsre kerül sor)
- illetve ha befejezettnek tekinted a kört (azaz mást már nem akarsz ebben a körben csinálni)

Ha a csapatod ellen óvást nyújtanak be (pl. az ellenfél edzője észreveszi, hogy csaltál), a megóvott akciót semmisnek kell tekinteni. Például: ha úgy tudod, hogy az éppen mozgó játékosodnak van cselezés jártassága, és annak segítségével az újradozott cselezése sikeres, de az edzőtársad ezt kiszúrja, a játékosodat az elrontott cselezés mezőjére kell elfektetni, akár hol is tartott a mozgásában épp.

Ha egy játékosod a saját körödben a földre kerül, vagy kitántorodik a pályáról (ahol még jól el is verik), akkor a köröd azonnal megszakad, és az elesett játékosod páncél-mentő, és/vagy sérülés dobásának végrehajtása után ellenfeled következik (lásd 6.5, 6.6 pontok, illetve a 7. fejezetet).

Ha a te körödben kezdettől nálad van a labda, vagy az bármilyen módon hozzád kerül, és ez után egy játékosod bénázása miatt a labda a földre kerül, vagy kikerül a pályáról (ami ugye bedobást eredményez) még akkor is, ha esetleg a bedobott labdát egy saját játékosod sikeresen elkapja, vagy az egyik ellenséges játékoshoz kerül, azonnal véget ér a köröd.

Ha gólt szerzel, vagy az ellenfél egy labdát tartó játékosát lököd be a saját határzónádba úgy, hogy az állva marad (lásd következő pont) szintén azonnal véget ér a köröd, így ha még el akartad volna kenni egy különösen idegesítő ellenséges játékos száját, azt kénytelen leszel a gólszerzés akció előtt megtenni.

Szintén véget ér a köröd, ha már minden játékosoddal cselekedtél egyvalamit, vagy egyszerűen úgy döntesz, hogy ennyi elég volt erre a körre, és a még nem cselekvő játékosaid már nem akarnak tenni semmit.

4.3. Gólszerzés (touchdown)

Amennyiben egy játékos kezében a labdával az ellenfél határzónájába kerül, és ott állva marad, gólt szerez. Ha a határzónába jut, de ott bármilyen oknál fogva elesik (pl. oda lökik egy blokkolás során, mágia hatására, egy elrontott cselező-, vagy mindent bele dobás eredményeként) akkor az nem számít gólnak. Szintén nem számít gólnak, ha egy játékos a saját határzónájába lép úgy, hogy nála van a labda.

Amennyiben egy labdát szorongató játékost az ellenfél csapata a saját körében belök a saját határzónájába, és az ott állva marad (pl. egy blokkolás következtében), az szintén gólnak számít. Ez utóbbi azonban olyan ritka esemény, hogy a nagy ünneplés miatt kissé elhúzódik a következő középkezds, így plusz egyel arrébb kell tolni mind a két csapat körszámlálóját is.

4.4. Gól esetén

Ha gól esett, azt a gólszámlálón jelölni kell (értelemszerűen a megfelelő góljelölő zseton egyel arrébb tolasával). Gól esetén a játék azonnal megszakad, és egy új középkezdsel folytatódik. A következő középkezdsnél **a gólt kapott csapat lesz a rúgó csapat**, és a gólt szerző csapat lesz a fogadó csapat.

A kiütött (KO-s) játékosokra dobni kell, hogy visszatérhetnek-e a cserepadra (lásd 7.4. pont).

Ha az új középkezds előtt használtak tiltott fegyvereket, azok mindegyikére, külön-külön dobni kell, hogy nem állítja-e ki a bírót a renitenst (lásd 14.2. pont). Természetesen, ha a csapat épp agyonverte a bírót (pl. „Kapt el a

bíró!” középkezdési esemény eredményeként), akkor a tiltott fegyverekre sem kell dobni, hiszen ezt is elnézi az új, megfélemlített szerencsétlen.

Minden középkezdésnél (de csak ekkor) az edző cserélheti (kiegészítheti) a pályára lépő 11 fős keretét, ha van még játékos a tartalékban. Ha már nincs 11 épkézláb játékos, az új középkezdést akkor is el kell kezdeni (hacsak az edző fel nem adja a mérkőzést), ez csupán az ellenfélnek jelent jókora előnyt.

Az újabb középkezdést ugyan úgy kell lejátszani, mint a legelsőt, azzal a kivétellel, hogy nem kell új időjárást kidobni (hiszen az az egész mérkőzésre érvényes): azaz a még talpon lévő játékosokat a szabályok szerint fel kell állítani, a rúgó csapat edzője leteszi a labdát a fogadó csapat térfelére, újabb középkezdési eseményt kell dobni, a labda pattan, esemény lejátszása, és indulhat újra a bunyó...

A második féldő elején mindig az a csapat lesz a rúgó csapat, amelyik az első féldő elején a fogadó volt, függetlenül attól, hogy a féldő utolsó körében esett-e gól, vagy nem (és azt ki rúgta).

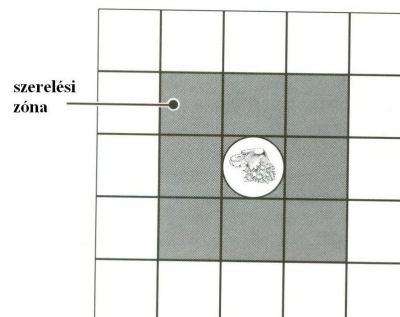
Az új középkezdést akkor is el kell végezni, ha már csak egyetlen köre van hátra a rúgó csapatnak a mérkőzésből, és teljesen esélytelen, hogy gólt szerezzen, hiszen mind a középkezdési esemény, mind az utolsó kör cselekménye eredményezhet sérüléseket, vagy hozhat sztárjátékos pontokat.

4.5. A meccs megnyerése

A meccset az a csapat nyeri meg, aki több gólt ért el. Bajnoki mérkőzések esetén a döntetlen is elfogadható eredmény (hiszen 1 pontot az is ér), ám egyedi mérkőzésnél lehet „gyors halál” jellegű hosszabbításra is játszani. Ez esetben a csapatok újból felállnak (már azon játékosok, akik még élet- és játékképesek), újabb középkezdés érme feldobással el kell dönteni, hogy ki lesz a rúgó csapat, és az először gólt elérő csapat nyer. A „gyors halál” maximum 8 körön át tart, ám a csapat-újradowások nem frissülnek; az esetleg a második féldőről megmaradtakat azért fel lehet használni. Ha az eredmény még így is döntetlen marad, mert nem esik gól, akkor pénzföldobással kell eldönteni, hogy ki is nyerte a mérkőzést, vagy más, kreatív ötleteket is be lehet vetni ☺. A meccs végeztével be lehet kasszírozni a mérkőzésért járó pénzösszeget, ki lehet osztani a sztárjátékos pontokat, stb. (lásd a 12. fejezetet).

5. Mozgás

Szerelési zóna: minden játékos szerelési zónája az öt körülvevő nyolc mezőre terjed ki. A mellékelt képen ezek a sötéttel jelölt mezők.



5.1. Normál lépés

Soron lévő játékos a mozgásértékének (a csapatlistán az „M” oszlopban lévő szám) megfelelő számú mezőt léphet, bármely irányba, akár átlósan is. A mozgásnak nem kell egyenes vonalúnak lennie, kanyaroghat tetszés szerint, sőt, mozgása végén akár a kiindulási helyére is visszaérkezhet, ha akar. A játékos azonban nem léphet olyan mezőre, ahol már áll (vagy fekszik) egy másik játékos, illetve saját akaratából nem hagyhatja el a pályát. A játékosnak nem kötelező lelépnie a teljes mozgásértékét, ha akar, menet közben meg is állhat (például mert cseleznie kellett, és elhasználta a cselezés jártasságát, és edzője nem kívánja kockáztatni, hogy esetleg elessen), de ezzel akciója véget ér, tehát már nem indulhat el újra később ebben a körben.

5.2. Cselezés

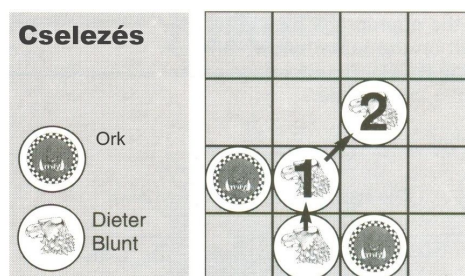
Ha a játékos olyan mezőt kíván **elhagyni**, melyet egy, vagy több ellenséges játékos szerelési zónája fed, cselező dobást kell végeznie. Cselezni minden szerelési zónával lefedett mező elhagyásakor kell, tehát lehet, hogy egy mozgás során egymás után többször is, esetleg más-más módosítókkal. A cselezés sikeres, ha a mozgó játékos megdobja a következő táblázatban szereplő megfelelő értékét:

CSELEZÉS	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
1 zónából	6	5+	4+	3+	2+
2 zónából	6	6	5+	4+	3+
3 zónából	6	6	6	5+	4+
4 zónából	6	6	6	6	5+

A természetes 6-os dobás mindig sikert, az 1-es dobás mindig kudarcot jelent, függetlenül az egyéb módosítóktól! Ez egyébként minden ügyességi dobásra igaz! A táblázatban például a „4+” azt jelenti, hogy a sikerhez 4-et, vagy nagyobbat kell dobni (azaz 4-est, 5-öst, vagy 6-ost).

Amennyiben a cselezés sikeres, a játékos a célmezőre lép, és tovább mozoghat, ha akar; ha sikertelen a játékos a célmezőn elesik, és páncél-mentő dobást kell tennie (lásd 7.2. pont). A csapata körének ekkor (a páncél-mentő és esetleg a sérülés kidobása után) vége szakad.

Példa: a jobb oldali képen látható Dieter Blunt, ember rohamozó ügyessége 3-as. Az ember csapat van soron, és bár két ork szerelési zónájában is áll, de Blunt elhatározta, hogy megy. Ahhoz, hogy az egyessel jelölt mezőre jusson, a fenti táblázat szerint 5+-t (azaz 5-öst, vagy 6-ost) kell dobnia. Blunt dob: 3-as, kudarc! Szerencse, hogy már rutinos öreg róka, így rendelkezik cselezés jártassággal: így újra dobja hát a cselezését. Ezúttal a dobása 5-ös, siker!



Blunt most az 1-es mezőn áll, és az edzője akár abba is hagyhatná a mozgását. Blunt azonban tovább akar mozogni, a 2-es mezőre, így újból dob. A helyzet nem változott: Blunt ugyan úgy 2 ork szerelési zónájában áll az 1-es mezőn is. Az eredmény 2-es, újból kudarc! Mivel a cselezés jártasságát már nem használhatja ebben a körben, felhasznál egy csapat-újradozást, és ismét dob: 1-es, totális kudarc! Blunt a 2-es mezőn elesik, és páncél-mentőt kell dobnia. A csapata körének ezzel vége.

Amennyiben Blunt a csapat-újradozás felhasználása után kicsit szerencsésebb, és sikeresen megdobja az 5+-t, a 2-es mezőre érkezik, ahonnan - ha akar - tovább mozoghat még ötöt, hiszen a mozgásértéke 7-es. A 2-es mezőt nem fedi egy ork szerelési zónája sem, így innen szabadon, cseleződobás nélkül bármelyik szomszédos mezőre tovább léphet, akár még vissza az 1-esre is.

A fentiek miatt az edzőnek célszerű úgy mozgatni a játékosait, hogy egyenként, hangosan számolja a megtett mezőket, egyesével lépteti a pályán a játékost, és ahol kell, cselezést dob. Így nem lesz veszekedés abból, hogy pl. hogy a bánatba került az a csatornapatkány a határizónába oly hirtelen. ☺

5.3. „Labdára lépés”

Amennyiben a játékos arra a mezőre lép ahol a labda a földön hever, dönthet úgy, hogy megpróbálja azt felkapni, ekkor az 5.4. pont szerint kell eljárni. Ha ezt nem kívánja megtenni, mert például kicsi az ügyessége, és fél, hogy nem sikerülne neki (ezzel ugye a csapatának véget érne a köre), vagy csak fontosabb dolga akad (például szétverni egy mocskos ellenséges játékos pofáját), rohantában egyszerűen rálép a labdára, és azt egy kicsit arrébb löki: a labda a szórásablon segítségével meghatározott szomszédos mezőre pattan (egy d8 dobás mutatja meg az irányt), és a játékos folytathatja a lépését tovább. Az, hogy az így elpattintott labdát elkapja-e valaki, vagy nem, ez esetben nem számít: még ha végül ellenséges játékoshoz is kerül, az nem jelenti a csapat körének végét.

5.4. Labda felkapása

Ha a játékos mozgás-, vagy rohamozás akciója végrehajtása közben egy olyan mezőre lép, ahol a labda a földön hever, megpróbálhatja azt felkapni (be kell jelenteni, hogy megpróbálja, különben úgy kell venni, mintha csak rálépett volna). A labda felkapása a játékos ügyességétől és a labda mezőjét fedő ellenséges szerelési zónák számától függ. Sikeres, ha megdobja a következő táblázatban szereplő megfelelő értéket:



LABDA FELKAPÁSA	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
2 zónában	6	6	5+	4+	3+
3 zónában	6	6	6	5+	4+
4 zónában	6	6	6	6	5+

Amennyiben a labda felkapása sikeres, a labdát a játékos talpazatára kell helyezni (jelezve ezzel, hogy nála van a labda), és a játékos még tovább mozoghat, ha akar, majd akár el is dobhatja a labdát (lásd 8. fejezet), vagy - ha rohamozott - befejezheti a rohamozás akcióját (lásd 6.2. pont). Ha a felkapási dobása sikertelen, úgy a labda kicsúszik a kezéből és a szórásablonnak megfelelő irányba pattan egy mezőt. A sikertelen játékosnak ekkor a felkapás mezőjén meg kell állnia, és ha a labda végül a földre kerül, vagy kikerül a játéktérrel, vagy azt egy ellenséges játékos végül elkapja, a csapata köre azonnal véget ér. Ha az edző olyan szerencsés, hogy a játékos a kezéből kipotyanó, ide-oda pattogó labda végül saját játékosához kerül, aki azt el is tudja kapni, a csapata köre nem ér véget, de az ügyetlenkedő játékos már nem mozoghat (cselekedhet) tovább, még akkor sem, ha esetleg ő kapta el végül a pattogó labdát.

Ha a játékos más módon került arra mezőre, ahol a labda van (például odalökték, vagy odadobta egy másik játékos *csapatárs eldobásával*, stb.), akkor nem próbálhatja meg felvenni a labdát: úgy kell venni, mintha rálépett volna, azaz elpattan tőle a szórásablon segítségével egy mezőnyit. Ez a pattogás sem jelenti a kör idő előtti végét, függetlenül attól, hogy mi lesz végül a pattogó labdával.

5.5. Felállás

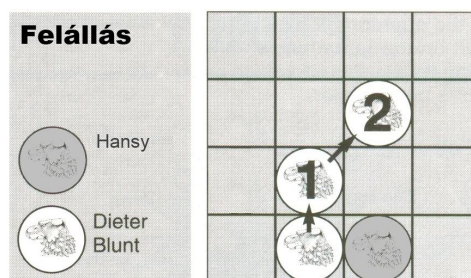
Amennyiben a játékos a földön hever arccal felfele (tehát nem kábult), akkor a mozgása előtt fel kell állnia, mely 3 mozgáspontjába kerül. Ha a játékos olyan mezőn kel fel, amelyet egy, vagy több ellenfél szerelési zónája fed, akkor **normál cselező-dobást** kell végeznie az 5.2. pont szerint. Természetesen, ha olyan helyen fekszik, amit nem fed egyetlen szerelési zóna sem, nem kell ilyen cselező dobást végeznie. Ha felállása sikertelen, a földön marad, de ez nem jelenti a csapata körének végét. Ha a felállása sikeres, blokkolni nem blokkolhat (mivel blokkolás előtt nem lehet mozogni), de normálisan mozoghat tovább (ha akar) mínusz 3 mozgásponttal, vagy rohamozhat, stb. Ha a felálló játékos szerelési zóná(k)ban tartózkodik, onnan kimozogni csak újabb cselező dobással tud.

A 3-asnál kevesebb mozgásértékkel bíró játékos csak akkor próbálkozhat meg a felállással (akár szerelési zónákban fekszik a pályán, akár nem), ha előtte egy extra **1d6**-tal 4+-t dob. Ha a dobásérték nincs meg, nem próbálhat meg felállni, a földön marad (a csapat köre ettől nem ér véget); ha megvan, de ellenséges szerelési zóná(k)ban próbál meg feltápaszkodni, ezután cselező-dobást is kell dobnia a sikeres felálláshoz.

A felálló játékosnak segíteni is lehet. Minden olyan saját játékosára után, akinek nincs labda, és aki a felállni kívánó játékos melletti mezőn áll úgy, hogy nincs ellenséges játékos szerelési zónájában, mind a felálló extra dobásához (1-2 mozgásértékű játékosnál), mind a felállás normál cselező-dobáshoz +1-et kaphat. A felállni segítő játékos ezen cselekedete nem számít külön akciónak, tehát a segítség után (vagy előtt) még végrehajthat egy akciót a szabályok szerint.

Már említettem, de a felállásra is igaz: 6-os dobás esetén automatikusan feláll a játékos (függetlenül a szerelési zónák számától), míg az 1-es dobás biztos kudarcot jelent (függetlenül az esetleges segítő számától).

Példa: emlékszünk még a jó öreg Dieter Bluntra? Most épp arccal felfele hever a földön, és szeretne valamit akciózni. Ha nem állna mellette senki, akkor dobás nélkül felpattanhat, és a maradék 4 mozgását (mozgásértéke 7, ebből 3-at a felállásra „költött el”) lemozoghatja. Ha a mellette álló Hansy egy ellenséges játékos lenne, akkor viszont a felálláshoz sikeres cselező-dobást kell tennie. Blunt ügyessége (még mindig) 3-as, és egy szerelési zónában áll, így csak 4+-ra sikerül neki a felállás. A dobás értéke 3-as, azaz nem sikerült (ezzel a csapata köre ugye még nem érne véget). Bluntnek azonban nagyon fontos lenne felállnia, így az edző elkölt egy csapat-újradobást (Blunt cselezés jártassága a felállásra nem használható): a megismételt dobás értéke 4-es, azaz siker! Blunt most Hansy mellett áll. Folytathatja mozgás akcióját (hiszen a felállás is a mozgás akció része), és az 1-es jelű,



majd a 2-es jelű mezőkre egy-egy újabb sikeres 4+-os cselező-dobással tud eljutni (ezen akciójához a cselezés jártasságát már használhatja, de csapat-újradozást már nem, hiszen azt az edző a felállásánál elhasználta). A 2-es mezőről még két mezőt mozoghat szabadon, amikor is a mozgásértékének maximumát, a 7-et eléri.

Blunt legyen most egy 2-es mozgásértékű játékos, Hansy meg a felállásban segítő csapattársa (akinél persze nincs ott a labda). Bluntnak a felálláshoz először 1d6-tal egy extra 4+-t kell dobnia, de ehhez a dobáshoz Hansy miatt +1-et adhat. A dobás értéke 3-as, ami a +1-el együtt pont 4, tehát Blunt Hansy mellett feláll. Mivel sima mozgáspontja már nem maradt, tovább csak „mindent bele!” mozgással tud lépni (lásd a következő pontot). Ha Blunt mellett állna egy ellenséges játékos is (akinek zónájában Hansy nincs benne), Bluntnak az extra 4+ siker **után** még egy normál cselező-dobást is kell tennie (3-as ügyességű játékos, 1 zónában 4+-ra sikeres), amely dobás eredményéhez Hansy segítsége miatt szintén hozzáadhat +1-et. Legyen a dobás eredménye 6-os, ami amúgy is automatikus siker lenne (+1-el meg pláne), így Blunt megint csak Hansy mellett ácsorog.

Megjegyzem, hogy az eredeti szabályokban úgy szerepel, hogy ha a játékos olyan mezőn kel fel, amelyet ellenfél szerelési zónája fed, nem kell cselező-dobást végeznie. Ez a szabály viszont kicsit frusztráló szerintem, így megváltoztattam, mert így csak az elkábultak maradnak lenni a pálya gypén (ők is csak egy körig), a többiek minden kör elején sorra felpattanhatnak. Arról már nem is beszélve, hogy kimarad az a taktikai elem, hogy egy földre kerülő alacsony ügyességű játékos körül el kell pofozni az ellenfeleket, hogy esélye legyen felállnia.

5.6. Mindent bele!

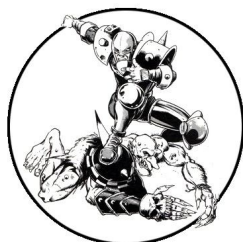
A játékos a normál mozgásértékén túl megpróbálhat egy, vagy két további extra mezőt is lépni. Minden egyes extra mező lépése után dob 1d6-ot, ami ha 1-es, elesik azon a mezőn, ahová extra lépni akart. A rohamozó játékos ezen extra mező lépést a blokkolásra is felhasználhatja: azaz ha már lemozogta a maximális mozgáspontját a célpontjához érése előtt, dob egy „mindent bele!” lépést, hiszen a roham utáni blokkolás 1 mozgáspontba kerül. Ha 1d6-tal 1-est dob, a blokkolásra nem is kerül sor (azon a mezőn elesik, ahol áll); amennyiben a dobása nem egyes, normálisan végre kell hajtani a blokkolást.

Figyelj oda, hogy egyes időjárási hatások a „mindent bele!” dobás értékét módosíthatják! Szakadó esőben a „mindent bele!” mozgást végrehajtó játékos már 1-2 dobásra elesik, míg hóviharban 1-3-ra.

Példa: az előző példában, a 2-es mozgásértékű Blunt sikeresen felállt Hansy mellett. Nincs egyetlen szerelési zónában sem, de életbevágóan fontos az edzőjének, hogy a 2-es jelű mezőre mozogjon, így „mindent bele!” dobásokat kell tennie. Éppen szakad az eső. Az 1-es mezőre mozogva dob 1d6-tal, az eredmény 4-es, tehát mehet tovább. A 2-es mezőre lépve az újabb 1d6 dobásra viszont 2-est sikerül kigurítani, ami az eső miatt kudarcot jelent, és mivel már semmilyen csapat-újradozása nincs az edzőnek, Blunt szépen el is esik a 2-es jelű mezőn, és csapata körének a páncél-mentő és esetleges sérülés dobás után vége is. Hát ezért állt fel szegény?! ☹

6. Blokkolás és rohamozás

A blokkolás a legizgalmasabb, és a műértő közönség által általában a legnagyobb ovációval kísért akció. Nem véletlen, hogy a legtöbb csapatkapitány éppen a blokkolók (mint Morg 'N' Thorg), vagy a rohamozók (mint Griff Oberwald) közül kerül ki. Ez az akció követeli meg a legnagyobb figyelmet, előrelátó tervezést az edzőktől, hiszen a kocka szeszélyének hála, itt a legkönnyebb megfektetni a saját játékosunkat (3 kockával is lehet csak halálfejet dobni), ami ugye a csapat körének végét jelenti. Épp ezért célszerű a legfontosabb, vagy a legnagyobb sikerrel kecsegtető blokkolásokkal kezdeni (amíg még van csapat-újradozás), és innen haladva az egyre rizikósabbak, kevésbé fontosak felé. Szintén megfontolandó egy blokkolás végrehajtásánál az, hogy vajon mit kockáztat a csapat: ha sikeresen földre döngöljük az ellenfél egy játékosát, az ugye nagyon jó dolog, de ha a sikertelen blokkoló földre kerülésével véget ér a csapat köre, ráadásul a földre került ember miatt rés nyílik a védő sorban, ahol az ellenfél áttörhet a labdával, az már nem annyira... Úgyhogy csak megfontoltan, de azért ne habozzunk, had fröccsenjen a vér! ☺



6.1. Normál blokkolás

Egy játékos választhatja a blokkolást is akciójaként: ekkor blokkolja az egyik, valamely *szomszédos mezőn* álló ellenséges játékost. Csak álló játékos blokkolhat álló játékost (azaz a blokkolás előtt nem mozoghat, nem állhat fel a földről). A példákat lásd a 6.7 pont végén!

6.2. Rohamozás

Körönként csupán *egyetlen* játékos választhatja a rohamozás akciót. A rohamozó játékosnak blokkolása előtt legalább *egy mezőt mozognia kell* (vagy fel kell a földről állnia), különben nem rohamozhat. A rohamozó lépés közben akár a labdát is felveheti a földről, ha arra a mezőre lép, ezután blokkolhat a normális blokkolás szabályai szerint, majd ha állva maradt, tovább is mozoghat. A rohamozás során történő blokkolás *1 mozgáspontba kerül* (azaz egyel kevesebbet mozoghat), amit pont a blokkolás előtt „kell megfizetni”. A földről felkelt játékos csak rohamozással blokkolhatja még a közvetlenül mellette álló ellenfelet is (ha a $3+1=4$ mozgáspontot meg tudja fizetni, vagy „mindent bele!” dobásokkal ér oda).

Ha már bejelentetted, melyik játékosal kívánsz rohamozni, nem másíthatod meg a döntésed, hiába nem ér el a célpontjához (mert rosszul számoltad ki a lépéseit), és így nem is lesz blokkolás az akció során; vagy ha egy arccal felfelé a földön fekvő játékosodat neveztél ki rohamozónak, aki nem tud valami miatt felállni, újabb rohamozót ebben a körödben már nem jelölhetsz ki! Épp ezért a rohamozni kívánó játékos kijelölése talán a köröd legfontosabb kulcsfeladata.

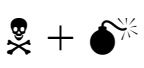
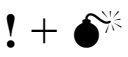
6.3. A blokkolók erejének összehasonlítása

A blokkolás eredményét a blokk kockák adják meg. A blokkoló játékos edzője által eldobott blokk kockák számától függően mindig csak egy kocka adja meg a blokkolás eredményét, az, *melyet a nagyobb erejű játékos edzője választ*. A *kockák száma* a két szemben álló fél *erejének* összehasonlításától függ:

- ha a két szemben álló fél ereje egyenlő, **egy kockával** kell dobni
- ha bármelyiké nagyobb, **két kockával**
- ha az egyik fél ereje több, mint a másik fél erejének kétszerese, akkor **három kockával**

6.4. A blokkolás eredménye

A megfelelő számú blokk kockával való dobás után az *erősebb játékos edzője választ egyet* közülük, és az az alábbi táblázat szerinti eredménnyel jár (a blokkolást kezdeményező játékos a blokkoló, a blokkolás „áldozata” a célpont):

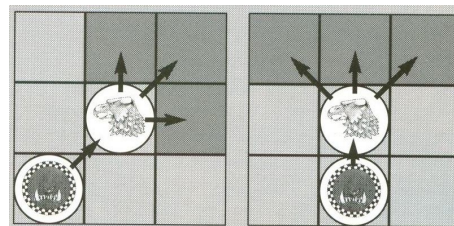
blokk kockán lévő jel	szövegben használt szimbólum	a blokkolás eredménye
		a blokkoló eszik A blokkoló saját mezőjén eszik (lepattant a célpontjáról - lásd 6.5. pontot), páncél-mentőt dob, csapata köre véget ér.
		mindkét játékos eszik A blokkoló és a célpont játékos is eszik a saját mezőjén, kivéve azt, amelyik rendelkezik <i>blokk</i> jártassággal. Ezen jártassággal bíró játékos(ok) talpon marad(nak), az elesettek páncél-mentőt dobnak.
		hátrátolás A célpont egy mezőt hátrátántorodik (lásd 6.6. pontot), de nem esik el, a blokkoló követheti őt, ha akarja (lásd 6.7. pont).
		a védő elbotlik A célpont egy mezőt hátrátántorodik, és ott eszik, ha nincs <i>cselezés</i> jártassága. A blokkoló követheti őt, ha akarja.
		a védő eszik A célpont egy mezőt hátrátántorodik, és eszik. A blokkoló követheti őt, ha akarja.

6.5. Elesés

Az elesett játékost a hátára kell forgatni, és páncél-mentő dobást kell végeznie (lásd 7. fejezet). Ha az eleső játékosnál volt a labda, akkor azt az elesés helyén kiejti a kezéből, a szórásablonnal meghatározott szomszédos mezőre. Nagyon fontos, hogy csak az után szabad labdapattanást dobni, miután a blokkoló játékos eldöntötte: követi-e a hátralökött ellenfelét, avagy nem (lásd 6.7. pont), hiszen a pattanó labda akár kerülhet hozzá is, amit egy sikeres dobással akár meg is szerezhet.

6.6. Hátrátántorodás, pályáról való kilökés

A hátrátántorodó játékost egy mezőnyivel el kell távolítani a blokkoló játékostól a képen látható 3-3 lehetséges helyek egyikére (az ábrák értelemszerűen tükrözendők, elforgatandók a más irányokból történő blokkolások esetén). A blokkoló játékos edzője dönt afelől, hogy a hátrátántorodó melyik mezőre tántorodjon hátra, ám fontos szabály, hogy a lehetséges 3 mezőből először az **üres**ek közül kell választani. Ha üres mező nincs, lehet olyan mezőre is lökni az illetőt, ahol már áll (fekszik) valaki: ilyenkor az is hátrátántorodik egy mezővel (de ő már nem esik el).

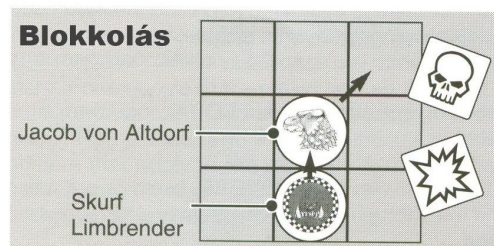


Ha egy játékos a pálya szélén áll, és így blokkolják le a megfelelő irányból, a játékos a **pályáról is kiténtorodhat**. Ekkor a nézők jól elverik, és az őt kilökő játékos edzője egy páncél-mentő nélküli sérülés dobást gurít neki. Amennyiben „elkábult” jön ki, akkor a kispad „csere játékosok” mezőjére kell helyezni, ha komolyabb a sérülése, akkor a „KO”, vagy a „halott” mezőre. (Az így esetleg sérülést okozó játékosnak is jár a 2 SJP!)

6.7 Követő lépés

A hátrátántorított játékost a blokkoló követheti (ha akarja), azaz a leblokkolt játékos eredeti mezőjébe léphet szabadon, mozgáspont felhasználása nélkül. Ekkor cseleznie nem kell, tehát a szerelési zónákat figyelmen kívül hagyhatja. A rohamozó játékosnak sem kerül mozgáspontjába ez a lépés, hiszen egy mozgáspontot már „fizetett” a blokkolás elvégzéséért.

Példa: egy fekete ork blokkoló, Skurf Limbrender akarja leblokkolni a mellette álló ember közkatonát, Jacob von Altdorfot. Ha az erejük egyforma lenne, egy blokk-kockával kellene dobni. Jacob szerencsétlenségére ez nem így van: Skurf ereje 4-es, az övé meg csak 3-as, így mivel egyikük ereje nagyobb, két blokk-kockát kell elgurítania az ork csapat edzőjének. Mivel az ork a nagyobb erejű, az ork csapat edzője választja ki a két eldobott kocka közül, hogy melyik legyen a blokkolás során az érvényes. A két blokk-kocka eredménye: 2 és 6. Az ork edző természetesen az utóbbit választja, így Jacobot a képen nyíllal jelölt mezőre hátrátolja, aki ott el is esik. A fekete ork követheti a leblokkolt embert, azaz szabadon Jacob eredeti mezőjére léphet.

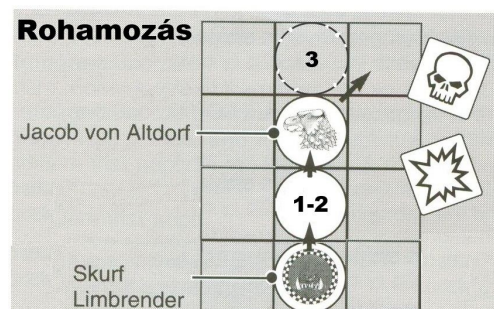


Amennyiben Jacob von Altdorf egy kigyúrt, 5-ös erejű állat lenne, úgy szintén két kockával dobott volna az ork csapat edzője, de ebben az esetben az ember csapat edzője választott volna a két kocka dobása közül (nyilván, ez esetben a 2-t), így az ork elesett volna ott, ahol épp áll, és ezzel az ork csapat köre is véget ért volna.

A fenti példát folytatva, amennyiben a Skurf Limbrender név egy 2-es erejű goblint takar, és ő próbálná meg blokkolni az 5-ös erejű állat Jacobot, úgy az ork csapat edzőjének már 3 kockával kellene gurítania (az 5 ugye több, mint kétszerese a 2-nek), és a három kocka eredménye közül az ember csapat edzője választhatná ki a neki leginkább tetszőt.

Nézzünk egy példát a rohamozásra is! A 4-es erejű Skurfot jelöli ki az edzője rohamozónak. Skurf, fekete ork blokkoló révén, 4-es mozgásértékkel bír. Mivel pont 1 mező távolságra van a 3-as erejű Jacobtól, így lemozogja a rohamozás előtti kötelező egy mezőt, majd „kifizet” még egy mozgáspontot a rohamozás blokkolása miatt (eddig kettőt költött el). A blokkolás eredménye ugyan az, mint az első példában: két kockával

kell dobni, és az ork csapat edzője választ (nyilván a 3*-t), aminek következtében a 3 lehetséges hely közül választva Jacobot a nyíllal jelölt mezőre löki hátra, ahol az szépen el is esik. Skurf „ingyen” Jacob eredeti helyére lép, majd folytatja mozgását a 3-assal jelölt mezőre, és innen még mindig tovább mehetne egy mezőt (még egy mozgáspontja maradt), vagy akár „mindent bele!” lépéssel együtt akár további 3-at is, de az edzője úgy dönt, hogy pont jó pozícióba került, így szépen megáll a 3-as mezőn, és ezzel az akciója véget ér.



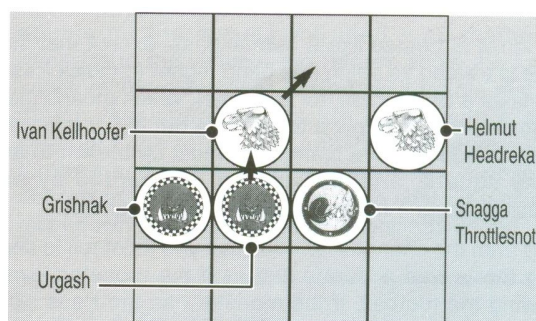
6.8. Segédkezés a blokkolásban

Mind a blokkolónak, mind a célpont játékosnak segíthetnek csapattársaik, az alábbi feltételekkel:

- a blokkolásban részt vevő ellenséges játékos melletti mezőn kell a segítőnek állnia, és
- nem lehet az ellenfél csapatának egyetlen más szerelési zónájában sem, valamint
- nem lehet a segítőnél a labda

Minden segítő után a blokkolásban részt vevő csapattárs +1-et kap az erejéhez az összehasonlításkor. Egy játékos akárhányszor blokkolásban segédkezhet, és a segédkezés nem számít akciónak, tehát előtte, vagy utána, ha akar, bármilyen akciót végrehajthat. A blokkolás eredménye csak arra a két játékosra vonatkozik, akik közvetlen szereplői voltak a blokkolásnak (azaz az eredeti blokkolóra és célpontra). Ugyan így csak a közvetlen résztvevők jártasságai számíthatók be, és csak ők eshetnek el.

Példa: Urgash, egy ork közkatona (3-as erő) akarja leblokkolni Ivan Kellhoofert, egy ember közkatonát (3-as erő). Ha nem segédkezne senki, egy blokk-kockával kellene dobni, hiszen az erejük egyforma. Ivan mellett azonban ott áll Grishnak, Urgash cimborája, valamint másik csapattársa, a kis Snagga Throttlesnot nevezetű goblin is. Grishnak tud segédkezni, mert nem áll ellenséges szerelési zónában, Snagga azonban nem, mert Helmut Headreka szerelési zónájában ácsorog. Grishnak után Urgash +1 erőt kap (azaz ereje $3+1 = 4$ -esnek számít a blokkolásban), így az ork csapat edzője két kockával dob, és ő is választ közülük.

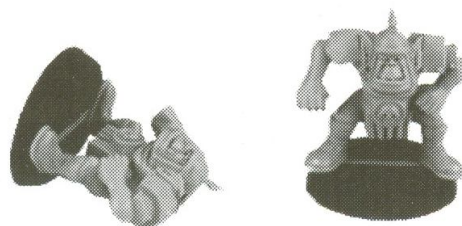


A dobások eredményeitől függetlenül csak és kizárólag Urgash és Ivan Kellhooper jártasságai számítanak a blokkolásnál, illetve csak és kizárólag ők eshetnek el az eredménytől függően. Ha Urgash pl. két 3*-t dob eredménynek, akkor pl. a képen látható helyre hátralöki Ivant (Urgash követheti őt, ha akarja). Ha mondjuk két 2*-t, akkor álló helyében esik (de csak ő, Grishnak nem), és az ork csapat köre véget is ér.

7. Elesések, sérülések

7.1. Elesés

Ha egy játékos elesik (pl. elront egy cselező dobást, vagy blokkolásnál a földre kerül), akkor arccal felfele az elesés mezőjén a földre kell fektetni. Amennyiben az eleső játékosnál volt a labda, akkor az a szórásablon segítségével elpattan tőle. Amennyiben a mozgásban lévő csapat játékosa esett el, a köre azonnal véget ér (a páncél-mentő és esetleges sérülés dobás után természetesen).



7.2. Páncél-mentő dobás

Az elesett játékos edzője gurít **2d6**-ot, hogy megállapítsa, megvédte-e a páncélja az elesettet. Amennyiben az esetleges módosítókkal növelt dobás értéke **nagyobb**, mint a játékos páncélzat értéke, akkor az **megsérül**. A páncél-mentő dobáshoz számos módosító járulhat, pl. ha egy **nagy ütés** jártassággal rendelkező játékos küld a földre egy szerencsétlent, annak +1-et lehet a 2d6-hoz hozzáadnia. Amennyiben az esetleges módosítókkal növelt dobás értéke **nem nagyobb**, mint a játékos páncélzat értéke, akkor **háton fekve a földön marad**, a páncélja megóvta őt a sérüléstől (sérülés dobást ez esetben nem kell tennie).



7.3. Sérülés dobás

Amennyiben a játékos saját ügyetlensége miatt esik el (pl. elrontott cselező dobás, ugrás vagy „mindent bele!” lépés), úgy csapatának edzője; amennyiben egy ellenfele hibájából (pl. blokkolt, de nem sikerült neki, vagy őt blokkolják le sikerrel) az ellenfél edzője gurít **2d6**-ot, a sérülés mértékének megállapítására. A dobás eredményét esetleg módosítani kell (pl. **nagy ütés** jártasságnál +1-el, ha a +1-et nem a páncél-mentő módosítására használta el), majd a módosított értéknek megfelelően a következő táblázat szerint kell eljárni:

Módosított dobás	A sérülés mértéke
0 - 7	Elkábult: A sérült játékos a pályán marad, de arccal a föld felé kell fordítani. A következő saját körében mást nem tehet, csak a hátára fordulhat (szabad tevékenység, dobni nem kell rá), a rákövetkező saját körében azután megkísérelheti a felállást.
8 - 9	Eszméletlen: A játékost azonnal le kell venni a pályáról, és a kispad közepső „helyiségébe” (Knocked Out) kell tenni. A következő középkezdesnél esetleg a játékos visszatérhet, ehhez majd újabb ellenőrző dobás szükséges (lásd 7.4. pont).
10	Komolyan megsérült: A játékost azonnal le kell venni a pályáról, és a kispad „koporsó” „helyiségébe” kell fektetni. Ez a játékos a meccs hátralévő részén többet már nem játszhat, de a következő mérkőzés elejére felgyógyul.
11	Súlyosan megsérült: A játékost azonnal le kell venni a pályáról, és a kispad „koporsó” „helyiségébe” kell fektetni. Ez a játékos a meccs hátralévő részén többet már nem játszhat, ráadásul a játékos még egy maradandó sérülést is összeszedhetett (lásd 7.5. pont).
12+	Halott: A játékos egyenest megy a tepsibe, és már soha többet nem Vérfocizhat. Ha nem tud regenerálódni, vagy nem gyógyítják meg, nevét törölni kell a csapatnévsorból.

7.4. Eszméletlen játékos visszatérése

Minden középkezdes előtt az összes eszméletlen játékosának dob az edzője szép sorban egy-egy **d6**-ot (mindig pontosan megnevezve, épp kire is dob). Ha a dobás eredménye 1-3, akkor az a játékos továbbra is eszméletlen marad, ha 4-6, a játékos a cserepadra kerül, és akár azonnal a pályára is lehet hozni a szabályok szerint. Ez a dobás nem dobható újra semmilyen módon!



7.5. Súlyos sérülés megállapítása



A súlyosan sérült játékos pontos sérülésének megállapítása érdekében dobni kell **1d66**-ot (az első d6 jelenti a tízeseket, a második az egyeseket). Az dobja az 1d66-ot, aki a sérülés dobást is elvégezte.

Például: az első dobás 4-es, a második 2-es, akkor az 42-esnek számít ez esetben (nem pedig 4+2-nek).

A sérülés hatását a következő táblázat tartalmazza:

1d66	A súlyos sérülés hatásai
11 - 36	Következő meccsen sem játszhat: A játékos a bekapott sérülés miatt (törött borda, kivájt szem, stb.) a következő meccsen sem játszhat. A csapatnévsorban „K” betűvel kell az állapotát jelölni, mely a következő, kihagyott mérkőzés után kiradírozható.
41 - 46	Maradandó apró sérülés: A játékos a következő meccsen sem játszhat, valamint ettől kezdve minden további meccs előtt dobnia kell 1d6-tal, hogy nem jött-e elő a sérülése, amely megakadályozná őt a játékban. Ha a dobás értéke 1-es, azon a mérkőzésen nem vehet részt, ha ettől eltérő, normálisan játszhat. (Ezt a dobást nem lehet újra dobni.) A sérülést a csapatnévsorban egy „A” betűvel kell jelölni.
51 - 56	Sérülékenység: A játékos a következő meccsen sem játszhat. A játékos testében valami nagyon megsérült, az összes ez utáni sérülés-dobásához +1-et kell hozzáadnia, minden más módosítón felül. A sérülést a csapatnévsorban egy „S” betűvel kell jelölni. A sérülékenység halmozódó hatás: ha egy játékos egy újabb súlyos sérülés következtében még egyszer sérülékenységet dob ki, akkor az már +2-t ad az összes sérülés dobáshoz ettől kezdve. Ezt a csapatlistán „2S” „3S” stb. módon lehet jelölni.
61 - 62	Maradandó mozgásszervi károsodás: A következő meccsen sem játszhat, ezen kívül permanensen veszít 1-et a mozgás (M) karakterisztikájából.
63 - 64	Maradandó belső sérülés: A következő meccsen sem játszhat, ezen kívül permanensen veszít 1-et a páncélzat (P) karakterisztikájából.
65	Maradandó koordinációs zavar: A következő meccsen sem játszhat, ezen kívül permanensen veszít 1-et az ügyesség (Ü) karakterisztikájából.
66	Maradandó izomsérülés: A következő meccsen nem játszhat, ezen kívül permanensen veszít 1-et az erő (E) karakterisztikájából.

Egyetlen karakterisztika sem csökkenhet kettőnél többel, illetve 1 alá. Ez esetben új dobás szükséges.

Példa: az előző fejezetben, a blokkolás és rohamozás kitárgyalásánál szó esett már a hanyattatott sorsú Jacob von Altdorf ember közkatonáról, akit Skurf Limbrender, fekete ork blokkoló döngölt a földbe több példában is. Foglalkozunk hát egy kicsit Jacobbal, illetve az ő további sorsával! Jacob edzője, az elesést követően 2d6-tal páncél-mentőt dob, hogy megállapítsa, megvédte-e játékosát a viselt vértesz súlyja. Jacob páncélzat értéke 8-as, így edzőjének 8-ast, vagy kevesebbet kellene dobnia ahhoz, hogy sikeres legyen a védelem. Skurf, az ember közkatona pechére, már rendelkezik nagy ütés jártassággal, és az ork edző bejelenti a páncél-mentő dobás előtt, hogy a jártasság +1 módosítóját ehhez szeretné felhasználni. Az ember csapat edzője dob: 2 darab 4-est, ami, ha nem lenne a nagy ütés +1-e, elegendő is lenne, hogy Jacob sérülés nélkül megússza, és arccal felfele maradjon a pályán. A 4+4+1=9 azonban több, mint a páncélzat értéke, így Jacob sérül. Mivel a sérüléshez vezető eseményt az ork csapat játékosja váltotta ki, így az ork csapat edzője dob újabb 2d6-ot, hogy megállapítsa Jacob sérülését (a nagy ütés jártasságot már felhasználta, így ehhez már nem adhat +1-et). Az ork edző gonosz mosoly kíséretében egy 5-öst és egy 6-ost gurít ki (5+6=11), ami súlyos sérülést jelent. Jacob azonnal lekerül a pályáról, a saját fedezéke koporsóval jelölt „helyiségébe”, ráadásul valamilyen súlyos sérülést is sikerült begyűjtenie. A súlyos sérülésre ismét az ork csapat edzője gurít, először a „tízesekre” egy 6-ost, majd az „egyesekre” egy 2-est (ami ugye 62), és maradandó mozgásszervi károsodást jelent. Jacob a következő meccsen sem játszhat, ráadásul a mozgásértéke 1-el lecsökken, amit edzőjének jelölnie kell a csapatnévsor lapján (pl. az érték bekarikázásával). Hiába, kemény a popszakma! ☺

8. Passzolás

8.1. A labda eldobása

Csapatonként és körönként csupán **egyetlen** játékosnak van joga a labdát (vagy csapatátársát - lásd 8.6. pont) eldobni (passzolni). Ez a dobó játékos a passzolás előtt lelépheti az összes mozgáspontját, sőt, ha akarja, még a „mindent bele!” mezőket is, de a dobás után be kell fejeznie az akcióját.

A dobó játékosnak, mikor mozgását megkezdzi, nem kell feltétlenül birtokolnia a labdát, megteheti, hogy lépés közben kapja azt fel a földről. Egy rohamozó / blokkoló játékos, aki lépése közben veszi fel a labdát a földről, vagy az ellenfél labdahordozója elleni sikeres blokkolás után kaparintja meg a labdát véletlenül, azonban már nem passzolhat, hiszen ő már a rohamozással / blokkolással az egyetlen akcióját letudta (persze a roham után a maradék mozgáspontjait még lelépheti, akár labdával a kézben is, és akár gólt is szerezhet így).



Miután a dobó játékos befejezte a mozgását (és még áll), az edzője kijelöl egy mezőt a pályán, ahová dobni szeretné a labdát. Ez a pont lehet egy saját játékos (a leggyakoribb eset), de lehet akár ellenséges játékos, vagy a pálya egy üres mezője is.

Ezek után lehet csak a távolságmérő sablont elővenni, hogy a pontos távolságot lemérjük. Tegyük a sablon kör alakú kivágását a dobó játékos feje fölé, és forgassuk úgy a sablont, hogy a hosszanti tengelye képzeletben áthaladjon a célmező közepe felett. Amennyiben a célmező közepe a távolságmérő sablon legvégénél, vagy azon túl helyezkedik el, úgy a sablon legvégén lévő mező lesz az új célmező (ez a passz mindenképp sikertelennek számít az esetleges elkapáskor). Ha az időjárás éppen hóvihár, a távolságmérő sablon képzeletbeli végének ekkor a rövid passz és hosszú passz közötti vonal számít (hiszen hóvihárban csak gyors-, vagy rövid passz távra lehet labdát dobni).

A távolságmérő segítségével meg kell határozni a passz távolságát (használatát lásd a 2.5. pontban): egyszerűen csak le kell olvasni a sablonról, hogy milyen passzról is van szó, nem megfélekedve arról, hogy ha a célmező közepe pont két tartomány határán helyezkedik el, akkor a távolabbi számít. A sablon használata során legyünk kicsit nagyvonalúak, próbáljunk meg nem hosszú percek vitatkozni azon, hogy vajon a célmező közepe melyik tartományba is esik, mert néha tényleg nem állapítható meg egyértelműen.

A dobótávolság meghatározása után a dobó játékos edzője gurít **1d6**-ot, és a dobó játékos ügyességétől, valamint azon mezőt fedő ellenséges szerelési zónától, amelyen a dobó játékos áll, a következő, dobótávolságok szerinti táblázatokból kell kikeresni, hogy a passz sikeres volt-e:

GYORS PASSZ	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
2 zónában	6	6	5+	4+	3+
3 zónában	6	6	6	5+	4+
4 zónában	6	6	6	6	5+

RÖVID PASSZ	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	6	5+	4+	3+	2+
1 zónában	6	6	5+	4+	3+
2 zónában	6	6	6	5+	4+
3 zónában	6	6	6	6	5+

HOSSZÚ PASSZ	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	6	6	5+	4+	3+
1 zónában	6	6	6	5+	4+
2 zónában	6	6	6	6	5+

NAGY BOMBA	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	6	6	6	5+	4+
1 zónában	6	6	6	6	5+

A passzolásnál is igaz, hogy 6-os dobásra mindenképp sikerül, míg 1-es dobásra semmiképp sem, ráadásul ez utóbbi esetben valami nagyon **elügyetlenkedett** az illető (lásd következő pont). Ha a dobás **sikeres**, és nem nyúlnak közbe, a labda pontosan a célmezőre érkezik. Ha itt egy játékos áll, az megpróbálhatja a labdát elkapni (lásd 8.4. pont), ha a célmező üres, akkor a labda egy mezőnyit elpattan (szórásablont).

Ha a dobás **nem sikerült**, de nem egyes dobás miatt (például egy 3-as ügyességű játékos egy szerelési zónából küldött rövid passzára 2-4-et dob), akkor az nem egészen oda kerül, ahová a dobó játékos szánta. A célmezőről kiindulva **háromszor** egymás után kell a **szórásablont** használni, hogy az új célmezőt meghatározzuk. Ezen új mezőre érkezik azután a labda, mely szerencsés esetben lehet akár az eredeti célmező is, de ekkor is nehezebb lesz azt elkapni (sikertelen passznak számít).

Fontos: amikor háromszor használjuk egymás után a szórásablont, a célmező meghatározásához, az nem a labda pattogását jelenti, tehát azt ekkor még nem lehet elkapni. Miután mind a három szóródást kidobtuk, az az új pont határozza meg a tényleges célmezőt, és ekkor „ér csak oda” a labda valójában.

8.2. Ügyetlenkedés

Ha a passz dobásra **1d6**-tal 1-est sikerül kigurítani, akkor függetlenül a módosítóktól, a dobó játékos totál elbénázta a dolgot: kicsúszott a kezéből a labda. A szórásablont segítségével kell meghatározni, hogy melyik **mellette** lévő mezőre ejtette el a labdát. Ha a bogyó végül a földre, vagy az ellenfél játékosához kerül, illetve ha kikerül a pályáról, a csapata köre véget ér.

8.3. Közbenyúlás

Bármelyik ellenséges játékos közbenyúlhat egy dobásba, aki a dobó játékos és a célmező között áll, és legalább részben a távolságmérő sablon alá esik. Az ellenség edzője a közbenyúló lehetséges játékosok közül kijelölhet **egy**et, és csak ő kísérli meg a közbenyúlást (tehát nem mindegyik, aki megtehetné).

Ekkor, a passzolási dobás elvégzése után, de még a labda célba érés előtt az ellenfél edzője bejelenti a közbenyúlás szándékát (ha azt már a célmezőn valaki sikerrel elkapta, lekészt erről a lehetőségről), és a kijelölt játékos egy teljesen szabad akcióval próbálkozhat. Az alábbi táblázat szerint, ha megdobja a táblázatban szereplő számot, mely a közbenyúló játékos ügyességétől, és a játékos mezőjére eső ellenséges szerelési zónák számától függ, akkor a labda hozzá kerül, és a dobó csapat körének azonnal vége szakad (ráadásul sikeres közbenyúlásért 2 SJP is jár):

KÖZBE- NYÚLÁS	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	6	6	6	5+	4+
1 zónában	6	6	6	6	5+

8.4. A labda elkapása

Ha egy labda olyan mezőre kerül, amelyiken egy játékos áll, az megpróbálhatja azt elkapni. Természetesen sokkal könnyebb egy pontos, sikeres passzt elkapni, mint egy össze-vissza pattogó labdát, ezen felül szerepet játszik még az elkapó játékos ügyessége, és a mezőjét fedő ellenséges szerelési zónák száma is:

SIKERES PASSZ ELKAPÁSA	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
2 zónában	6	6	5+	4+	3+
3 zónában	6	6	6	5+	4+
4 zónában	6	6	6	6	5+

Sikertelen passz, össze-vissza pattogó labda, vagy bedobás elkapásához az alábbi táblázat szolgál:

EGYÉB LABDA ELKAPÁSA	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	6	5+	4+	3+	2+
1 zónában	6	6	5+	4+	3+
2 zónában	6	6	6	5+	4+
3 zónában	6	6	6	6	5+

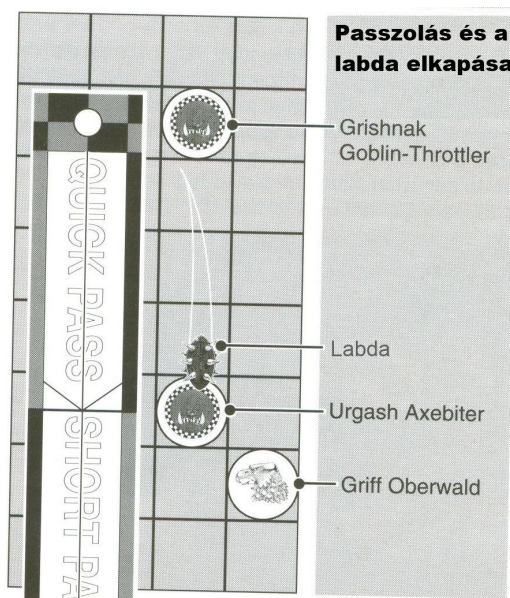
Ha a dobás értéke egyenlő, vagy nagyobb, mint a táblázatban szereplő számok, a játékos sikerrel el tudta kapni a labdát. Ha nem, úgy a szórásablont segítségével a labda az egyik szomszédos mezőre pattan tőle. Ha ez üres mező, úgy a labda a földre kerül (a dobó csapat köre véget ér), ha ott egy játékos áll, az is megpróbálhatja azt elkapni (pattogó labdának számít immár). Ha a labda egy pályán fekvő játékosra érkezik, vagy egy *kéz nélküli* játékoshoz, akkor onnan automatikusan tovább pattan a szórásablont segítségével.

Az össze vissza pattogó labda mindaddig nem állapodik meg, amíg a földre nem kerül, vagy valaki el nem kapja, tehát egymás után több játékos is beleérhet. A **dobó csapat körének csak akkor van vége**, ha a labda végül a földre, legalább egyszer a pályán kívülre, vagy végül ellenséges játékoshoz kerül.

8.5. Bedobás

Ha a labda egy sikertelen passz, vagy a pattogások során kikerül a játéktérrel, úgy azt a közönség visszadobja (a bedobássablon pontos használatát lásd a 2.3. pontban). A visszadobott labdát, ha az olyan mezőre érkezik, ahol játékos áll, az megpróbálhatja elkapni (a második táblázat szerint), de az épp mozgásban lévő csapat köre akkor is véget ér, ha a bedobást egy saját játékosa kapja el végül.

Példa a passzolásra: Grishnak Goblin-Throtter passzolni szeretne, mivel nála a labda, és szeretne tőle minél előbb megszabadulni, hogy mehessen végre bunyózni. Most ne foglalkozunk vele, hogy került hozzá a labda, és mennyit mozgott a passzolása előtt. Bejelenti, hogy a passzolásának célpontja csapattársa, Urgash Axebiter lesz. Az ork csapat edzője ekkor előveszi a távolsági sablont, és leméri a passz távolságát. Urgash pont a határvonalon áll, így a passz a nagyobbik távolságúnak, rövid passznak (short pass) fog számítani. Grishnak ügyessége 3-as, nem áll egyetlen szerelési zónában sem, a sikeres passzra így 4+-t kell dobni. A dobása 5-ös, sikerült! Mivel egyetlen ellenséges játékos sem áll Grishnak és Urgash között, senki nem kísérelheti meg a közbenyúlást. A passz sikeresnek számít, immáron csak el kell kapni. Urgash ügyessége is 3-as, de ő éppen egy szerelési zónában ácsorog, Griff Oberwald ott viczorog mellette, így a sikeres elkapáshoz Urgashnak 4+-t kell dobni. A dobás 2-es, nem sikerült! A labda a szórásablon segítségével egy mezőt elpattan, és pont olyan szerencsétlenül, hogy Griff Oberwald mezőjén köt ki. Griff is megpróbálhatja az immár pattogó labdának számító bogyót elkapni. Az ő ügyessége már 4-es, egy szerelési zónában áll, neki is 4+-t kell dobni a sikerhez. A dobása 6-os, teljes siker! Griff megszerezte tehát a labdát, az ork csapat körének meg vége szakadt. A közönség örvengésbe tör ki.



8.6. Csapattárs eldobása

Néhány benga állat játékos (aki rendelkezik a *csapattárs eldobása* adottsággal), képes arra, hogy apró termetű játékosársát (aki rendelkezik a *jó anyag* adottsággal) labdaként elhajítsa (az eldobott játékos birtokolhatja a labdát). A dobó játékos a dobás előtt normál módon léphet, majd a passzolás szabályai szerint a közvetlenül mellette álló társát eldobhatja. Ez a csapattárs dobás rendes passznak tekinthető (azaz a csapat egy körében vagy egyszer labdát passzol, vagy egy csapattársát dobja el valaki), azzal a különbséggel, hogy:

- a távolság nagyságrendje egyel nagyobb lesz (pl. a lemért gyors passzt rövid passznak kell tekinteni - így nagy bomba távolságba nem lehet csapattagot hajítani), a passzolás határa a hosszú passz végénél lesz (illetve hóviharban a gyors passz végénél)
- a dobásba nem lehet közbenyúlni.

Ha a passz pontos, a csapattag a célmezőn ér földet; ha sikertelen, a normál szabályok szerint kell az új célmezőt meghatározni (mintha a szerencsétlen pattogó labda lenne). 1-es dobásnál ugyan úgy kiejti a kezéből a szerencsétlent, mintha labda lenne: a szórásablon által meghatározott szomszédos mezők egyikére. Ha a csapattag üres mezőre esik, dobni kell, hogy a lábára érkezett-e (lásd lentebb), ha egy másik játékosra esik, akkor az egy mezőt hátrátáncorodik, és mindketten elesnek (páncél-mentő dobás mindkettőjüknek), illetve ha kiesik a játéktérből, még jól el is verik (lásd 6.6 pontot).

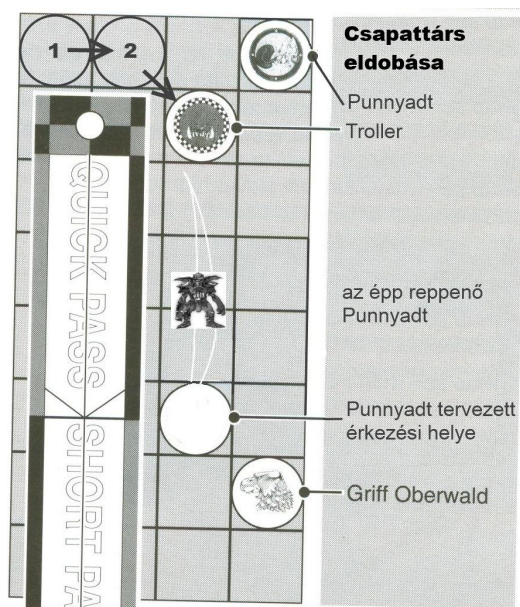


FÖLDET ÉRÉS PONTOS PASSZNÁL	az eldobott játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
2 zónában	6	6	5+	4+	3+
3 zónában	6	6	6	5+	4+
4 zónában	6	6	6	6	5+

FÖLDET ÉRÉS PONTATLAN PASSZNÁL	az eldobott játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
0 zónában	6	5+	4+	3+	2+
1 zónában	6	6	5+	4+	3+
2 zónában	6	6	6	5+	4+
3 zónában	6	6	6	6	5+

Ha a játékos módosított dobása egyenlő, vagy nagyobb, mint a fenti táblázatokban szereplő szám, sikerrel a lábán landol, és e mezőről akár tovább mozoghat, ha ebben a körben mást még nem tett. Ha nem sikerül a lábán landolnia, akkor a célmezőn elesik, páncél-mentőt kell dobnia (a csapata körének ezzel vége is). Amennyiben az eldobott játékosnál volt a labda, és pont a határzónán ér talpat (vagy oda be tud szaladni a sikeres földet érés után), akár még gölt is szerezhet ily módon.

Nézzünk erre is egy példát! (az ábrát lásd a következő oldalon): A csapat tagja Troller, a nem túl okos, de annál erősebb, és csapattárs eldobása adottsággal rendelkező benga troll, valamint Punnyadt, a jó anyag adottsággal rendelkező goblin. Troller az 1-es mezőről indul, majd kettőt lépve Punnyadt közelébe manőverezi magát. „Gyere, nyamvadtkám!” kiáltással megragadja a szerencsétlen gobbó egyik lábát, párszor megpörgeti a feje felett, becélóz egy tőle négygel arrébb lévő mezőt (tervezett érkezési hely), és elhajtja a szerencsétlent (Troller akciója ezzel véget is ér, tovább már nem mozoghat). Ez után veszi elő az edzője a távolságmérő sablont, hogy lemérje a dobás távolságát. A tervezett érkezési hely pont a gyors passz és a rövid passz határánál található, így a távolabbi számít; ám mivel a csapattárs eldobásakor alaphól egyel megnő a távolság, így ezt nem rövid passznak, hanem hosszú passznak kell venni. Az edző megnézi a hosszú passz táblázatát, ahol a troll ügyességétől (3-as) és a mezőjét fedő ellenséges szerelési zónáktól (itt: nulla) függően az 5+ áll. Troller dob: 5-ös, azaz a csapattárs eldobása sikeres passznak számít! Punnyadt ügyessége 4-es, és egy ellenséges zónában (az ott ácsorgó Griff) kell földet érnie, amihez 3+-t kell dobnia. Ha ezt sikeresen kigurítja, a tervezett helyre érkezik állva, majd innen (mivel Punnyadt ebben a körben még semmit nem csinált) egy cselezés után szépen tovább is mozoghat. Ha a goblin a 3+ dobást elrontja, akkor hatalmas placcsanással ér földet, páncél-mentő dobást kell tennie, és ha ezt is elrontja, sérülhet. (Az ork csapat köre véget ér.)



Vegyük azt a valószínűbb esetet, hogy Troller elrontja a csapattárs eldobása passz-dobását! Ha 1-est dob, akkor Punnyadt a troll körüli 8 mező egyikére érkezik (szórásabszolon), ráadásul az alsó táblázatot kell használnia ahhoz, hogy talpon tud-e maradni. Ha Troller 2-est, 3-ast, vagy 4-est dob, akkor a passza nem számít ügyetlenkedésnek, hanem sima sikertelen passznak. A tervezett érkezési helytől háromszor kell a szórásabszolon segítségével meghatározni a tényleges célmezőt, és ha itt nem áll senki, a goblin a második táblázat szerint érhet földet. Szegény Punnyadt azonban olyan szerencsétlen, hogy a 3 szóródás után az új célmező pont Griff Oberwald mezője lesz. Griff egy mezőt hátrátáncorodik (az ork edző kihasználja a lehetőséget: ha már Griff a pálya szélén álldogál épp, akkor a gobbó segítségével szépen kibombázza onnan, minek következtében Griff az ork szurkolóktól jókora verést kap), majd a goblin Griff eredeti helyén elesik (páncél-mentő, esetleg sérülés). Ezzel az ork csapat körének természetesen vége, de legalább Griffet is megruházták mindeközben, így tulajdonképpen Troller dobása sikeres volt. ☺

Ha Troller csapattárs dobása sikeres, és a goblin is sikeresen ér földet, Troller megkapja a sikeres passzért járó 1 SJP-t (ha a passza sikeres, de a goblin földet érésakor elesik; vagy a passza nem sikeres, még ha esetleg földet

is tud érne a goblin nem kap SJP-t). A legutolsó példában szereplő esemény pedig annyira ritka, hogy ha Griffet a szurkolók kiütik, vagy súlyosabban megsérül, akkor mind Troller, mind Punnyadt (már ha túléli az elesést) megkapja az 1, vagy 2 SJP-t!

8.7. A labda kézzől-kézre adása

A labda kézzől-kézre adása egy nagyon rövid passznak felel meg, egyfajta szabad cselekvésnek, mikor is a soron lévő játékos egy, a szerelési zónájában álló játékosnak adja át egy villámgyors mozdulattal a bogyót. A labdát a soron lévő játékos bármikor kézzől-kézre adhatja, akár egy bejelentett blokkolása előtt, vagy a mozgása (rohamozása) közben, és ez nem számít külön akciónak (tehát passzolásnak sem). Egy körben viszont maximum csak egy kézzől-kézre adást lehet elvégezni.

A labdát leadónak nem kell külön dobnia, a labdát kapó pedig úgy próbálhatja meg azt a szabályok szerint elkapni, mintha egy sikeres passzt kapott volna. Az elkapó játékos dobásánál természetesen az ellenséges szerelési zónák számítanak. Ha a labdát a célpont elkapta, és az saját játékos, a labdát kézzől-kézre adó megkapja a sikeres passzéért a +1 SJP-t, és folytathatja megkezdett akcióját. Ha a labdát az elkapó nem tudja elkapni, az a szokott módon elpattan tőle egy mezőt, és ha végül a földre-, vagy ellenséges játékoshoz kerül, vagy akár egyszer is kikerül a játéktérről, a leadó játékosnak meg kell állnia, nem folytathatja tovább akcióját, és csapata köre is természetesen véget ér.

Abban a ritka esetben, ha az elkapó játékos elrontja az elkapási próbáját, és a labda valahogy visszapattan a leadó játékoshoz (közben nem kerül ki a pályáról), az folytathatja akcióját, mintha mi sem történt volna, tovább mozoghat, és mozgása végeztével - ha akarja - még rendes passzként el is dobhatja a hozzá visszakért bogyót.

9. SZABÁLYTALANKODÁSOK

9.1. Az ellenfél megtaposása

Egy játékos választhatja akciójának a szabálytalankodást (faultolást, taposást) is. Ekkor lelépi (ha akarja) a lehetséges mozgáspontjait, majd szöges bakancsával (jókora, bűdös patájával) jó nagyot rúg egy szerelési zónájában **fekvő** ellenséges játékosba. Minden további saját játékos társa, aki az áldozat szerelési zónájában áll, és nincsen egyetlen más (álló) ellenséges játékos szerelési zónájában, illetve nincs nála a labda (függetlenül attól, hogy már cselekedett-e valamit ebben a körben, avagy nem) segédkezhet a taposásban. A segédkezés nem számít akciónak, így a segítők a taposás előtt / után mást is cselekedhetnek.

Az áldozat edzője páncél-mentő dobást végez a célpontnak, de a dobáshoz +1-et hozzá kell adni a szabálytalankodó, és +1-et minden egyes segítője után. Jó esély van arra, hogy a megtaposott elvét a páncél-mentőjét, ekkor a normál szabályok szerint sérülés dobást is kell dobni a taposó csapat edzőjének.

Például: ha egy ork tapossa éppen bele a nedves fűbe ember áldozatát, és ebben két cimborája is tud neki segíteni, az áldozat +3-al dobja a páncél-mentőjét.

A bírós csak akkor veszi észre a taposást, ha az áldozat a páncél-mentő dobáskor **két egyformát** dobott a **2d6**-tal (pl. két 2-est), függetlenül attól, hogy a dobás eredménye végül is sikeres, avagy sikertelen páncél-mentő lett-e. Ekkor a taposó játékos azonnal kiállítja (ezen a meccsen már nem játszhat többet), az összes segédkező pedig sárga lapot kap (csapatkártyán kell jelölni - két sárga lap után automatikusan őt is kiállítják), és a taposó csapat köre ezzel véget is ér. A sárga lapok az egész mérkőzés alatt megmaradnak.

9.2. Egyéb szabálytalanságok

A játékosok által a pályára behozott különféle tiltott szerkezetek, fegyverek nagy része szabálytalan, de ezekre csak gól után kell dobni (lásd a 14. fejezetet), hogy kiállítsák-e a használatját.



9.3. Csalás

A győzelem érdekében az edzők olykor a csalástól sem riadnak vissza. Amennyiben egy akcióról kiderül, hogy az edző csalt (pl. azt hazudta, hogy játékosra rendelkezik *cselezés* jártassággal, holott a csapatlistát megnézve kiderült, hogy nem), legyen a csalás akár szándékos, akár szándékolatlan, a csapata ellen azonnal óvást nyújthat be az ellenfél csapatának edzője, és ezzel a csaló csapatának köre véget is ér. Az így megóvott akciót semmisnek kell tekinteni. Ugyan a Blood Bowl közel sem tekinthető tiszta játéknak, a pályán őrzőgő pszichopata a fair play kifejezést még hírből sem ismerik, az edzőknek (azaz a játékkal játszó embereknek) az ilyen jellegű csalásokat mindenképp kerülniük kell, mert hamar rossz hírük kerekedik a „szakmában”.

9.4. Vitatkozás a bíróval

A csapatok edzője (a csalás kivételével) bármelyik szabálytalankodás észrevétele után vitatkozhatnak a bíróval (például ha az leküld egy, vagy több játékost a pályáról). Ekkor az edző minden vitatott döntés (kiállított játékos) után dob egy-egy **d6**-ot. Ha a dobás eredménye 6-os, meggyőzi a bírót: az elfogadja az érvelést, és megváltoztatja döntését (a játékost nem állítja még sem ki, legyen bármennyire is nyilvánvaló például, hogy a kezében zümmögő motoros fűrész egy nem igazán engedélyezett eszköz). Ha a dobás eredménye 2-5-ös, semmi nem változik, a játékost kiállítják; míg ha a dobás 1-es, annyira felbőszül a vitatkozó edzőn a bíró, hogy a meccs végéig kitiltja őt a pálya közeléből (ez az edző többet már nem vitatkozhat).

10. ÚJRADOBÁSOK

Kétféle újradozási lehetőséget kell megkülönböztetni a játékban: a csapat-újradozást (re-roll), és a játékosok egyes jártasságai után járó speciális játékos-újradozásokat.

Ha az edző úgy dönt, hogy egy dobás eredményével nem elégedett, **egyetlen egyszer újradozhatja** azt, függetlenül attól, hogy egy csapat-újradozást használ-e el, vagy a játékos jártasságát teszi-e próbára. Egyetlen elrontott dobást sem lehet egynél többször újradozni (kivéve a speciális középkezdésnél az extra mágikus újradozások, illetve a *vezér* jártasság speciális csapat-újradozása). Mindig ugyan annyi kockával kell újradozni, amennyivel az eredeti dobást végeztük; mindig ugyan az dobja újra, aki az eredetit (pl. sérülés dobás esetén az ellenfél edzője) és az új eredmény fog számítani, még ha az rosszabb is lett, mint az eredeti.

10.1. Csapat-újradozás

Minden csapat összeállításakor vehetünk 1-8 darab csapat-újradozást is, illetve bajnokság esetén a befolyt összegből is növelhetjük ezek számát. A még fel nem használt csapat-újradozásokat a kispad „re-rolls” mezőin kell a csapat-újradozás zsetonokkal jelölni, az ellenfél edzője által is jól látható módon: a játék elején annyi zsetont teszünk szép sorban a számozott mezőkre, ahány csapat-újradozása a csapatunknak van (a nem használt zsetonokat tegyük vissza a dobozba). Értelemszerűen, ha nincs a csapatnak egyáltalán csapat-újradozása, ide nem kerül egy zseton se.

Csapat-újradozás csak a **saját körben** használható fel (amikor épp a saját csapatunk van soron). Egy csapat-újradozást bármely saját játékos **bármely dobásához** fel lehet használni, legyen az akár blokk-dobás, cselező-dobás, páncél-mentő, sérülés dobás, stb., függetlenül attól, hogy a kockákat ki dobta. **Egy körben** viszont **maximum csak egy** csapat-újradozás zsetont lehet felhasználni (levesszük a fedezék mezőjéről, és egy külön kupacba gyűjtjük), így nagyon meg kell fontolnia az edzőnek, mire is költse el ezt a mentő lehetőséget.

A csapat-újradozások a második féldő elején frissülnek fel (a félretett zsetonokat az edző visszapakolja a kispad „re-rolls” mezőire). A kispad mezői számából látszik, hogy egyetlen csapatnak sem lehet nyolcnál több csapat-újradozása (nem is lenne sok értelme).

10.2. Játékos-újradozás

Néhány játékos rendelkezik olyan jártassággal, amely megengedi neki, hogy egy-egy speciális elrontott dobását újra dobhassa. Ilyen például a *cselezés* jártasság, amellyel egy elrontott cselezést lehet újradozni; vagy a *fogás* jártasság, mellyel egy labda-elkapási próbát lehet újradozni. Egy játékos egy saját körében csak **egyszer**

használhatja fel jártasságát újradozásra, de a meccs során akár mindegyik körében használhatja azt egyszer-szer. A következő fejezet ezekkel a jártasságokkal foglalkozik.

11. JÁRTASSÁGOK

A játékosok egyediségét a jártasságok adják meg. Ez különbözteti meg a dobót a rohamozótól, hiszen míg az előbbinek a passzolását segítő jártasságai vannak, az utóbbi inkább a blokkolásban, a minél nagyobb sebek kiosztásában, illetve azok túlélésében kell kiemelkednie társai közül. Egyes játékosok már a pályafutásuk kezdetén rendelkeznek induló jártasságokkal (pl. az ember rohamozó *blokk* jártassága), míg mások nem (pl. az ember közkatonák - mezőnyjátékosok). A sztárjátékosok elsősorban épp azért sztárok, mert számtalan hasznos (és kevésbé hasznos) jártasságot birtokolnak.



Azon játékosok (sztárjátékosok), akik már eleve rendelkeznek valami jártassággal, azt „ingyen” kapták meg, hiszen azok ára már beszámításba került a játékosok vételi árába. Az általam kreált szabályok szerint akár van jártassága egy játékosnak (sztárjátékosnak), akár nincs, mindegyikük 0 SJP-vel (sztárjátékos ponttal) kezdi pályafutását. A további jártasságait mindenkinek a mérkőzések alatt gyűjtött sztárjátékos pontokból kell megvásárolnia.

A csapatlistán a játékosok (és sztárjátékosok) a 12.3. pont szerint gyűjtögetik a sztárjátékos pontjaikat, és azokat a 12.4. pontban leírtak alapján tudják azokat elkölteni. Az alábbi listán az egyes jártasságok kategóriákba lettek besorolva. Ezek a kategóriák: általános jártasságok (ezt a legtöbben választhatják), ügyességi jártasságok (amely az elfek kecsességével rendelkező játékosok sajátja), erő jártasságok (az izomfiúk kedvence), passzolási jártasságok (a dobó játékosok barátai). Léteznek még a **mutációk**, melyet **csak és kizárólag** azon játékosok választhatnak, akik listáján a választható jártasságok között ez szerepel; illetve a **speciális adottságok**, melyek olyan, születéstől meglévő képességek, mellyel vagy rendelkezik valaki, vagy nem (azaz a későbbiekben ezek **nem vásárolhatók meg**). Az alábbi felsorolásban (a speciális adottságok kivételével) feltüntetésre került, hogy az adott jártasságot hány SJP-ért lehet megvásárolni. Minden, a csapatlistán nem szereplő jártasság-kategóriába tartozó jártasság megvétele dupla SJP-be kerül (bővebben a 12. fejezetben).

Az alábbi jártasságok nevei mellett az angol megfelelőjüket is feltüntettem kompatibilitási okok miatt.

11.1. Általános jártasságok (Á) - Generall Skills (G)

Kirúgás (Kick) 6 SJP

Ha középkezdéskor a rugó csapat *kirúgás* jártassággal rendelkező játékosát úgy állítja fel, hogy az nem kerül sem a szélzónákba, sem a csomóvonalra, sem bármelyik ellenséges játékos szerelési zónájába, a labda pattogási száma feleződik (lefelé kerekítve). Vegyük úgy, hogy ő végezte el a „kezdőrugást”.

Például: középkezdésnél letettük az ellenfél térfelének egyik üres mezőjére a labdát, majd középkezdési eseményként a „Rossz rúgás” jön ki (azaz a labda 2d6-ot pattan). A két kockával való dobás eredménye 4-es és 3-as (aminek összege: 7), ami lefelé kerekítve 3-at ad, ha van egy megfelelő pozícióban álldogáló, kirúgás jártasságú játékosunk a pályán (azaz a szórásablón segítségével kidobott irányba 3-at pattan csak el a labda).

Labdakiütés (Strip Ball) 6 SJP

A *labdakiütés* jártassággal bíró játékos az általa hátrátántorított ellenfelét arra kényszerítheti (ha akarja), hogy az elejtse a nála lévő labdát a hátrátántorodása után, még akkor is, ha az egyébként nem esik el. Az elejtett labda a hátrátántorodó melletti egyik, szórásablón segítségével meghatározott mezőre pattan. A *labdakiütés* jártasság nem alkalmazható olyan játékos ellen, aki rendelkezik *biztos kéz* jártassággal.

Védekezés (Fend) 6 SJP

A játékos ügyesen védekezik a blokkolás során: ellenfele még akkor sem követheti őt a hátrátántorodás-kor, ha végül el is esik. Természetesen, ha az ellenfél játékos rohamozott, ha akar, és van még mozgáspontja, folytathatja a mozgását, csak az ingyenes követő lépést nem lépheti le. Ha a *védekező* játékos egy nem rohamozó *örjöngő* támadja meg, az első blokkolás után ő sem követheti áldozatát, így a második blokkolásra akkor sem kerül sor, ha a *védekező* talpon marad.

Tetszhalott (Pseudo Dead) 6 SJP

A játékos tökéletesen alakítja a holtat, amikor elesik. Ugyan a Vérfociban nem ritka a holtak megrugdosása (például egy nekromanta csapat elleni mérkőzésen), a játékosok sajnálják az erre fordított időt, és inkább a még pályán ácsorgó ellenfeleket akarják szétkalapálni. Praktikusan: ha a *tetszhalott* jártasságú játékos a földre kerül, akár arccal felfele, akár arccal lefele, ellene nem hajthatnak végre szabálytalankodást (taposást), mert halottnak hiszik.

Biztos kéz (Sure Hands) 8 SJP

A játékos újradobhatja a labda földről való felkapása próbálkozását. A *biztos kezű* játékos ellen nem lehet alkalmazni a *labdakiütés* jártasságot.

Árnyék (Shadowing) 10 SJP

A játékos akkor alkalmazhatja ezen képességét, ha egy ellenséges játékos bármilyen okból kifolyólag sikeresen elhagyta a szerelési zónáját. Mindkét játékos edzője dob **d6** kockával, az eredményt hozzáadják a játékosuk mozgásértékéhez. Ha az árnyékoló játékos eredménye jobb, vagy azonos, akkor a vezetőedző a játékosát az ellenfél játékosá által üresen hagyott mezőre állíthatja. Nem kell cselező dobást dobni és a következő saját körébe sem számít bele ez a lépés. Ha eredménye kisebb ellenfelénél, akkor az árnyékoló játékos egy helyben marad, nem követheti áldozatát. Az árnyékolás akárhányszor alkalmazható egy körön belül, akár több áldozat ellen is. Ha egy játékos olyan szerelési zónát hagy el, ahol többen is rendelkeznek az *árnyék* jártassággal, akkor csak egy kijelölt ellenséges játékos követheti (azaz csak egy kijelölt *árnyék* próbálhatja meg használni jártasságát).

Például: egy fekete ork blokkoló (4-es mozgásérték) rohamozást jelent be egy különösen ellenszenves sötételf futó játékos ellen. A fekete ork azonban Horkon Heartripper (7-es mozgásérték) sötételf orgyilkos szerelési zónájában álldogál. Az ork a szabályok szerint dob cselezésre, ami sikerül is neki, és kilép Horkon szerelési zónájából. Már épp kezdene örülni, de ekkor a sötételf edző bejelenti, hogy az orgyilkos alkalmazni kívánja árnyék jártasságát. Mindketten dobna d6-tal: az ork 4-et, amihez hozzáadja a 4-es mozgásértékét (4+4=8), az orgyilkos meg 1-et, amihez a saját 7-es mozgásértéke jön (1+7=8). Mivel a két eredmény azonos, az orgyilkos a fekete ork blokkoló által elhagyott mezőre lép szabadon, cselező dobás nélkül. (Ha az ork 5-öst, vagy 6-ost dobott volna, a sötételf nem követhette volna.) Ez után a fekete ork tovább mozoghat természetesen, ha akar, de ismét csak ott ácsorog a sikeresen árnyékoló Horkon Heartripper szerelési zónájában.

Profí (Pro) 10 SJP

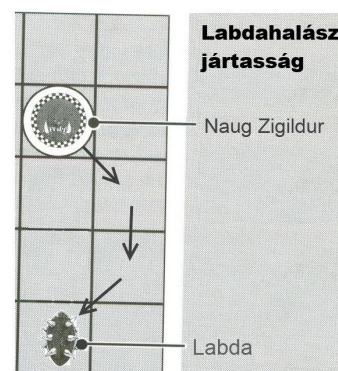
A *profí* játékos saját körében egyszer megpróbálhatja bármelyik dobását újradobni, ha előtte egy extra **d6** kockával 4^+ -ot dob. A *profí* veszélye azonban az, hogy ha ez az extra 4^+ nincs meg, ezen akció még csapat-újradobással sem dobható újra. (Maga a *profí* 4^+ dobás azonban újra dobható csapat-újradobással.) Ha a *profí* jártasságú játékos a saját körében elhasználta ezt az újradobási lehetőséget (még ha az nem is vezetett eredményre), a jártasságát csak a következő körében használható újra. Értelem szerűen a *profí* dobásnak, és magának a jártasságnak igazából akkor lesz fontos szerepe, ha az adott körben már másra elhasználta a csapat a csapat-újradobást.

Mocskos játékos (Dirty Player) 12 SJP

Ha a *mocskos játékos* jártasságú játékos vezeti a szabálytalankodást (taposást), akkor az ellenfele páncél-mentő dobásához további +1-et adhat (azaz +2-t ad a *mocskos játékos*, és további +1-et minden segítője). Ha az áldozat elvétí a páncél-mentő dobását, akkor a sérülés dobásához is +1 járul.

Labdahalász (Kick-Off Return) 12 SJP

Középkezdéskor ha a *labdahalász* jártassággal rendelkező játékos a fogadó csapatban tartózkodik, és úgy áll fel, hogy nem kerül egyetlen ellenséges játékos szerelési zónájába sem, a kirúgás végrehajtása, és a labda földet érése után maximum három mezőt léphet szabadon a normál mozgási szabályok szerint (tehát cseleznie kell, ha szükséges, és akár el is eshet), ha esélye van rá, hogy a leesett labda mezőjére kerüljön. Ha ez sikerül neki, megpróbálhatja elkapni a labdát a normál labda elkapási szabályok szerint (pattogó labdának számít). A labdahalász játékos a következő körében normálisan cselekedhet. Egy kirúgás során csak egy *labdahalász* jártassággal rendelkező játékos kísérheti meg elkapni a kirúgott labdát. A jártasság nem használható akkor, ha a kirúgás során a labda kikerült a játéktérrel, és azt a közönség dobta be.



A mellékelt példában Naug Zigildur ork dobó rendelkezik labdahalász jártassággal, és pont jó helyre is lett felállítva középkezdéskor. A labda a jelölt mezőre érkezik a kirúgás és a pattanás után, ami pont 3 mezőnyire

van Naughtól. Naug lemozogja a 3 lépést (cseleznie ezúttal nem kell, mert senkinek nem áll a szerelési zónájában), és a 3-as ügyességével, az „egyéb labda elkapása” táblázat szerint 4+-ra el is kapja azt (a labda sincs szerelési zónában). Ha a 4+ nincs meg, a labda a szórásasablon segítségével a körülötte lévő mezők egyikére pattan.

Ezen szabad akció lejátszása után kezdődik csak a rúgó csapat köre.

Passz blokk (Pass Block) 12 SJP

Mikor az ellenfél passzolást jelent be, a *passz blokk* jártassággal rendelkező játékos (bármit is cselekedett a saját körében) maximum három mezőt léphet a normál mozgási szabályok szerint (tehát cseleznie kell, ha szükséges, és akár el is eshet), ha esélye van rá, hogy a mozgása végén olyan pozícióba tud kerülni, hogy onnan közbe tudna nyúlni, illetve a dobó, vagy fogó szerelési zónájába érkezne. Ha nem tudna a maximum 3 mezős szabad mozgásával a dobó, vagy fogó szerelési zónájába, vagy a dobó és fogó játékos közé bemanőverezni magát, nem is indulhat el. A bejelentett passzt csak ezen extra mozgás végrehajtása után lehet elvégezni úgy, mintha a megérkezett *passz blokk* jártasságú ellenfél már kezdettől ott állt volna (azaz számít a szerelési zónája, illetve megkísérélheti a közbenyúlást). A passzt blokkoló játékos a következő körben normálisan cselekedhet.

Vezér (Leader) 12 SJP

Ha legalább egy *vezér* jártassággal rendelkező játékosunk is a pályára lép, a csapat kap féldőnként egy, de csak egy speciális *vezér* („Leader re-roll” feliratú - *a dobozban nincs külön ilyen zseton*) újradobást. Ez egy olyan újradozás zseton, amit akár kilencedikként is a fedezékünkre tehetünk a maximálisan megvásárolható nyolc normál csapat-újradozás zseton mellé. Ha a *vezér* csapat-újradozás még nem került felhasználásra, de minden *vezér* jártasságú játékos lekerül a pályáról, az újradozás is elveszik addig, míg újra nem lép egy középkezdés után *vezér* jártasságú játékosunk a pályára. A *vezér* újradobást bármikor fel lehet használni, akár az ellenfél körében is, és még akkor is, ha abban a körben már felhasználtunk egy normál csapat-újradobást, vagy használtuk újradozásra egy játékos jártasságát. A *vezér* újradozás nem frissül a féldőben, azaz egy meccs során csak egyszer lehet felhasználni (felhasználás után célszerű visszatenni a dobozba).

Birkózó (Wrestle) 14 SJP

Ha a blokkolás során ☼ + ☼ (a blokkoló és célpont játékos is elesik a saját mezőjén, kivéve azt, amelyik rendelkezik *blokk* jártassággal) eredmény születik, a blokkoló, vagy célpont *birkózó* jártasságú játékos dönthet úgy, hogy (függetlenül attól, kinek van közülük *blokk* jártassága) mindketten elesnek. Ilyenkor senkinek sem kell páncél-mentőt, sem esetleg sérülést dobnia, és az elesés nem jelenti a soron lévő csapat körének végét, kivéve, ha nála volt a labda, ami végül a földre kerül.

Őrjöngés (Frenzy) 16 SJP

Az *őrjöngés* képességgel rendelkező játékosnak mindig követnie **kell** ellenfelét, ha azt hátratántorította (függetlenül attól, hogy az elesett-e, vagy sem), ez számára tehát nem szabadon választható eshetőség. Ezt kiegészítendő, ha a képességgel rendelkező játékos hátratántorította ellenfelét, és az állva maradt, azt követnie **kell** és újra **kell** blokkolnia őt még egyszer (tehát egy normál és egy *őrjöngés* blokk). A második blokkolást is a normál szabályok szerint kell lebonyolítani, de az új pozícióra érvényes erőviszonyok szerint. Ha a második blokkolás is hátratántorítást eredményez, akkor az *őrjöngéssel* rendelkező játékosnak ismét az ellenfél után **kell** lépnie. A kötelező követő lépés alól **egy kivétel** van csak: ha ellenfelét kilökte a pályáról, akkor nem muszáj őt követni az eredeti (pálya szélén lévő) helyére, de követheti persze, ha akarja.

Az *őrjöngést* nem lehet együtt használni titkos fegyverrel (pl. láncfűrész, mérgezett tör), de más jártasságokkal együtt (pl. *nagy ütés*, *karmok*) igen. Ha a képességgel rendelkező játékos rohamozás akciót hajt végre és kifogy a normál mozgáspontokból, akkor abbahagyhatja a blokkolást, és nem kell már második, *őrjöngés* blokkot dobnia. Ha azonban akar, akkor dobhat „mindent bele!”-t, hogy a második blokkot is végre tudja hajtani (természetesen ehhez kell legyen lehetősége „mindent bele!” dobásra!).

Szerelés (Tackle) 18 SJP

A *szerelés* jártasságú játékos szerelési zónájában álló ellenséges játékosok nem alkalmazhatják *cselezés* jártasságukat, ha onnan ki akarnak mozogni (azaz nem dobhatják újra a *cselezés* jártasságuk segítségével az elrontott ügyességpróbájukat). Ha egy *szerelés* jártasságú játékos blokkol egy célpontot, és blokkoláskor a ! + ☼ (a célpont egy mezőt hátratántorodik, és ott elesik, ha nincs *cselezés* jártassága) eredmény születik, az áldozat akkor is elesik, ha egyébként lenne *cselezés* jártassága.

Rettenthetetlen (Dauntless) 18 SJP

Ha a *rettenthetetlen* játékos egy nálánál nagyobb erejű ellenfelet akar blokkolni, dob a blokkolás előtt extra **2d6** kockával. Ha az így kapott eredmény **nagyobb**, mind a blokkolandó játékos ereje, ezen blokkolás kidolgozásakor a két játékos ereje egyenlőnek számít. A blokkolásban mind a két fél játékosársai a szabályok szerint segédkezhetnek. Ha dobás eredménye kisebb vagy egyenlő az ellenfél erejénél, akkor a rendes erőértékekkel kell számolni (a blokkolástól a *rettenthetetlen* dobást elrontó ekkor már nem állhat el). Ha a *rettenthetetlen* játékos *örjögés* jártassággal is rendelkezik, a második blokkolásánál is ugyan azok lesznek az erőviszonyok, mint az első 2d6 dobás után.

Például: Grim Irinjaw törpe sárkányölő örjögés és rettenthetetlen jártasságokkal is rendelkezik. Úgy dönt, kedvenc harci kalapácsával átrendezi egy 7-es erejű faember lombozatát. A blokkolás előtt dob két kockával (4-es és 5-ös), aminek összege 9, tehát sikerült nagyobbat dobni, mint a célpont ereje, így a blokkolások kidolgozásában őt, és a faembert egyenlő erejűnek (7-es) kell tekinteni. Grimet ráadásul csapattársa, Barik Farblast is segíti (7+1=8-as erő), tehát a törpe csapat edzője két kockával dob, és ő is választ a kockák közül. Ha csak hátratántorítja a faembert, követnie kell őt, és egy újabb örjögő blokkolást végrehajtania, ugyan csak őt, és a faembert 7-es erejűnek feltételezve.

**Blokk (Block) 20 SJP**

Az ezen jártassággal bíró játékos nem esik el, ha blokkoláskor a ☰ + ☱ (a blokkoló és célpont játékos is elesik a saját mezőjén, kivéve azt, amelyik rendelkezik *blokk* jártassággal) eredmény születik.

11.2. Ügyességi jártasságok (Ü) - Agility Skills (A)**Ellépés (Side Step) 6 SJP**

Ha az *ellépés* jártassággal rendelkező játékos hátratántorodik (még ha el is esik), az edzője bármelyik szomszédos szabad mezőt választhatja a hátratántorodás célmezőjének: azaz a nyolc szomszédos mező közül bármelyik szabadot választhat a lehetséges 3 helyett. Ha a nyolc lehetséges mező közül egy sem szabad, akkor azon kívül, ahol az őt leblokkoló játékos áll, bármelyik mezőt választhatja, és így az ott álló (fekvő) másik játékos is hátratántorodik egy mezővel.

**Alattomos (Sneaky Git) 6 SJP**

Az *alattomos* játékos kiválóan el tudja terelni szabálytalankodáskor a bíró figyelmét. Ha az áldozat a taposáskor a páncél-mentőjére két egyforma kockát dob, a bíró csak akkor veszi észre a szabálytalankodást, ha a páncélmentő amúgy sikertelen volt, és ennek következtében az áldozat kikerül a pályáról (KO, súlyos sérült, halott). Ha az áldozat a páncél-mentőjére két egyforma kockát dob, és az sikertelen, majd a sérülés dobás eredményeként csak elkábul (arccal lefele fordul), a bíró nem veszi észre a taposást.

Vetődő fogás (Diving Catch) 8 SJP

Ha a *vetődő fogás* jártassággal rendelkező játékos elvét egy labdaelkapást, egy mezőnyit követheti a labdát, miután az már elpattant tőle egyet (szórásablón), üres mezőre érkezne, de még nem esett le a földre. Ezen lépést a normál mozgási szabályok szerint kell elvégeznie (tehát cseleznie kell, ha szükséges, és akár el is eshet). Amikor a játékos arra a mezőre ér, ahol a labda leesne, újból megpróbálhatja azt elkapni. Ezt a képességét a játékos körönként csak egyszer használhatja (azaz nem mehet újra-és-újra a labda után).

Biztos láb (Sure Feet) 8 SJP

A *biztos láb* jártassággal rendelkező játékos újra dobhat, ha a „mindent bele!” extra mezők lépésekor elesne, illetve újra dobhatja sikertelen földet érés próbáját (csapattárs eldobásakor, ha őt dobták el).

Biztos Fogás (Accurate Catch) 10 SJP

A játékos +1-et adhat egy passz elkapásához dobott ügyességpróbájához, ám az 1-es dobás ekkor is ügyetlenkedésnek számít.

Például: Hans Goldman, ember fogó 3-as ügyességgel, 1 ellenséges szerelési zónában 4+-ra kap el egy sikeres passzt. Mivel rendelkezik biztos fogás jártassággal, a dő dobásához (ha az nem 1-es) +1-et adhat, így a sikerhez elég neki már a 3+ is.

Fogás (Catch) 10 SJP

A játékos újra dobhatja a sikertelen labdaelkapási kísérletét, még ha az közbenyúlás is.

Vetődő szerelés (Diving Tackle) 12 SJP

Ha ellenfeled egyik játékosa a *vetődő szerelés* jártassággal rendelkező játékosod szerelési zónájából akar kicselezni, akkor dönthetsz úgy, hogy játékosod (szabad tevékenységként, az ellenfél körében) becsúszik az illető lába közé, és ezzel megpróbálja őt elgáncsolni. A *vetődő szerelés* jártasság birtokosa a mezőjén elesik, de nem kell páncél-mentőt dobni, így arccal fölfelé kell fektetni, az ellenfél játékosa viszont -2-vel dobja a cselezés próbáját.

Felugrás (Jump Up) 14 SJP

E jártassággal rendelkező játékosnak nem kell 3 mozgáspontot fizetnie, hogy felálljon, hanem ingyen felkelhet a földről. Ráadásul a *felugrás* jártasságú játékos felállhat és blokkolhat is ugyanabban a körben (nem kell ehhez feltétlenül rohamoznia), hiszen felállása ingyenes volt.

Sprint (Sprint) 16 SJP

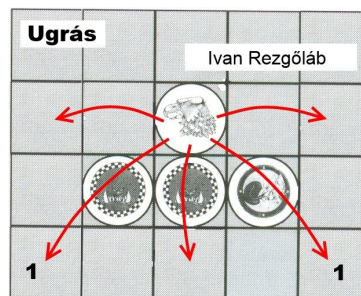
A játékos kettő helyett három extra mező lépésével próbálkozhat. Természetesen mindháromra dobni kell, hogy nem esett-e hasra.

Ugrás (Leap) 18 SJP

Az *ugrás* jártassággal rendelkező játékos megpróbálhat átugrani egy szomszédos mezőt akkor is, ha azon más játékos áll vagy fekszik. Az ugrás a játékos két mozgáspontjába kerül. Az ugrás elvégzéséhez olyan üres mezőre kell lépni, amely határos azzal (akár sarkosan is), amelyet a játékos át akar ugrani. Ekkor csupán egy módosítók nélküli ügyességpróbát (ugráspróbát) kell végeznie: a játékosnak tehát nem kell kicseleznie magát a kiinduló mezőjéről. Ha a dobás sikeres, akkor a játékos tökéletes ugrást hajtott végre és a célmezőről a szabályok szerint akár tovább is mozoghat. Ha az ügyességpróba sikertelen volt, akkor a játékos beesik arra a mezőre ahová ugrani akart (páncél-mentő, esetleg sérülés). Az elrontott ugrás miatt a csapata köre természetesen azonnal véget ér. Az *ugrás* jártasság körönként csak egyszer alkalmazható!

UGRÁS	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
Sikeres	6	5+	4+	3+	2+

Példa: a jobb oldali ábrán Ivan Rezgőláb, ember futó nagy bajban lenne, ha nem lenne ugrás jártassága, hiszen 3 ellenséges játékos szerelési zónájában is áll, akik elállják előle a továbbvezető utat, így a 3-as ügyességgel csak 6-os dobásra sikerülne kicseleznie. Az edzője így dönt, hogy Ivan ugrani fog. A nyíllal jelölt helyekre érkezhet (a felső 3 mezőre való ugrást nem jelöltem az ábrán), és ehhez csupán egy sikeres 4+ dobásra van szüksége. Értelmeszerűen Ivannak célszerű valamelyik 1-essel jelölt mezőt választani célmezőnek, hiszen innen már egyszerűbben tud tovább cselezni (egy zóna fedi csak).



Cselezés (Dodge) 20 SJP

A játékos újradobhat egy elrontott szerelési zóna elhagyása kísérletet; ezen kívül nem esik el, csak hátrátántorodik, ha blokkolásakor a ! + ☹️ (a célpont egy mezőt hátrátántorodik, és ott elesik, ha nincs *cselezés* jártassága) eredmény születik. A *cselezés* jártasság nem használható, ha *szerelés* jártasságú játékos zónájából akar kimozogni; illetve ha az őt leblokkoló játékos rendelkezik *szerelés* jártassággal.

11.3. Erő jártasságok (E) - Strength Skills (S)

Kicsi a rakás (Pilling On) 6 SJP

Ha a *kicsi a rakás* jártassággal rendelkező játékos által leblokkolt ellenfele a földre kerül, és ő követte a leblokkolt ellenfelét, dönthet úgy, hogy ráadásnak még rá is ugrik ellenfelére, és így saját erő értékét hozzáadhatja annak páncél-mentő dobásához. A „döngölő” játékos ekkor saját mezőjén szintén elesik, de nem kell páncél-mentőt dobni. A csapata körének ellenben ezzel vége lesz.

Például: ha a kicsi a rakás jártasságú, 3-as erejű játékos sikeresen földre blokkolja ellenfelét, majd követő lépéssel ellenfele eredeti mezőjére lép, az edzője használhatja a jártasságát: ő is elesik (arccal felfelé kell fordítani, és nem kell neki páncél-mentőt dobni), viszont ellenfele +3-al kénytelen a páncél-mentőjét dobni.

Beton (Stand Firm) 6 SJP

A *beton* jártassággal rendelkező játékos sohasem tántorodik hátra blokkoláskor; ha blokkoláskor el is esne, azt a saját mezőjén teszi. Az *örjögés* így ellene nem használható, azaz a második, *örjögő* blokkolásra nem kerülhet sor, hiszen a *beton* nem tántorodott hátra.

Vastag koponya (Thick Skull) 8 SJP

A *vastag koponya* jártassággal rendelkező játékos nem lesz eszméletlen (KO-s) egy sikertelen páncél-mentő dobás utáni sérülés dobás 8-9-es eredményét követően, csak elkábul, és a pályán marad arccal lefele fordítva.

Testőr (Guard) 10 SJP

A *testőr* akkor is segédkezik a blokkolásban, ha ellenséges szerelési zónában (zónákban) áll, viszont ha nála van a labda továbbra sem.

Hisztéria (Hysteria) 10 SJP

Amennyiben a *hisztéria* jártassággal rendelkező játékos akarja blokkolni egy nálánál nagyobb erejű ellenséges játékos, akkor az edzője előtte dobhat egy extra **d6** kockával. Ha a dobás eredménye 4-6, +1 erőt kap a hisztérikus játékos az ellenfél körének végéig. Ezt a dobást a blokkolási szándék bejelentése után kell elvégezni, és az esetleges új erőviszonyok függvényében kell a megfelelő számú blokk-kockával dobni.

Erős kar (Strong Arm) 12 SJP

Az *erős kar* jártassággal rendelkező játékos passzolásakor a távolság egy nagyságrenddel kisebbnek számít (a gyors passz marad gyors passz). Azaz például az *erős kar* jártasságú játékos nagy bomba dobása esetén a hosszú passz táblázatot használja. Így sem dobhat azonban a játékos a távolságsablon aktuális hosszánál nagyobbat.

Juggernaut 12 SJP

Ha a *juggernaut* jártassággal rendelkező játékos *rohamoz*, ellenfele nem használhatja ellene a *védekezés* (nem lehet őt követni, ha hátratántorodott), *birkózó* (dönthet úgy, hogy mindketten elesnek), illetve *beton* (nem lehet hátratántorítani) jártassága egyikét sem. A *juggernaut* jártassággal rendelkező, rohamozó játékos ráadásul szabadon átforgathatja a blokk kockák  (a célpont egy mezőt hátratántorodik, de nem esik el) és  +  (a blokkoló és célpont játékos is elesik a saját mezőjén, kivéve azt, amelyik rendelkezik *blokk* jártassággal) eredményeket egymásba.

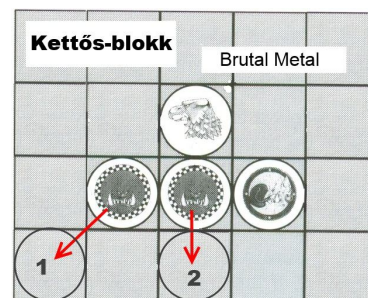
Megragadás (Grab) 12 SJP

Ha a *megragadás* képességgel rendelkező játékos blokkol, vagy rohamozik, az őt irányító edző dönti el, hogy a hátratántorodó játékos a szomszédos 8 üres mező közül melyik mezőre tántorodjon hátra (tehát nem kell a 3 lehetséges mező közül választania). Ha nincs üres mező, bármelyik szomszédos mezőt választhatja, és az ott álló (fekvő) játékos is hátratántorodik egy mezőnyit. Ha ellenfele rendelkezik az *ellépés* jártassággal, a hátratántorodás a normál szabályok szerint zajlik le (a két jártasság semlegesíti egymást). A *megragadás* jártassággal rendelkező játékos nem veheti fel az *örjögés* jártasságot, illetve ha már rendelkezik vele, ezt a jártasságot nem veheti fel (két teljesen más blokkolási habitust igényel a két jártasság).

Kettős-blokk (Multiple Block) 14 SJP

A játékos egyszerre **két ellenséges** játékos is blokkolhat. Az ellenfeleknek a játékos és egymás mellett kell állniuk; az erejüket össze kell adni, és mindannyian elszenvedik a blokkolás eredményét. Mindkét oldalon rendes szabályok szerint lehet segédkezni. A támadó játékosnak nem segédkehetnek azok a játékosok, akik **mindkét** blokkolt ellenfél szerelési zónájában benne vannak, hacsak a segédkező játékosnak nincs *testőr* jártassága. Ha mindkét ellenfél hátratulódik, akkor először az egyik játékos kell hátratulni, majd ezt követően a másikat. A *kettős-blokk* jártassággal rendelkező játékos körében csak az első blokkolásakor használhatja ezt a képességét, azaz az *örjögés* második blokkolásánál már nem.

Példa: Brutal Metal egy 7-es erejű szörny, aki rendelkezik a kettős-blokk jártassággal, így egy ütéssel pofán tudja csapni mind a két mellette álló, 3-as erejű orkot. Hiába segédkezik az ellenfélnek a sunyi kis goblin is, az erejüket összeadva (3+3=6 és +1 a segédkező goblin miatt) akkor is csak ugyan annyi jön ki: így Brutal csapatának edzője egy kockával dobja a blokkolást. Legyen az eredmény mondjuk  (a célpont egy mezőt



hátrátántorodik, de nem esik el), így a két ork hátrátántorodik (Brutal edzője az 1-es és 2-es helyeket választja). Brutal ekkor eldöntheti, melyik orkot kövesse: azaz melyikük eredeti mezőjébe lépjen be a követő lépésével (az 1-es helyre lökött ork mezőjét választja). Mivel Brutal rendelkezik őrzőngés jártassággal is, újra blokkolhat, szabadon választva az 1-es helyen, vagy 2-es helyen lévő orkok közül, de a kettős-blokk jártasságát már nem használhatja. Az új blokkolásnál Brutal 7-es ereje áll szemben az egyik ork 3-as erejével, és a másik által adott +1 segítséggel, így két kockával dob, és ő választ közülük.

Nagy ütés (Mighty Blow) 16 SJP

A nagy ütés jártassággal rendelkező játékos +1-et ad egy páncél-mentő **vagy** sebző dobáshoz, amit miatta kell dobni (tehát akkor is, ha őt blokkolja egy játékos sikertelenül, és az őt blokkoló esik el). A játékost irányító edző dönti el, hogy a páncél-mentő, vagy a sebzés dobáshoz adják-e az áldozat a +1-et. A döntést a páncél-mentő kidobása **után** kell meghoznia. A nagy ütés jártasság nem használható együtt titkos fegyverrel.

Kitörés (Break Tackle) 18 SJP

A kitörés jártassággal rendelkező játékos cselező dobása esetén az ügyességértéke helyett az erejét használhatja. Ezt a jártasságát csak egyszer használhatja egy körben. *Például: egy 5-ös erejű kitörés jártasságú játékos egyszer a körében úgy cselezhet, mintha 5-ös lenne az ügyessége.*

11.4. Passzolási jártasságok (P) - Passing Skills (P)

Biztos dobás (Safe Throw) 6 SJP

Ha biztos dobás jártassággal rendelkező játékos passzába sikeresen közbenyúl valaki, az a közbenyúlás egy extra **1d6** dobás 4+ eredménye esetén (a passzoló játékos edzője dobja) még sem sikerült, és a labda folytathatja útját.

Leadás (Dump-Off) 8 SJP

Ha a leadás jártasságú játékost blokkolnák, és van a közelében (a gyors passz távolságon belül) egy csapattársa, ő egy szabad akcióként végrehajtott gyors-passzal még megszabadulhat a labdától a normál passzolási szabályok szerint. Ha közvetlenül mellette áll egy csapattársa, akkor egy „labda kézről-kézre adása” akcióval is próbálkozhat (lásd 8.7. pont). A labda esetleges földre kerülése egyik csapat körének sem jelenti a végét. A passzolás (kézről-kézre adás) végrehajtása, és a labda megállapodása után végezhető csak el a blokkolás. Ha a leadás bejelentése után derül csak ki, hogy a kinézett csapattárs messzebb van, mint a gyors passz távolság határa, nem adható le a labda, ki kell dolgozni a blokkolást.

Pontos (Accurate) 10 SJP

A pontos jártassággal rendelkező játékos +1-et kap az ügyesség dobásához, mikor passzol (ám az 1-es dobás ekkor is ügyetlenkedésnek számít).

Labda-rutin (Ball Routine) 10 SJP

A játékos hihetetlen rutint szerzett a labda felvételében, és elkapásában, így semmilyen időjárási tényező nem akadályozza őt ezen tevékenységeiben.

Passz (Pass) 12 SJP

A játékos körönként egyszer újradobhatja egy elrontott passzát.

Kötélideg (Nerves of Steel) 14 SJP

A játékos figyelmen kívül hagyhatja az ellenséges szerelési zónákat, mikor passzol, illetve amikor labdát próbál meg elkapni (közbenyúlásnál is).

Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass) 16 SJP

A játékos a játéktér bármely mezőjére próbálhatja dobni a labdát, sablonra nincs is szükség. Ha egy **d6** kockával egyest dob, elrontotta a passzt, egyet pattan a labda a dobótól; ha azonban a dobás 2+, maga az *üdvözlégy-passz* sikeres. Az ilyen dobásba nem lehet közbenyúlni, ám minden esetben a szórásablonnal meghatározott irányba **d6** mező távolságra érkezik a labda a kinézett célmezőtől, és csak ez után lehet azt esetleg elkapni, ha az új célmezőn áll valaki. Mivel a célmező meghatározása eléggé bizonytalan, a labda csak kis valószínűséggel fog saját játékoshoz érkezni, így célszerű ezt a jártasságot amolyan felszabadító dobásként felhasználni, avagy a kör utolsó akciójaként. Ez a jártasság igen jól kombinálható a *vetődő fogással*. A jártasság nem használható, ha az időjárás dobás eredménye hóvihár. Ezt a jártasságot csak olyan 3-as, vagy nagyobb erejű játékos veheti fel, aki nem rendelkezik az *apró*, vagy *pöttöm* jártassággal.

11.5. Mutációk (M) - Mutation (M)

Hosszú kar (Very Long Arms) 6 SJP

A *hosszú karú* játékos +1 módosítót kap közbenyúlás ügyességi dobásához.

Nagy kéz (Big Hand) 6 SJP

A *nagy kezű* játékosnak olyan hatalmas mancsai vannak, hogy labda felszedéskor nem számítanak az ellenséges szerelési zónák, illetve a szakadó eső, vagy hóvihár módosítója.

Borzasztó külső (Foul Appearance) 6 SJP

Ha egy ellenséges játékos a *borzasztó külsejű* mutációval rendelkező játékost akarja blokkolni, akkor előtte egy extra **d6** kockával 2+-t kell dobnia, különben a játékos elriad a blokkolástól (ettől a csapata köre még nem szakad meg). Ha a dobás 1-es, a blokkoló játékos nem hajtja végre a blokkot (de ezzel a saját akcióját letudta), a rohamozó játékosnak is meg kell állnia a *borzasztó külsejű* játékos előtt, ő sem folytathatja akcióját tovább, annyira megrémül a látványtól. A *borzasztó külső* mutációjú játékos immunis más játékosok *borzasztó külső* jártasságára.

Kapaszkodó fark (Prehensile Tail) 8 SJP

Az ellenfél játékosai -1-es módosítót kapnak cselező ügyességi dobásukra, mikor el akarják hagyni a *kapaszkodó fark* mutációval rendelkező játékos szerelési zónáját.

Többlet karok (Extra Arms) 10 SJP

A *többlet karok* mutációval rendelkező játékos +1-et adhat minden labda felszedési, elkapási és közbenyúlási ügyességi dobásához.

Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs) 10 SJP

A *nagyon hosszú lábak* mutációval rendelkező játékos +1-et kap a közbenyúlás, és ugrás dobásához. Ráadásul ellene nem használható a *biztos dobás* jártasság.

Csápok (Tentacles) 12 SJP

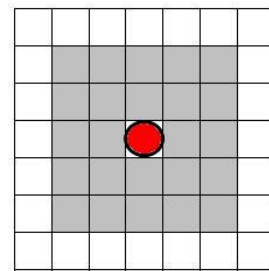
Ezt a jártasságot akkor lehet használni, ha egy ellenséges játékos cselezéssel vagy ugrással el akarja hagyni a *csápokkal* rendelkező játékos szerelési zónáját. Ekkor mindkét edző dob **d6**-tal és hozzáadja játékos erőértékét. Ha a *csápos* játékos eredménye lesz a **nagyobb**, akkor csápjait ráfonja ellenfelére, és annak a helyén kell maradnia, azaz nem hagyhatja el a szerelési zónát, és nem végezhet semmiféle további mozgással járó akciót sem. Ha az eredmény egyenlő, vagy a *csápos* játékosé a kisebb, az ellenséges játékos a szabályok szerint cselezhet, ugorhat. Ha egy játékos több olyan játékos szerelési zónájában áll, akik rendelkeznek *csápokkal*, akkor azok közül csak az egyik próbálhatja elkapni őt. A *csápok* mutációval rendelkező játékos szerelési zónájában az első sikeres lekötözés után már nem kell a csápokra dobni a többi játékosnak (hiszen csápjait már ráfonta a szerencsétlen első áldozatára). A lekötözött játékos a következő körében újabb összehasonlító dobással próbálkozhat elhagyni a *csápok* hatóterületét.

Tüskék (Spikes) 12 SJP

A *tüskék* mutációval rendelkező játékos +1-et adhat minden általa okozott sérülés dobáshoz, ha az az ellenfél hibájából következett be (azaz az ellenfél sikertelenül blokkolta őt). Ha a tüskék mutációval rendelkező játékos vezeti a taposást, vagy a *kicsi a rakás* jártasságát használja ellenfelén és az áldozat elvét a páncél-mentő dobását, akkor a sérülés dobásához +1 járul.

Zavaró jelenlét (Disturbing Presence) 12 SJP

A *zavaró jelenlét* mutációval rendelkező játékost megérintette a káosz, és egy olyan masszív, jeges aura lengi körül, mely félelmet és pánikot kelt ellenségei szívében. Minden ellenséges játékos, aki a *zavaró jelenlét* mutációval bíró játékos 2 mező sugarú körzetében tartózkodik (lásd ábra), -1-et kap minden passzolási, fogási, és labdaelkapási dobására. A *zavaró jelenlét* mutációval rendelkező játékos immunis egy másik játékos *zavaró jelenlét* jártasságára.



Két fej (Two Heads) 14 SJP

Két fejjel könnyebben megy a cselezés, így az ilyen mutációval rendelkező játékos +1-et adhat minden cselezés ügyességi dobásához.

Karom (Claw) 16 SJP

A *karom* mutációval rendelkező játékosnak irdatlan karmai, vagy hatalmas rákollói vannak, melyek könnyedén szakítják fel a legerősebb páncélt is. Minden általa okozott páncél-mentő dobás esetén a 8-as, vagy magasabb eredmény már rontott mentőnek számít, és sérülés dobást kell dobni (függetlenül az esetleg ténylegesen magasabb páncél értéktől). *Értelemszerűen ha a páncélérték mondjuk csak 6-os, akkor már a 7-es dobás is rontott páncél-mentőnek számít.*

Szarvak (Horns) 18 SJP

A *szarvak* mutációval rendelkező játékos +1-et kap az erejéhez rohamozáskor (de csak rohamozáskor!).

11.6. Speciális adottságok - Extraordinary Skills

Megjegyzés: ezeket a jártasságokat általában nem lehet megvásárolni (a kivételeket a csapatlisták tartalmazzák): vagy rendelkezik vele kezdetben a játékos, vagy nem. Épp ezért SJP árat sem adtam meg, csupán az előnyös, hátrányos (vagy semleges) hatású adottságokat jelöltem külön (a hátrányos adottság olcsóbbá teszi az adott játékost).

Apró (Titchy) - (semleges)

Az *apró* játékos még a *pöttömnél* is kisebb. A játékos figyelmen kívül hagyhatja a szerelési zónák módosítóit, mivel a nagyok lábai között simán át tud bújni. Cselezésre ez esetben is kell dobni, de függetlenül a pozícióját fedő ellenséges szerelési zónák számától, az alábbi táblázatot használja. Mindezeket túl az apróságnak vannak hátrányai is: az *apró* játékos nehezebben dob messzire, ezért mikor passzolna a passzolási távolságot mindig két kategóriával növelni kell (azaz hosszú passzt és nagy bomba távot nem is dobhatnak). Az aprók sérülékenyek, ezért a sérülésdobásukhoz mindig +1 járul. Az *apró* játékosok ráadásul nem igazán tudják megakadályozni ellenfelüket a szerelési zónájuk elhagyásában: úgy kell venni, mintha nem lenne szerelési zónájuk ez esetben.

APRÓ CSELEZÉSE	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
Sikeres	5+	4+	3+	2+	2+

Átalakulás (Transformation) - (előnyös)

Amennyiben a rózsaszín rém 10+-os sérülést szenvedne el (komoly-, súlyos sérülés, vagy halál), nem kerül a fedezék temető „helyiségébe”, hanem a figurát le kell venni, és kicserélni egy világoskék rém figurára (adatai a csapatlistán megtalálhatók). Amennyiben a rózsaszín rém elesett, és úgy sérült, a világoskék rémet azon a mezőn a földre kell fektetni, a hasára fordulva (elkábult). Ha a pályáról kitértorodva sérült meg, úgy a világoskék rém a fedezék tartalékos mezőjére kerül. Ettől kezdve a világoskék rém a saját statisztikájával játszhat, és tovább gyűjtheti a (közös) sztárjátékos pontjaikat. Ha a világoskék rém szenved 10+-os sérülést, egy citromsárga rémre kell a figurát kicserélni a fentiek szerint. A következő mérkőzésre, amennyiben életben maradt, a világoskék / citromsárga rém, visszaalakul rózsaszín rémmé. Ha a világoskék / citromsárga rém idő közben begyűjtött valami maradandó sérülést, akkor az a rózsaszín rémet is súlytani fogja.

Bamba (Bone-Head) - (hátrányos)

A játékos nem kimondottan intelligens. Bármilyen akciót is tervez a *bamba* játékos végrehajtani, az akció bejelentése után, de még a kidolgozása előtt az edzőjének egy extra **d6** kockával kell dobni. Ha az eredmény 2+, az akciót a szabályok szerint végrehajthatja, de ha az eredmény 1-es, a játékos egy körre teljesen elbambul. Az elbambult játékos a kör további részében már nem csinálhat semmit, nem mozoghat, nem segídezhet blokkolásban, és miközben a báránnyelheket (vagy a pályán szerteszét heverő véres holtesteket bambulja), elveszíti szerelési zónáját is. Ha nála volt a labda, azt természetesen elejti a kezéből. Maga az elbambulás miatt nem ér véget a csapata köre (csak ha elejti a labdát, és az végül a földre kerül). Ha a bejelentett akció egy rohamozás lett volna, de a *bamba* játékos elrontotta a bambaság-dobását, és emiatt nem rohamozhat, ebben a körben a csapatának másik tagja sem rohamozhat már.

Becsületes (Fair) - (semleges)

Egyes játékok, mint a bretonniai lovagok, vagy a magukat felsőbbrendűnek tartó nemeselfek nem igazán tudnak ráérezni a Vérfoci igazi szépségére, mint például a földön fekvő ellenfél megrugdalásának gyönyörűségére. Ezen játékosok semmilyen szabálytalanságot nem hajlandók végrehajtani. A hátrányt kompenzálja az, hogy a (szintén a bretonniak és nemeselfek által fenntartott) Fair Play Bizottság ezen csapatokat pénzjutalomba szokta részesíteni. Amennyiben egy olyan csapat, amelyikben legalább 5 *becsületes* jártasságú játékos található, az egész mérkőzés során nem követ el egyetlen szabálytalankodást sem, úgy a meccs végeztével extra 10.000 aranyhoz juthat, illetve a szurkolófaktor növekedésének megállapítására szolgáló dobáshoz is adhat +1-et (a

pozitív sajtó miatt). Amennyiben a fenti feltétel teljesül, de a *becsületes* csapat ellenfele szabálytalankodott a mérkőzés során, akár csak egyszer is, úgy az extra összeg 20.000 aranyra növekszik. Ha az ellenfél szabálytalankodása egy, vagy több *becsületes* játékos komoly (10+-os) sérülését eredményezte, úgy az extra összeg 30.000 aranyra nő.

Csapattárs eldobása (Throw Team-Mate) - (előnyös)

Eldobhatja *jó anyag* jártassággal rendelkező csapattársát (lásd a 8.6. pontot).

Gép (Machine) - (semleges)

Az adott játékosban igen kevés (vagy teljesen hiányzik) a szerves anyag, így szinte lehetetlen megölni, ellenben üzemzavarok annál könnyebben fordulnak elő nála. Ha a *gép* adottságú játékos sérülés dobása 8+ lesz, akkor - függetlenül a dobás nagyságától - zárlatos lesz / elromlik / súlyosan károsodik a mechanikus felépítése és a meccs további részén már nem játszhat. A következő mérkőzésre természetesen a karbantartók / szerelők / varázstudók mindenféle maradandó nyom nélkül újra üzemkés állapotba hozzák. Azaz a játékos nem szenvedhet komoly-, vagy súlyos sérülést, nem tud meghalni sem, ellenben ha még csak „kiütött” lenne, az is a meccs végét jelenti számára. Ha a játékos 8+ sérülését egy ellenfele okozta, az megkapja utána a 2 SJP-t.

Hipnotikus tekintet (Hypnotic gaze) - (előnyös)

A játékos csapatának körében egyszer, mozgását befejezve, egy szerelési zónájában álló ellenséges játékoson alkalmazhatja hipnotikus tekintetét (speciális akciónak számít). A meghipnotizált játékos normál cselezés dobást dob (a szerelési zónák számítanak). Amennyiben a próba sikeres, a hipnotikus tekintetnek nincs hatása. Ha sikertelen, a meghipnotizált játékosnak megszűnik a szerelési zónája, nem tud labdát elkapni, közbenyúl, labdát leadni, blokkolásban segédkezni, és mozogni, a következő köre kezdetéig. Ha a meghipnotizált játékosnál volt a labda, azt kiejti a kezéből.

Jó anyag (Right Stuff) - (előnyös)

Az ilyen jártassággal rendelkező játékost el lehet dobni. Ha a játékos erő értéke idő közben 2-es fölé növekedik, automatikusan elveszíti a *jó anyag* jártasságát! (lásd a 8.6. pontot)

Karózó (Stakes) - (előnyös)

A játékos különösen ügyesen alkalmazza a nála lévő (többnyire) mérgezett-, vagy ezüst tört, fakarót, mikor élőholtak „agyondöféséről” van szó. Épp ezért, a törrel (karóval) végzett speciális támadása miatt dobott páncél-mentő dobáshoz +1-et kell adniuk az élőholt csapat tagoknak (élőholt, nekromanta, khemri és vámpír csapat), és élőholt sztárjátékosoknak (ghoul, szellem, vámpír, gölem, stb.).

Káospáncél (Chaos Armor) - (előnyös)

Khorne kegyméből a khorne káoszharcosok, és a nagydémon viselik ezt a remek, a káosz örvénylő matériájából készített, vérvörös páncélzatot. A *káospáncél* minden páncél-mentőre ad egy újradobást.

Kéznélküli (No Hands) - (hátrányos)

A játékosnak vagy ténylegesen nincsenek kezei, vagy csak mindkét keze tele van valamivel (pl. egy csini láncfűrész), épp ezért semmiféle labdakezelési feladatot nem végezhet (felkapás, fogás, stb...). Ha valamilyen módon hozzá pattan a labda, az automatikusan tovább is pattan tőle.

Legyökerezés (Take Root) - (hátrányos)

A játékosnak esélye van, hogy játék közben a pályán egyszerűen gyökeret ereszt. Miután a *legyökerezés* adottsággal rendelkező játékos mozgással járó akciót jelent be, az akció bejelentése után, de még a kidolgozása előtt az edzőjének egy extra **d6** kockával kell dobnia. Ha az eredmény 3+, az akciót a szabályok szerint végrehajthatja, de ha az eredmény 1-es, vagy 2-es, a játékos egy körre legyökerezzi magát a talajba, és az adott mezőről nem mozoghat el. Ha a bejelentett akció egy rohamozás lett volna, de a játékos legyökerezett, és emiatt nem rohamozhat, ebben a körben a csapatának másik tagja sem rohamozhat már. A legyökerezett játékos mozgáson kívül minden más akciót véghezvihat: blokkolhat egy mellette álló játékost, labdát kaphat- és dobhat el, szabálytalankodhat (stb.). A legyökerezésnek apró előnye is van: amíg a karakter le van gyökerezve (a következő saját körének elejéig), addig nem lehet őt hátralökni.

Légiesség (Aerial) - (semleges)

A *légiességnek* vannak határozott előnyei, de hátrányai is. Előny, hogy a légies játékosokat nehéz leblokkolni illetve megtaposni, mert az ütések, rúgások jó része akadálytalanul halad át anyagtalan testükön: azaz ha őt akarják blokkolni, vagy taposni, az ellenfél játékosának egy **d6** kockával 3+-t kell dobnia, különben nem sikerül az akció neki (ez nem jelenti a csapata körének végét, de az a játékos ebben a körben mást már nem tehet). A *légiesség* hátránya azonban az, hogy a játékosnak roppant mód kell koncentrálniuk, hogy az anyagi világra

hatni tudhassanak, mert ha koncentrációjukban megzavarodnak, könnyen elejtik az esetleg náluk lévő labdát, illetve halálosnak szánt ütésük légiesen suhan át a kiszemelt célpont testén. Játéktechnikailag: ha a légies játékos blokkolni, blokkolásban segédkezni, taposni akar, előtte egy **d6** kockával 2+-t kell dobnia, különben nem tudja véghezvinni akcióját. Ugyan úgy, ha labdát akar felvenni, elkapni, illetve passzolni, és **d6** kockával 1-est dob, az nem sikerül neki, illetve elejti a labdát. A labdát cipelő szellem mozgása végén mindig kell dobni egy **d6**-os ellenőrző dobást, mely ha egyes kiejti a labdát a kezéből, mely egy mezőnyit pattan (ilyen esetben a gól sem számít gólnak).

Mágia-immunitás (Magic Immunity) - (semleges)

A *mágia-immunis* játékosra nem hat semmilyen mágia. A játékos nem lehet célpontja egyetlen varázslatnak sem, így a területre ható varázslatok, és a tűzköpő démon lángköpése sem hat rá (neki nem kell dobni, így elesni sem tud miatta). Az immunitás hátránya, hogy pozitív hatású varázstárgy kártyának sem lehet a célpontja, és nem viselhet varázstárgyat sem. A gyógyítás, mely szakrális eredetű, működik a *mágia-immunis* játékoson.

Nurgle rothadása (Nurgle's Rot) - (előnyös)

Ha ezen adottsággal bíró játékos megöl egy ellenséges játékost blokkolás, rohamozás, vagy szabálytalankodás közben, máris egy újonc rothadónak ad életet. A megölt játékost (ha nem támasztják gyorsan fel valami módon) ki kell húzni a csapata listájáról, ellenben a Nurgle csapat egy új rothadó játékost sorozhat be ingyen, ha még van üres helye a csapatlistán. Ez csak akkor működik, ha a megölt játékos ereje maximum 4-es volt, nem rendelkezett a *rothadó*, *regeneráció*, *apró* vagy *pöttöm* képességek egyikével sem.

Önző (Loner) - (hátrányos)

Önelégült, beképzelt, arrogáns, vadállati vagy csak egyszerűen idióta - mindegy mi okból, egyszerűen a játékos nem tud igazán együttműködni a saját csapatával. Épp ezért, mikor az *önző* játékos csapat-újradozást akarna felhasználni bármelyik dobásának újra dobásához, előtte egy extra **d6** kockával kell dobnia. Ha az eredmény 4-6, semmi nem történt, a csapat-újradozás a normál szabályok szerint felhasználható. Ha azonban a dobás eredménye 1-3, az eredeti dobás számít, az nem dobható újra, ráadásul a csapat-újradozás is elveszik (felhasználódik).

Örökké Éhes (Always Hungry) - (hátrányos)

A játékost állandóan rettentő éhség gyötri, olyannyira, hogy néha a pokoli éhségérzet diadalmaskodik minden más gondolata felett. Ha a játékos csapattárs eldobásához készül, az edzőjének dobnia kell előtte egy extra **d6** kockával. Ha a dobás eredménye 2+, folytasd tovább a csapattárs eldobása akciót, mintha mi sem történt volna, de ha 1-est dobsz, a játékos éhségében megpróbálja megenni az eldobandó játékostársát! Dobj egy újabb **d6**-ot, ami ha szintén 1-es, akkor a szerencsétlen kis játékos kajaként végezte éhes csapattársa gyomrában: a játékos meghal, ki kell húzni a nevét a csapatlistáról (ebben az esetben sem a regeneráció, sem a gyógyító, sem más esemény nem segít). Ha az újabb dobás eredménye 2+, akkor a kajának szánt szerencsétlen az utolsó pillanatban ki tudja tépni magát a zabagép karjaiból: tedd a játékost a szórásablom segítségével az éhes karakter körüli 8 mező valamelyikére, és dobj neki egy földterést, mintha egy elrontott (játékosárs dobás) passz eredményeként került volna oda. Ha ezen mezőn már áll valaki, akkor az hátrátáncorodik, és mindketten elesnek. Ha a megevett játékosnál volt éppen a labda, akkor az a normál szabályok szerint szóródik az éhes játékosról.

Pöttöm (Stunty) - (semleges)

A *pöttöm* játékos figyelmen kívül hagyhatja a szerelési zónák módosítóit, mivel a nagyok lábai között simán át tud bújni. Cselezésre ez esetben is kell dobnia, de függetlenül a pozícióját fedő ellenséges szerelési zónák számától, az alábbi táblázatot használja. A jártasságot nem lehet alkalmazni, ha a játékosnál tiltott fegyver van (pl. láncfűrés). Mindezeket túl a pöttömségnek vannak hátrányai is: a *pöttöm* játékos nehezebben dob messzire, ezért mikor passzolna a passzolási távolságot mindig egy kategóriával növelni kell (azaz nagy bomba távot nem is dobhat). A pöttömök ráadásul sérülékenyek, ezért a sérülésdobásukhoz mindig +1 járul.

PÖTTÖM CSELEZÉSE	a játékos ügyessége				
	1	2	3	4	5
Sikeres	5+	4+	3+	2+	2+

Rajongók kedvence (Fan Favourite) - (előnyös)

Amennyiben egy *rajongók kedvence* játékos a pályára lép, azonnal +2 szurkoló-faktort biztosít ideiglenesen csapatának a mérkőzés végéig (a bevétel dobásába is beleszámít). Mindezeket túl, ha a középkedzési mókák között a köbedobás (18), vagy a pálya megrohanása (19) eredmény jön ki, ő semmi esetre sem lehet ezek célpontja.

Regeneráció (Regeneration) - (előnyös)

Ha a *regeneráció* adottság birtokában lévő játékos a meccs során bármikor, bármilyen okból egy 10+-os sérülést szed össze (komoly / súlyos sérülés, illetve halál), akkor megpróbálhatja a sérülését regenerálni, ha egy extra **d6** kockával 4+-t dob. Ha a regenerálódás sikeres, ép játékosként kell kezelni (a fedezék tartalék padjára kerül); ha nem, elszenvedi a sérülést. A regenerálódás dobást nem lehet újra dobni sem csapat-újradozással, sem más módon. Ha a *regeneráció* sikertelen, de van gyógyítója a csapatnak, ő még próbálkozhat helyrehozni a szerencsétlent.

Rothadó (Decay) - (hátrányos)

A játékos teste már annyira rothad, hogy szinte szétesik, így nem könnyű a pályán megmaradnia. A *rothadó* játékosnak egy elrontott páncél-mentő dobás után kétszer kell sérülésre dobnia, és a magasabb dobás eredménye lesz érvényes esetében.

Teljesen hülye (Really Stupid) - (hátrányos)

A játékos kimondottan hülye, szinte csak növényi szinten vegetál (épp ezért kiváló Vérfoci játékos válhat belőle). Bármilyen akciót is tervez a *teljesen hülye* játékos végrehajtani, az akció bejelentése után, de még a kidolgozása előtt az edzőjének egy extra **d6** kockával kell dobnia. Ha az eredmény 4+, az akciót a szabályok szerint végrehajthatja, de ha az eredmény 1-3, a játékos egy körre teljesen elfelejti hol van, és mit is akart csinálni. Az így lebénult karakter a kör további részében már nem csinálhat semmit, nem mozoghat, nem segídezhet blokkolásban, és miközben nyáladzva az orrát piszkálja, elveszíti szerelési zónáját is. Ha nála volt a labda, azt természetesen elejti a kezéből. Maga az elhülyülés miatt nem ér véget a csapata köre (csak ha elejti a labdát, és az végül a földre kerül). Ha a bejelentett akció egy rohamozás lett volna, de a *teljesen hülye* játékos elrontotta a hülyeség-dobását, és emiatt nem rohamozhat, ebben a körben a csapatának másik tagja sem rohamozhat már. Szerencsére a hülyeség ellen van orvosság: ha egy olyan csapattárs, aki a *teljesen hülye* szerelési zónájában tartózkodik éppen az akció időpontjában (és ő maga nem *teljesen hülye*), +2-et ad a hülyeség dobáshoz (az 1-es dobás ez esetben is kudarcot jelent).

Vadállat (Wild Animal) - (hátrányos)

Ezeknek a játékosoknak megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy legfőképp az ösztöneikre hallgatnak a meccsen. Bármilyen akciót is tervez a *vadállat* játékos végrehajtani, az akció bejelentése után, de még a kidolgozása előtt az edzőjének egy extra **d6** kockával kell dobnia. Ha a *vadállat* blokkolni, vagy rohamozni akart, akkor ha az eredmény 2+, az akciót a szabályok szerint végrehajthatja, de ha az eredmény 1-es, akkor csak egyhelyben álldogál, morog / hörög / toporzékol. Ha bármilyen más akciót tervezett a *vadállat*, akkor csak a **d6** dobás 4+ esetén hajthatja végre szabályosan az akcióját, ha az eredmény 1-3, akkor szintén egyhelyben álldogál, morog / hörög / toporzékol. A vadállattá vált játékos (aki elrontotta a fenti dobást) nem ejti ki kezéből a labdát, és szerelési zónáját sem veszíti el, valamint a vadállattá válása nem jelenti csapata körének végét.

Vérszomj (Blood Lust) - (hátrányos)

A vámpíroknak időnként vért kell inniuk: ezzel mindenki tisztában van. A mérkőzés előtt a rutinos edző telitankolja vérral vámpírjait, ám ez időnként kevés.

Minden *vérszomjas* játékosnak - a mérkőzés kezdetét kivéve - az összes középkezdés előtt (még mielőtt a játékosok felállnának) dobnia kell egy extra **d6** kockával. Ha a dobás eredménye 2+, a vámpír a szabályok szerint játékba hozható; ám ha 1-est dobsz, kitör rajta a vérszomj! Ekkor az edző két dolgot tehet: vagy vért szív egy thrall csapattársából, vagy kirohan a közönség közé vadászni. Az első esetben, egy egészséges thrall játékost az edző a fedezék középső mezőjébe tesz, és innentől úgy kell kezelni, mintha ki lenne ütve (ezen középkezdés előtt még nem dobhat arra, hogy visszajöhet-e). Második esetben a vámpír a fedezék tartalékos mezőjébe kerül, de ezen középkezdésnél nem hozható pályára. A következő középkezdéseknél neki már nem kell dobnia a *vérszomj* ellenőrző dobásra, hiszen a meccs végéig jóllakott (ha szükséges, valahogy jelöld a csapatlistán).

11.7. Mikor melyik jártasság használható?

Nagyon fontos szabály, hogy ha egy játékos rendelkezik két (vagy több) olyan jártassággal és/vagy titkos fegyverrel, ami ugyan azt a páncél-mentő dobást módosítaná, azok közül **csak az egyiket használhatja** egy blokkoláskor, mégpedig azt, amelyiket **bejelentette** a blokkolás előtt! Ugyan így ha egy játékos rendelkezik két (vagy több) olyan jártassággal és/vagy titkos fegyverrel, ami ugyan azt a sérülés dobást módosítaná, azok közül szintén **csak az egyiket használhatja**. És általánosságban: ha két, vagy több olyan jártassággal rendelkezik, ami egy dobás számadatát módosítaná ugyan abba az irányba, szintén **csak az egyiket használhatja**.

Például: egy játékos rendelkezhet egyszerre a „hosszú kar” és „nagyon hosszú lábak” mutációkkal, de mivel mindkettő +1-et ad a közbenyúlásra, egy közbenyúlás dobásához csak az egyik +1-et adhatja.

Azt, hogy melyik szituációban melyik jártasság is használható pontosan, és melyik titkos fegyverrel együtt használható egy adott jártasság, a józan ész szerint kell meghatározni, illetve vitás kérdésben az edzőknek kell egymás közt eldönteniük; ha erre nincs mód, akkor vagy a ligameccs bírója, vagy érmefeldobás dönt.

Például: ha egy játékos rendelkezik a „kicsi a rakás”, „nagy ütés” és „karom” jártasságokkal, el kell döntenie, melyik dobáshoz melyik jártasságát használja. Használhatja pl. a páncél-dobás felső értékének csökkentéséhez a „karom” jártasságát, majd a sérülés dobáshoz hozzáadhatja a „nagy ütés” módosítóját, de ekkor a „kicsi a rakás” jártasságát (mely a páncél-mentő dobáshoz adódna hozzá) nem használhatja!

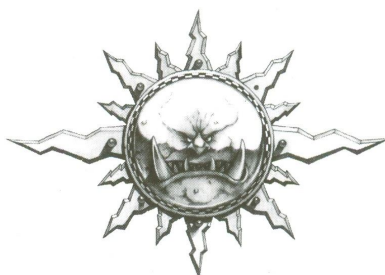
Másik példa: ha egy játékos sikertelenül hagy el egy szerelési zónát, elesik, akkor ellene nem használható azon játékos „nagy ütés”, vagy „karom” jártassága, akinek a zónájából kicselezett, hiszen valójában nem az ellenfél ütötte őt meg, csak összeakadtak a lábai. Ellenben, ha sikertelenül blokkolja a fenti játékost, és emiatt esik el, el kell szenvednie ellenfele „karom” és „nagy ütés” jártasságainak dobás-módosításait, még akkor is, ha nem az ellenfele köre van éppen.



JÁRTASSÁGOK ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATA

ÁLTALÁNOS	ÜGYESSÉGI
Kirúgás (Kick) 6 SJP Labdakiütés (Strip Ball) 6 SJP Védekezés (Fend) 6 SJP Tetszhalott (Pseudo Dead) 6 SJP Biztos kéz (Sure Hands) 8 SJP Árnyék (Shadowing) 10 SJP Profi (Pro) 10 SJP Mocskos játékos (Dirty Player) 12 SJP Labdahalász (Kick-Off Return) 12 SJP Passz blokk (Pass Block) 12 SJP Vezér (Leader) 12 SJP Birkózó (Wrestle) 14 SJP Örvöngés (Frenzy) 16 SJP Szerelés (Tackle) 18 SJP Rettenthetetlen (Dauntless) 18 SJP Blokk (Block) 20 SJP	Ellépés (Side Step) 6 SJP Alattomos (Sneaky Git) 6 SJP Vetődő fogás (Diving Catch) 8 SJP Biztos láb (Sure Feet) 8 SJP Biztos Fogás (Accurate Catch) 10 SJP Fogás (Catch) 10 SJP Vetődő szerelés (Diving Tackle) 12 SJP Felugrás (Jump Up) 14 SJP Sprint (Sprint) 16 SJP Ugrás (Leap) 18 SJP Cselezés (Dodge) 20 SJP
ERŐ JÁRTASSÁGOK	PASSZOLÁSI JÁRTASSÁGOK
Kicsi a rakás (Pilling On) 6 SJP Beton (Stand Firm) 6 SJP Vastag koponya (Thick Skull) 8 SJP Testőr (Guard) 10 SJP Hisztéria (Hysteria) 10 SJP Erős kar (Strong Arm) 12 SJP Juggernaut 12 SJP Megragadás (Grab) 12 SJP Kettős blokk (Multiple Block) 14 SJP Nagy ütés (Mighty Blow) 16 SJP Kitörés (Break Tackle) 18 SJP	Biztos dobás (Safe Throw) 6 SJP Leadás (Dump-Off) 8 SJP Pontos (Accurate) 10 SJP Labda-rutin (Ball Routine) 10 SJP Passz (Pass) 12 SJP Kötélideg (Nerves of Steel) 14 SJP Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass) 16 SJP
MUTÁCIÓK	SPECIÁLIS ADOTTSÁGOK ⁽¹⁾
Hosszú kar (Very Long Arms) 6 SJP Nagy kéz (Big Hand) 6 SJP Borzasztó külső (Foul Appearance) 6 SJP Kapaszkodó fark (Prehensile Tail) 8 SJP Többlet karok (Extra Arms) 10 SJP Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs) 10 SJP Csápok (Tentacles) 12 SJP Tüskék (Spikes) 12 SJP Zavaró jelenlét (Disturbing Presence) 12 SJP Két fej (Two Heads) 14 SJP Karom (Claw) 16 SJP Szarvak (Horns) 18 SJP	Apró (Titchy) 0 Átalakulás (Transformation) + Bamba (Bone-Head) - Csapattárs eldobása (Throw Team-Mate) + Gép (Machine) 0 Hipnotikus tekintet (Hypnotic gaze) + Jó anyag (Right Stuff) + Karózó (Stakes) + Káoszpáncél (Chaos Armor) + Kéz nélküli (No Hands) - Legyökerezés (Take Root) - Légiesség (Aerial) 0 Mágia-immunitás (Magic Immunity) 0 Nurgle rothadása (Nurgle's Rot) + Önző (Loner) - Örökké Éhes (Always Hungry) - Pöttöm (Stunty) 0 Rajongók kedvence (Fan Favourite) + Regeneráció (Regeneration) + Rothadó (Decay) - Teljesen hülye (Really Stupid) - Vadállat (Wild Animal) - Vérszomj (Blood Lust) -

⁽¹⁾ „+” = előnyös adottság / „0” = semleges adottság / „-” = hátrányos adottság



12. SAJÁT VÉRFOCI CSAPAT FELÁLLÍTÁSA

Elérkeztünk a játék esszenciájához: kedvenc csapatunk összerakásához. Egy gyors (alap képességű csapatok által vívott) Vérfoci mérkőzés is kellő izgalommal jár, de semmi nem fogható ahhoz, mikor egy hosszú bajnokság során az edző szeme láttára, mérkőzésről-mérkőzésre fejlődik a féltve pátolygatott gárdája. Amikor az addig nem sok mindenre használt közkatona hirtelen a legjobb dobó játékosává válik, vagy a drága pénzért megvett sztárjátékos, bevásárolva még néhány ravasz jártasságot, szinte szárnyalni kezd a pályán, és lövi a gólokat egymás után. Nem is beszélve arról a taktikai elemről, amikor sikerül annyi aranyat összegyűjteni, hogy egy combosabb varázstudó várja a pálya szélén a legkedvezőbb pillanatot, mikor egyetlen jól megválasztott varázslatával pillanat alatt megfordíthatja egy meccs állását.

12.1. A csapat megvétele



Minden edző **egymillió** aranyból kell hogy összehozza a kezdőcsapatát. Természetesen, megállapodás szerint, választhatunk ennél nagyobb összeget is, ha táposabb kezdőcsapatokra vágunk; kevesebb pénz azonban nem ajánlott, mert abból nem lesz túl életképes a csapat. Főleg az ügyességi játékokra építő (pl. elf) csapatokat nehéz egymillió aranyból összerakni. Ha valaki ilyen csapattal szeretne indulni, és ha minden edző elfogadja, ideálisabb az 1,10-1,25 milliós kezdőtőke.

Első feladatuként, az edzőnek ki kell választania, milyen fajú csapattal szeretne részt venni az adott mérkőzésen, vagy bajnokságon. Érdemes áttanulmányozni a csapatlistákat (13. fejezet), mert a lassú, erős, „mindenkit lepofozók!” csapatoktól kezdve a furge, passzolgató játékokra építő, gyors, de gyenge csapatokig bezárólag igen széles a paletta. A hivatalos játékszabályokban is már 20 csapat létezik (mindegyike boltban megvásárolható, kifesthető figurákkal), amit én még jó párral ki is bővítettem.

Nagyon fontos, hogy a különböző csapatok nem tartoznak azonos nehézségi kategóriába: van, amelyikkel könnyebb játszani, van, amelyikkel sokkal nehezebb. Egy ember, vagy ork kezdő csapattal könnyen lehet boldogulni, az ügyességi-játékokra (pl. amazon, holdelf), vagy a tisztán nyers erőre (pl. káosz) épülő csapatokkal való taktikázás már némileg nehezebb feladat, míg egy félszerzet, vagy ogre csapat bajnokok tétele igen-igen nagy kitarást, és magas szintű hozzáértést (no meg rengeteg türelmet) igényel.

Ha már megvan a csapat faja, akkor érdemes áttanulmányozni az adott fajú csapatban szerepeltethető, eltérő pozíciójú játékosok, és felfogadható sztárok listáját. A megállapított összegű kezdőtőkéből a lista alapján vásárolnia kell **legalább 7, legfeljebb 16 síma játékos**, illetve vehetünk **maximum négy, különböző sztárjátékost**. Az egyetlen megkötés az egyes pozíciók engedélyezett maximális száma: például az ember csapat maximum csak két dobót vásárolhat (és mint már írtam, de nem lehet elégszer hangsúlyozni, minden megvásárolt sztárjátékosnak különböznie kell). A csapat összlétszáma, sztárjátékosokkal együtt **sem lehet 11 főnél kevesebb, vagy 16 főnél több**. Értelemszerűen **csak a választott fajú csapatlistáról vásárolhatók játékosok és sztárok**.

A fennmaradó összegből (ha van ilyen) a következő dolgokat lehet még megvenni:

- Segédedzők: gyúró, gyógyító, varázsló (árakat, részleteket lásd a 15. fejezetben!).
- Csapat-újradozásokat (árak a csapatlisták alján van feltüntetve): az **első két** csapat-újradozás a csapatlista alján szereplő összegért vehető meg, **minden további**, egészen a maximális 8-ig, viszont a **feltüntetett ár duplájáért!** (Például: az ember csapat 50 ezer aranyért vehet egy csapat-újradozást. Az első kettő 50-50 ezer aranyba kerül, de a harmadik már 100 ezer aranyba.)
- Szurkolófaktort: 1 szurkolófaktor minden csapatnak ingyen jár (csapattagok családtagjai, anyós, feleség, stb.), minden további azonban 10.000 aranyba kerül. Figyelem! Szurkolófaktor csak a csapat összeállításakor vásárolható, a bajnokság során venni már nem lehet, csak jutalmul kapni.

Természetesen ha bajnokságot játszunk, nem kell az edzőnek elköltenie az összes pénzét, tartalékolhat is belőle egy keveset.

12.2. A csapatnévsor-lap kitöltése

Vegyük elő a módosított jártasságrendszerhez készített, magyar nyelvű, v3.1-es csapatnévsor-lapot (lásd fénymásolható formában a szabálykönyv mellékletei közt), és töltsük ki értelemszerűen.

Segítségül lásd az alábbi, Csonkolók csapatnévsor-lapot, amely csapatot az edző 1 millió aranyból rakott össze. Mivel már túl vannak egy sikeres mérkőzésen, így vannak, akik sztárjátékos pontokat, illetve új jártasságot szereztek.

JÁTEKOS NEVE	Beosztás	M	E	Ü	P	Jártasságok	új	sérülés	sikeressé poszt 1 SJP	gól 3 SJP	közbe- nyúlás 2 SJP	külső 1 SJP	sérülés okozás 2 SJP	legjobb játékos 5 SJP	aktív SJP	TSJP	Ar (ezer arany)
1 ☆ UGLÚK	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK	AE										80
2 ☆ THÜK	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK	AE									3	80
3 ☆ UGLÚ	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK, TESTÖR	AE		11		1		1	10	12		80
4 ☆ GRÖMS	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK	AE		1							3	80
5 ☆ VERŐ	FEHÉRE ORV.	4	4	2	3	VASTAG KOP.	AE					1				2	70
6 ☆ ÜTŐ	FEHÉRE ORV.	4	4	2	3	VASTAG KOP.	AE										70
7 ☆ BOMBÁZÓ	DOB	5	3	3	8	EFÍROS KÉZ, PASSZ	AP	11		1						4	60
8 ☆ KISMACSOK	GOSZK	6	2	3	7	20 ARANY, PÖTÖM, CSELEKES	AU	5	1							3	40
9 ☆ BALBÁK	KÖZÖR	5	3	3	3		A										50
10 ☆ LAGDÚSH	KÖZÖR	5	3	3	3		A				1				1		50
11 ☆ GORBÁK	KÖZÖR	5	3	3	3		A										50
12 ☆ GRISHNÁK	KÖZÖR	5	3	3	3		A										50
13 ☆ UGROTH BOLGROTH	ORV KÖZÖR	5	3	3	9	ÖTÖ, PASSZ, KÉZ MELLÉKEL LÁNCFŰRÉS (6+)	A	A				1			2		80
14 ☆																	
15 ☆																	
16 ☆																	
		Csapat neve: CSONKOLÓK						Csapat-újradozás		2	x	60.000 arany	120				
		Faj: ORV						Szurkolófaktor		1 +	2	x	10.000 arany	30			
		Csapatminősítés: 108 + 6 = 114						Gyűró			x	40.000 arany					
		Kassza: 10.000						Gyógyító szintje		II	90.000 arany	90					
		Vezetőedző: KOVÁCS ÖDÖN OTOMÁN						Varázsló szintje				arany					
										CSAPAT ÖSSZÉRTÉKE		1.080					

BloodBowl csapatnévsor lap v3.1 (módosított jártasságrendszerhez) *** Copyright Games Workshop, 1994. & Beorn, 2012. All rights reserved.

1.) A csapat fajtát ugye kiválasztottuk (lásd alsó, középső mező), a csapat nevét ötöljük ki, majd találjunk ki egy csapatjelvényt, amit akár le is rajzolhatunk (nálam valamivel kevésbé bénán ☺). A csapatnévsor-lapot a választott csapatlista alapján tudjuk kitölteni (lásd 13. fejezet).

2.) A játékosok neve rovatban lévő csillag ábra besatírozásával jelölhetjük, hogy az illető sztárjátékos-e, amiből rögtön látható, hogy ténylegesen csak maximum 4 sztárjátékos játszik-e a csapatunkban. A Csonkolóknál jelenleg csak egy sztárjátékos játszik: Ugroth Bolgroth, a láncfűrészkes közkatona.

3.) Az adott mezszám mellé írjuk be a játékos nevét (ami szabadon kitalálható, ha nem sztárjátékosról van szó), beosztását (pl. rohamozó), a mozgás (M), erő (E), ügyesség (Ü) és páncélzat (P) értékeit, majd a jártasságait (pl. az ork rohamozók blokk jártasságát). A jártasságok mezőbe tüntethetjük fel a tiltott fegyvereket (lásd 14. fejezet), és az esetleg később megszerzett varázstárgyakat is (lásd 16.6. pontot a különleges kártyákról). Ide került Uglú újonnan vásárolt testőr jártassága, de itt szerepel Ugroth Bolgroth láncfűrészke, és annak büntetőértéke is (6+).

4.) A játékosokhoz tartozó további oszlopokat csak bajnokságok játszásánál kell használni. A jártasságok rovat „új” oszlopába írhatjuk be a csapatlistákon, illetve a sztárjátékosoknál szereplő, szabadon (tehát egy az egybe megvehető) jártasságkategóriák rövidítését (pl. az ork rohamozónál ez „Á” és „E”, azaz ők általános és erő jártasságokat vehetnek normál áron, minden más jártasság kétszer annyi SJP-be kerül nekik). A következő oszlopba a játékos esetleges sérülését tudjuk jelölni (pl. az apróbb maradandó sérülés után az „A” betű - lásd a szabálykönyv 7.5. pontját).

5.) A csapatnévsor-lapon ez után következnek a meccsek közben különböző akciókért szerzett sztárjátékos pontok (SJP) feltüntetésére szolgáló oszlopok. A legegyszerűbb jelölés talán az, ha rovátkákat húzunk minden egyes pontot érő akcióért, majd ezen „rovátkákat” besorozva az akció értékével (a felül szereplő számok), megkapjuk az adott játékos összes SJP-jét. Ha már túl sok a rovátka, természetesen beírhatjuk darabra is. A már

említett Uglú két gólt lőtt az első meccsen ($2 \times 3 = 6$ SJP), egy ellenfelét KO-ba kiütötte (1 SJP), és őt választották meg a meccs végén a legjobb játékosnak (5 SJP).

6.) A Σ SJP oszlop előtt feltüntethetjük a már elköltött SJP-k számát, azaz azt a mennyiséget, amennyiért a játékos új jártasságokat, vagy tulajdonságokat vett magának, így egyetlen pillantással megállapíthatjuk, hogy hány SJP-t tudunk még elkölteni. *Uglú a szerzett 12 SJP-jéből 10-et költött el az új testőr jártasságára. Az utolsó oszlopba pedig a játékosok árait tüntethetjük fel, a minél kevesebb körmölés érdekében ezer aranyban megadva.*

7.) Írjuk be az éppen aktuális csapat-újradozások számát, az egy újradozás árát, majd az összes csapat-újradozás összárát (ha dupla pénzen is vettük, csak alap összegnek számít a lapon). *A Csonkolók, ork csapat lévén, 60 ezer aranyért vehetik az első két csapat-újradozásukat. Mivel jelenleg kettő ilyennel rendelkeznek, 120 ezer aranyat ér a csapatlistájukon. Ha megveszik a 3. újradozást is, immár dupla összegért, azaz 120 ezer aranyért, a csapatlistán akkor is csak 60 ezerrel kell beszorozni a hármat, így a végösszege 180 ezer arany lesz, és nem 240 ezer.* $\Rightarrow$ Bocsi, nem akartam már túlbonyolítani a különböző szorzásokkal a csapatnévsorlapot. ☺

8.) Az első, ingyen kapott és a további szurkolófaktor 10.000 arannyal való szorzatát jelöljük a megfelelő rovatban. A csapat összértékét az ingyenes szurkolófaktor is növeli. *Ezért szerepel a Csonkolóknál 30 ezer a jelenleg aktuális 3-as szurkolófaktor összértékénél, holott a valóságban egyikért sem fizettek: az első ingyen kapta a csapat, a másik kettő meg a nyert meccs utáni növekmény.* $\Rightarrow$ Szintén egy egyszerűsítés miatt alakult így, mind az ingyen kapott, mind a csapat megvásárlásakor pluszba vásárolt, mind a később nyert, vagy veszített szurkolófaktor pontok egységesen 10-10 ezer aranyat „érnek”, így a csapat összértékébe, és ezáltal annak csapatminősítésébe is beleszámítanak.

9.) Ha van gyúrónk, illetve más segédedzőnk, azok árait is itt tüntethetjük fel. *A Csonkolóknak egy II. szintű gyógyítójuk van, potom 90 ezer aranyért.*

10.) A teljes ár oszlop összesítéséből kapjuk meg a **csapat összértékét**, aranyban. *Ami jelen pillanatban 1.080.000 arany a Csonkolóknál. Az összértékbe a kasszában lévő, el nem költött arany nem számít bele.*

11.) A „csapatminősítés”-hez a csapat besorolását kell írni (lásd a 12.5. pontot), mely az egymással játszó csapatok összehasonlításának szolgálhat alapul. *Ez a Csonkolóknál jelen pillanatban 114.*

12.) A „kasszá”-ba a megmaradt, vagy az időközben begyűjtött, még fel nem használt pénzmennyiséget kell feltüntetni *(a Csonkolók a vásárlás után már csak 10 ezer arannyal rendelkeznek).* Míg a „vezetőedzők” mi magunk vagyunk.

Mint látható a csapatnévsor-lapon sok olyan rubrika van, ami a mérkőzések végeztével sokszor fog változni. Ezért érdemes ezen rovatokat jól rádírozható ceruzával kitölteni, vagy - ha már abszolút átláthatatlan a lap - egy új lapot készíteni.

12.3. Sztárjátékos pontok (SJP)

Minden új játékos (és sztárjátékos) kezdetben 0 sztárjátékos ponttal kezdi pályafutását. A játékosok meccs során elkövetett jelentősebb megmozdulásait sztárjátékos pontokkal jutalmazhatjuk. Ezek a következők:

- **sikeres passz** - 1 SJP: ha a játékos passzát (legyen az akár kézzől-kézre adás is) egy saját játékos sikeresen elkapta
- **gólszerzés** - 3 SJP: ha a játékos gólt szerez (akár úgy, hogy az ellenfél csapata blokkolja be őt a megfelelő határzónába)
- **közbenyúlás** - 2 SJP: sikeres közbenyúlásért
- **kiütés** - 1 SJP: ha egy játékos az ellenfél egy játékosát kiüti, és az eszméletlen (KO-s) lesz (azaz az a kispad középső „helyiségebe” kerül). A következő események számítanak: sikeresen blokkol valakit, aki elesik és eszméletlenné válik; sikertelenül blokkolja őt, aminek következtében a sikertelen blokkoló elesik és eszméletlenné válik; a pályáról kilök egy játékost, akit a közönség elver, és ezáltal eszméletlenné válik; hozzávágja csapattársát valakihez, aki ugye elesik, és eszméletlenné válik; illetve ő vezet egy eszméletlenséget eredményező taposást; vagy egyéb tiltott módszerrel (tiltott fegyver, eseménykártya) okoz eszméletlenséget.

- **sérülés okozása** - 2 SJP: ha egy játékos az ellenfél egy játékosának komoly-, vagy súlyos sérülést, esetleg halált okoz (azaz az a kispad koporsó „helyiségébe” kerül). A következő események számítanak: sikeresen blokkol valakit, aki sérül (vagy meghal); sikertelenül blokkolják őt, aminek következtében a sikertelen blokkoló elesik és sérül (vagy meghal); a pályáról kilök egy játékos, akit a közönség elver, és ezáltal sérül (vagy meghal); hozzávágja csapattársát valakihez, aki ugye elesik, és sérül (vagy meghal); illetve ő vezet egy sérülést (vagy halált) okozó taposást; vagy egyéb tiltott módszerrel (tiltott fegyver, eseménykártya) okoz sérülést (halált).
- **legjobb játékos** - 5 SJP: a meccs végén a mérkőzés során pályára lépő játékosok közül az kapja meg, aki a leglátványosabb cselekedetet hajtotta végre, vagy aki a legjobban szerepelt (pl. a legtöbb gólt lőtte, a legtöbb ellenséges játékosat gyakta le, stb.); esetleg az, aki a legjobban megneveztette a közönséget (pl. saját láncfűrészével hasította ketté magát). A legjobb játékos a lehetséges jelöltek közül véletlenszerűen (a számozott zsetonok segítségével), vagy az ellenfél edzőjével közösen megállapodva kell meghatározni.

12.4. Összegyűjtött sztárjátékos pontok elköltése

A játékosok (sztárjátékosok) bizonyos mennyiségű összegyűjtött sztárjátékos pont (SJP) után tovább fejlődhetnek, új jártasságokra tehetnek szert, növelhetik tulajdonságaikat, vagy elhagyhatják negatív adottságaikat.

1.) Minden csapatlistán, minden játékos és sztárjátékos ismertetésénél szerepel egy „új” rovat, amelyben a betűk a következő jártasság kategóriákat jelentik:

- Á - általános jártasságok
- Ü - ügyességi jártasságok
- E - erő jártasságok
- P - passzolási jártasságok
- M - mutációk.

Az előző (11.) fejezetben a jártasságok felsorolásánál, azok SJP ára is feltüntetésre került (a legelső, *kirúgás* jártasság pl. 6 SJP-be kerül). Az adott játékos (vagy sztárjátékos), amint összegyűjt annyi SJP-t, amennyibe az általa kívánt **jártasság** kerül, azt (a meccs véget érése után) elsajátíthatja. Az elköltött SJP-kel a csapatnévsorlap megfelelő rovatát módosítani kell. Ha a kívánt jártasság nem szerepel az adott játékos (vagy sztárjátékos) „új” rovatában feltüntetett jártasság kategóriák között, akkor azt a jártasságot csak **dupla** annyi SJP-ért vásárolhatja meg magának. Továbbra is érvényes, és áthághatatlan szabály, hogy **mutációt csak azok** a játékosok választhatnak, akiknél ez a jártasság kategória szerepel (tehát még dupla SJP-ért sem vásárolhatja meg az, akinél az „M” betű nem szerepel az „új” rovatban), valamint **speciális adottságot senki sem választhat**: ezek kezdő, veleszületett képességek.

2.) A játékosok nem csak jártasságokat vásárolhatnak, hanem **tulajdonságaikat** (mozgáspont, erő, ügyesség, és páncélzat) is növelhetik az összegyűjtött SJP-ikből. Egy tulajdonság csak 2 ponttal növelhető (további egy pontot adhat egy esetleg megszerzett varázstárgy), az alábbi megkötéssel: a mozgásérték **semmilyen** módon nem növelhető 10 fölé, az erő 8 fölé, az ügyesség 5 fölé, míg a páncélzat 10 fölé. A tulajdonságok növelésének első pontja az alább szereplő SJP mennyiségbe kerülnek, a következő egy pontnyi növelés azonban **dupla** SJP-be (a zárójelben lévő szám)!

+1 mozgáspont	40 SJP (80 SJP)	<i>maximum 10-ig</i>
+1 erő	55 SJP (110 SJP)	<i>maximum 8-ig</i>
+1 ügyesség	60 SJP (120 SJP)	<i>maximum 5-ig</i>
+1 páncélzat	30 SJP (60 SJP)	<i>maximum 10-ig</i>

3.) Egyes játékosok rendelkeznek negatív adottsággal is (pl. mint egy ogre *bamba* és *önző* adottsága, vagy egy vámpír *vérszomja*). **15 SJP-ért** egy meglévő **negatív adottságot elhagyhat** a játékos: azt ki kell húzni a csapatlistáról. Ha egy játékos több negatív jártassággal is rendelkezik, a következőt mindig dupla annyi SJP-ért hagyhatja el (másodikat 30 SJP-ért, harmadikat 60 SJP-ért, stb.)

Példa 1: A csapatnévsor szerint, az ember közkatona „új” oszlopában csak az általános (Á) jártasság kategória szerepel. Amint közkatonánk összegyűjt 20 SJP-t, már is megvásárolhatja magának a blokk jártasságot (ami egy általános jártasság), mert éppen arra vágyott leginkább. Ezek után egy cselezést is szeretne magának venni, ami számára további 2×20=40 SJP-be kerül, mivel ez az ügyességi jártasságok közé

tartozik, és így csak kétszeres áron juthat hozzá. A közkatona összegyűjt újabb 55 SJP-t, és megnöveli az erejét egyel, majd $2 \times 55 = 110$ újabb SJP begyűjtése után még egyel. Ennyi SJP-ből persze már egy nagy rakás olcsóbb, bár ritkábban használható jártasságot lehetett volna venni neki, bár az igaz, hogy egy 5-ös erejű, blokkoló és cselező közkatona elég combos figura ☺.

Példa 2: Nagypocak, az ogre összeszedett 15 SJP-t, és úgy dönt, hogy már eleget volt ő bamba, képezi magát egy kicsit, elolvasgat egy-két képregényt, majd elköltve a 15 SJP-t, kihúzza a csapatlistáról a bamba negatív adottságát. Újabb 30 SJP-t összeszedve, az önző jártasságát is kihúzhatja. Már is egy szerethető, arany kis cukipofi lett belőle... ☺

Megjegyzés: az eredeti szabálykönyvben szereplő, nem szabad vásárlásra épülő jártasságrendszer a szabálykönyv 17.7. fejezetében megtalálható.

12.5 Csapatminősítés (CSM)

Minden egyes lejátszott mérkőzés után, a bevétel bekasszírozása, az új játékosok / segédedzők / újradozások megvétele, a szurkolófaktor módosítása és a sztárjátékos pontok újra számolása után a csapatnak ki kell számolni a minősítését, és ezt a csapatnévsor-lap megfelelő rovatába fel kell tüntetni.

A csapatminősítés a következők két adatból tevődik össze:

- a csapat összértékének tízezred része (azaz minden 10.000 arany után 1)
- a csapat összes szerződött játékosának és sztárjátékosának összesített sztárjátékos pontjának ötöd része (lefele kerekítve)

A csapatminősítésnek igazából a bajnoki meccseknél lesz szerepe (bővebben lásd a 16. fejezetet).

Példa: a fejezet elején lévő minta csapatnévsor-lapon látható, hogy a Csonkolók csapat jelenleg 1.080.000 aranyat ér, ami 108-as csapatminősítést ad. Ehhez jön hozzá az összes játékos összes sztárjátékos pontjának (33) ötöde lefele kerekítve (6). A Csonkolók éppen aktuális CSM értéke tehát: $108 + 6 = 114$.



13. CSAPATLISTÁK ÉS SZTÁROK

A következő oldalakon felsorolom az összes hivatalos (ezeket a név utáni „®”-el jelöltem) és általam kreált csapatot, a hozzájuk tartozó összes hivatalos, és részben általam pluszban kitalált sztárjátékost (ezek nevét *dőlt betűvel* tüntettem fel). Természetesen az „®”-el jelölt csapatok értékein is változtattam sok helyen, úgyhogy amelyik edző nem ezen szabálykönyvből rakta össze csapatát, azt újra kell számolni, ellenőrizni, hogy az egyensúly megmaradjon.

Az alábbiakban megpróbáltam a legnagyobb hűséggel visszaadni a hivatalos listákat, némi apró (?), de szerintem elengedhetetlen változtatás mellett (pl. az eredeti ember csapatlistán szereplő fogó játékos, a figura méretéből, kinézetéből sem következő, abszolút logikátlan 2-es erő értékének 3-asra való növelése). A következő táblázat szerint határoztam meg a játékosok és sztárjátékosok árát:

Mozgásérték		Erő		Ügyesség		Páncélzat	
M	ár	E	ár	Ü	ár	P	ár
10	+6	8	+14	5	+6	10	+4
9	+5	7	+12	4	+3	9	+2
8	+4	6	+10	3	+1	8	+1
7	+3	5	+7	2	0	7	0
6	+2	4	+4	1	-1	6	-1
5	+1	3	+1			5	-2
4	0	2	-2				
3	-1	1	-4				
2	-2						
1	-3						

A már ismert jártasságok mindegyike +1-et ér, kivéve a *blokk* és a *cselezés*, mert ezek +2-öt. Egyes speciális adottságok negatív irányba is módosíthatják az adott játékos árát. A tiltott fegyverek ára táposzágtól függően +1 ... +4 között mozog. A játékos, illetve sztárjátékos árát a pozitív és negatív bonuszok összeadása és 10.000 arannyal való megszorozása után kapjuk.

Például egy ember fogó ára: mozgás 8-as (+4), erő 3-as (+1), ügyesség 3-as (+1), páncélzat 7-es (0), jártasságok: fogás (+1) és cselezés (+2). A bonuszok összértéke +9, tehát 90.000 aranyba kerül.

Példa egy sztárjátékos árara: Bommer Dribblesnot 6-os mozgással bír (+2), 2-es erővel (-2), 3-as ügyességgel (+1), 7-es páncélzattal (0). Mindezen túl az alábbi jártasságokkal rendelkezik: önző (-1, negatív adottság), cselezés (+2), pöttöm (+0 - semleges adottság), pontos (+1), jó anyag (+1), és a bombák titkos fegyverrel (+2). A bonuszok összértéke +6, azaz ő 60.000 aranyba kerül.

A csapatlista-táblázatokban szereplő játékosok adatai a következők:

CSAPAT FAJA / MEGNEVEZÉSE								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új

- Legfelül áll a csapat faja / megnevezése (pl. „ember csapatok”), ettől függ, hogy az adott csapatba melyik sztárjátékos hajlandó játszani (lásd később).
- A „db” az adott beosztású játékosból besorozható maximális darabszámot jelenti. *Az ember csapatnál a rohamozó sorban itt pl. 0-4 szerepel, azaz egy ember csapatban semmilyen körülmények között nem lehet 4 normál rohamozónál több! A sztárjátékosokat ettől függetlenül lehet pályára hozni, ők nem számítanak be ebbe a korlátozásba. Azaz például Griff Oberwald 5. rohamozóként játszhat egy ember csapatban !*
- A „beosztás” a játékos beosztásának, csapatban elfoglalt helyének, vagy fájának megnevezése (pl.: „dobó”, „rohamozó”, „csontváz”, „troll”, stb...)
- Az „ár” természetesen azt az arany mennyiséget jelöli, amennyit a játékosért le kell perkálni. *Egy ember rohamozó 80.000 aranyba kerül, kettő 160.000-be, stb.*
- Az „M”, „E”, „Ü” és „P” számok értelemszerűen a játékos mozgás-, erő-, ügyesség és páncélzat értékét jelentik.
- A „jártasságok” alatt kerülnek felsorolásra a 11. fejezetben részletezett jártasságok (ez lehet üres is, ha nem rendelkezik semmilyen induló jártassággal), illetve itt szerepel - ha birtokol ilyet - a *tiltott fegyver* is (lásd a 14. fejezetet). Ez utóbbi neve mindig dőlt betűvel szerepel, és a neve után zárójelben ott áll a büntető értéke. *Ilyen pl. az ember rohamozó „blokk” jártassága; vagy a mechatörp csapatban szereplő villámmecha „fogás” „gép” „mágia-immunitás” jártasságai és a villám-borgó (9+) titkos fegyvere.*
- Az „új” oszlopban azon jártassági kategóriák rövidítése található, amelyek a 12.4. fejezetben foglaltak szerint normál áron vásárolhatók meg a játékos idő közben begyűjtött sztárjátékos pontjaiból. Amelyik kategória itt nem szerepel, abba a kategóriába tartozó jártasságokat csak dupla SJP-ért lehet megvásárolni. A rövidítések a következők: Á - általános, Ü - ügyességi, E - erő, P - passzolási jártasság, illetve M - mutációk (ez utóbbit csak és kizárólag azok választhatják, akiknél az „M” betű szerepel).

Néhány nagyobb darab játékos beosztása után szerepel a csillag szimbólum (☼). Erre csak a 17.6. pontban leírt szabályvariáns használata mellett van szüksége (a sztárjátékosok számának korlátozása érdekében), minden más esetben figyelmen kívül hagyható!

A táblázatok alatt feltüntettem a csapat-újradozásokért fizetendő összeget. Az első két csapat újradozást a feltüntetett áron lehet megvásárolni, minden további **dupla** annyiba kerül! Egy csapat maximum 8 sima újradozást vehet. *Például az ember csapat 50-50 ezer aranyért veheti meg az első két újradozását, a további hatot viszont darabonként már csak 100.000 aranyért kaphatja meg.*

Ez alatt felsorolásra kerülnek az adott fajú csapatra vonatkozó megjegyzések és speciális szabályok, ha vannak ilyenek.

Mindezek alatt következnek az adott csapatokban játszani hajlandó sztárjátékosok (az általam kreált sztárjátékosok nevét *ferdén* szedtem). Minden csapatban maximum 4 **különböző** sztárjátékos szerepelhet a

felsoroltak közül, és természetesen az egyes csapatok csak a saját csapatukban játszani hajlandó sztárok közül választhatnak. Néhány sztár több csapatban is szerepelhet (pl. Morg 'N' Thorg), így előfordulhat, hogy összetalálkoznak egymással a pályán. Tekintsük eme kis malört a felelőtlen időmágusok kísérletei mellékhatásának...

Figyelem! Az egyes csapatokban játszó azonos nevű sztárok jártasságai (ára) kicsit eltérhet egymástól!

A sztárok adatai a következő jelölés szerint értendők:

NÉV

M E Ü P jártasságok + *tiltott fegyver* (ha van)

beosztás

új

ár

- A **NÉV** - értelemszerűen - a sztárjátékos neve.
- A **beosztás** a sztárjátékos, csapatban betöltött pozíciójáról és/vagy fajáról tájékoztat (pl. „goblin gránátos”).
- Az „M”, „E”, „Ü” és „P” számok a sztárjátékos mozgás-, erő-, ügyesség és páncélzat értékét jelentik.
- A „jártasságok” alatt kerül felsorolásra a már ismert jártasságok, és ide kerülnek a *tiltott fegyverek*, ha birtokol ilyen eszközt (lásd a 14. fejezetet).
- Az „**új**” rovatban szereplő (Á, Ü, E, P és M) betűk jelentése megegyezik a fent ismertetettel.
- Az „**ár**” pedig azt az aranymennységet jelöli, amennyit a sztárjátékosért ki kell fizetni.



ALVILÁG (UNDERWORLD)

A skavenek és goblinok a világ legutáltabb fajai közé tartoznak, néha mégis előfordul, hogy felmerészkednek a napvilágra, hogy Vérfoci csapatokat alakítsanak. Az Földalatti Csúszómászók a legjobban ismert, és legsikeresebb a jelenlegi Alvilági csapatok közül. Azonban ezeknek a csapatoknak néha nagyon gyenge a mérlegük, és idejük legnagyobb részét azzal töltik, hogy egymással civakodnak, és mindig a másikat hibáztatják. Az ilyen csapatok fő jellemzője, hogy sok mutációra akarnak szert tenni, ezért a leendő játékosok torzkövnél alszanak, torzkövel díszítik felszerelésüket (néha meg is eszik). Amíg ez megöli a potenciális játékosok többségét, mielőtt valaha pályára léphetnének, a néhány életben maradt gyakran lenyűgöző mutációkat fejleszt.

ALVILÁGI CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	Új
0-12	káoszgoblin	30.000	6	2	3	7	fogás, pöttöm, jó anyag	ÁÜM
0-4	skaven közkatona	50.000	7	3	3	7	-	ÁM
0-2	skaven dobó	70.000	7	3	3	7	biztos kéz, passz	ÁPM
0-2	rohampatkány	80.000	7	3	3	8	blokk	ÁEM
0-1	káosztroll	80.000	4	5	1	9	önző, örökké éhes, csápok, teljesen hülye, regeneráció, csapattárs eldobása	EM

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Minden sztárjátékos mutálódhat, még azok is, akik más csapatban ezt nem tehetnék.
- Minden mutáció megvásárlása egyel kevesebb SJP-be kerül.

BOMMER DRIBBLESNOT**goblin gránátos**

6 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, pontos, jó anyag, bombák (8+)

ÁÜM 60.000

RASTA TAIL-PIKE**skaven mutáns**

8 3 3 7 önző, többlet karok, fogás

ÁM 70.000

NOBBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁÜM 70.000

STRONGPAW**skaven dobó**

7 3 3 7 önző, biztos kéz, erős kar, passz, pontos

ÁPM 80.000

DIRTY DAN**kigyúrt goblin**

6 3 3 7 önző, cselezés, nagy ütés, mocskos játékos, hálövető (8+)

ÁÜM 90.000

SKITTER STAB-STAB**skaven orgyilkos**

9 2 4 7 önző, cselezés, kapaszkodó farok, árnyék, mérgezett tőr (10+)

ÁÜM 120.000

GLART SMASHRIP Jr.**skaven mutáns**

7 4 3 8 önző, blokk, karmok, juggernaut

ÁEM 120.000

HAKFLEM SKUTTLESPIKE**skaven mutáns**

9 3 4 7 önző, cselezés, kapaszkodó farok, többlet karok, két fej

ÁÜM 130.000

IRGBLOM ROCKWORM & STINKY ⁽¹⁾**skaven bestiamester + óriás patkány**

7 3 4 8 önző, blokk, hajlékony farok, profi

ÁM 130.000

6 2 4 7 cselezés, pöttöm, testőr, kéz nélküli, óriás patkány (9+)

ÁÜM

SKREET**skaven közkatona**

9 3 4 7 blokk, cselezés, ugrás, testőr

ÁM 140.000

HEADSPLITTER**patkány ogre blokkoló**

6 6 3 8 önző, őrző, nagy ütés, kapaszkodó farok, vadállat

ÁEM 150.000

AMAZON ®

Valaha régen, az északi Valkűrök kis csoportja merész vállalkozásba fogott. Lustriába hajóztak, hátra-hagyva a férfinépet s ott, mélyen a dzsungel közepén kanyargó Amaxon folyó mellett egy kolóniát alapítottak. Most ezek a vad és vérengző harcosok visszatértek a Vérfoci pályákra, és Nuffle mentse meg a merész vállalkozót, aki kiáll ellenük!

AMAZON CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közamazon	60.000	6	3	3	7	cselezés	Á
0-2	fogó	90.000	8	3	3	7	cselezés, fogás	ÁÜ
0-2	dobó	70.000	6	3	3	7	cselezés, passz	ÁP
0-4	rohamozó	90.000	7	3	3	7	cselezés, blokk	ÁE
0-1	unikornis	110.000	8	4	4	8	önző, vadállat, kéz nélküli, biztos láb, szarvak	E
0-1	king-kong 🐼	110.000	5	5	2	8	önző, nagy ütés, őrzöngés, testőr, vastag kop., vadállat	E

újradozás: 50.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Az amazon csapathoz a hímnemű sztárjátékosok 10.000 arannyal olcsóbban szerződnek le, mint máshová (az alábbi listában már a csökkentett ár szerepel).
- A dzsungelben, ahonnan az amazonok jöttek, szinte állandóan esik az eső, így eléggé hozzászoktak már, épp ezért a „szakadó eső” időjárásnak semmi hatása nincs rájuk.

GREGOR MEISSAN

8 3 3 7 önző, fogás, cselezés, vetődő fogás, biztos kéz

ember fogó

ÁÜ 90.000

WILLOW ROSEBARK

5 4 3 8 önző, rettenthetetlen, ellépés, vastag koponya

nemes driád blokkoló

ÁE 90.000

MIGHTY ZUG

4 5 2 9 önző, blokk, nagy ütés

ember blokkoló

ÁE 100.000

THORIN REDHAIR

6 4 3 7 önző, blokk, beton, nagy ütés, őrzöngés, vastag koponya

renegát törpe rohamozó

ÁE 110.000

HOSHI KOMI

8 3 4 7 önző, fogás, cselezés, ugrás

ember fogó

ÁÜ 120.000

DANA the SHADOW

8 3 4 7 önző, cselezés, ellépés, árnyék, mérgezett tör (10+)

amazon árnyéktáncos

ÁÜ 140.000

ROXANNA DARKNAIL

8 3 5 7 önző, cselezés, őrzöngés, felugrás, juggernaut, ugrás, rajongók kedvence

boszorkányelf

ÁÜ 170.000

GRIFF OBERWALD

7 4 4 8 önző, blokk, cselezés, védekezés, sprint, biztos láb, rajongók kedvence

ember rohamozó

ÁE 180.000

BERTA BIGFIST

6 5 2 9 önző, bamba, cselezés, kitörés, nagy ütés, nagy kéz, vastag koponya, csapattárs eldobása

ogre blokkoló

E 160.000

ZARA the SLAYER

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, mérgezett tör (10+)

amazon rohamozó

ÁE 210.000

LUNA PANTHEER

8 4 4 8 blokk, cselezés, ugrás, őrzöngés, profi, vezér, ostor (10+)

amazon hadmester

ÁEÜ 210.000

BRETONNIA ®

Bretonnia igaz földjéről jöttek az Úrhölgy vezetésével, hogy elhozzák az igazságot és az igaz hatalmat a Vérfoci világába. Amíg a parasztok bármire képesek, a lovagok mindörökké erkölcsösök maradnak.

BRETONNIAI CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	paraszt	40.000	6	3	3	7	-	Á
0-2	apród fogó	90.000	8	3	3	7	becsületes, fogás, cselezés	ÁÜ
0-2	apród dobó	60.000	6	3	3	7	becsületes, biztos kéz, passz	ÁP
0-2	kóbor lovag	80.000	6	3	3	8	becsületes, beton, blokk	ÁE
0-2	birodalmi lovag	110.000	7	3	3	9	becsületes, beton, blokk, vezér	ÁE
0-1	fehér lovag	110.000	6	5	2	9	becsületes, önző, beton	E

újradozás: 50.000 arany/db

Speciális szabály:

- Mindazon sztárjátékosok, akik a csapattal együtt egy teljes bajnokságot végigjátszanak (vagy legalább 6 mérkőzést), megkapják a *becsületes* adottságot. Ez nem szabadon választható lehetőség, ha a sztár nem hajlandó „feladni” a lovagok erkölcsi szintjére, el kell hagynia a csapatot!

UGLY 'KID' JOE

8 3 3 7 becsületes, sprint, biztos láb

apród futó

ÁÜ 90.000

GREGOR MEISSAN

8 3 3 7 önző, fogás, cselezés, vetődő fogás, biztos kéz

ember fogó

ÁÜ 100.000

MIGHTY ZUG

4 5 2 9 önző, blokk, nagy ütés

ember blokkoló

ÁE 110.000

HOSHI KOMI

8 3 4 7 önző, fogás, cselezés, ugrás

ember fogó

ÁÜ 130.000

AR'GÛLAR

8 3 4 8 becsületes, önző, blokk, örvongás, szarvak, zavaró jelenlét, mágia-immunitás

isteni küldött

ÁE 130.000

ELDRIL SIDEWINDER

8 3 4 7 önző, cselezés, fogás, hipnotikus tekintet, kötéldeg, passz blokk

holdelf fogó

ÁÜ 130.000

GRIFF OBERWALD

7 4 4 8 önző, blokk, cselezés, védekezés, sprint, biztos láb, rajongók kedvence

ember rohamozó

ÁE 180.000

THROOK POWERFEET

6 6 3 9 önző, blokk, kitörés, sprint, biztos láb, felugrás, vadállat

kentaur lord

E 190.000

LORD KALIDUR

7 5 3 10 becsületes, beton, blokk, nagy ütés, profi, vezér

birodalmi lovag

ÁE 200.000

ZARA the SLAYER

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, *ezüst tör* (10+)

amazon rohamozó

ÁE 210.000

ELEMENTÁL

A kéböltívi adások nagyhatású mágiaja nem csak a démoni sikokra jutott el, hanem áttörte az Elemi Síkok korlátait is, így azután néhány igen nagyhatalmú entitás felkeresett néhány menő elementalistát, hogy részint az ő segítségükkel, részint a mágus különleges idéző képességével létrehozzanak egy kiváló elementál csapatot. Az, hogy az elementálok még nem nyertek bajnokságot, mert a legtöbbször teljességgel csődbe juttatták az elementalista-vezetőedzőt (az elemi síjukra visszatérő csapatok pótlásának rettentő költségei miatt), egyáltalán senkit nem zavart. Az elementálurak jól szórakoztak minden meccs alatt, a vezetőedzők pedig nem igazán mernek panaszkodni.

ELEMENTÁL CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	vízelementál	50.000	6	3	3	8	ellépés	Á
0-4	légelementál	90.000	9	2	4	7	fogás, cselezés, biztos láb, légiesség	ÁÜ
0-2	tűzelementál	90.000	7	3	4	8	passz, pontos	ÁÜP
0-4	földelementál	70.000	4	4	2	9	nagy ütés, vastag koponya	E

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Az elementál csapat vezetőedzője egy elementalista (speciális varázstudó), akiért nem kell külön fizetni, viszont nem tűr meg maga mellett más varázstudót (kivéve a Kazamata Kupa díjaként kapottat). Az elementalista nem tud saját varázslatokat, de képes arra, hogy egy-egy elemei varázslatot (pl. tűzgolyó, villámcsapás) máshová irányítson, ezért az ellenfél varázslói csak nagy körülményekkel szokták alkalmazni mágiajukat. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy ha az ellenfél varázslást jelent be, dobunk **1d6**-ot, melynek ha az eredménye 4+, a varázslatnak teljesen más célpontot választhatunk (akár ellenfél játékosát is), illetve a villám esetén teljesen más kezdőhelyet.
- Az elementálokra kicsit másként hatnak a varázslatok. A tűzelementálok (és lángurak) immúnisak a tűzgolyóra (nem kell nekik semmiféle dobást végezni, így el sem eshetnek miatta); a légelementálok (és légurak) a villámcsapásra és a széllelésre, a vízelementálok (és vízurak) a fagykúpára, míg a földelementálok és földurak a meteoresőre.
- Mind az elementálok, mind a sztárjátékos elementálurak igen sértődékenyek, ezért bármi sérülés éri őket, jó eséllyel visszatérnek saját síkjukra, hogy szegény vezetőedzőt a sírba kergessék ezzel. Azaz ha egy elementál megsérül (10+-t dob egy elrontott páncélzat dobás után), nem kerül a fedezék halódók rekeszébe, hanem egy újabb **1d6**-os dobást kell végezniük. Ha ennek az eredménye 1-2, az elementál (legyen bár akármennyi SJP-je is) örökre elveszett az edzője számára (törölni kell a csapatlistáról); ha 3-6 csupán megvonják a vállukat, regenerálják a környezet elemei anyagaiból sérülésüket, és csupán a meccs további részén nem játszanak.
- A fentiek miatt az elementálok nem is gyógyíthatók, ezért a csapatnak nem lehet gyógyítója.
- Egyedi (nem Liga) mérkőzéseken minden elementál játékos és sztár árhoz 10.000 aranyat hozzá kell adni, mivel egy jártasságot ingyen megkaptak, melyet amúgy eltűnésük kompenzál.

ICEBREAKER

6 4 4 8 blokk, cselezés, ellépés, felugrás

vízúr

ÁÜE 150.000

ZEL 'TORNADO' ZELENDIL

9 3 4 8 cselezés, fogás, követéses elkapás, sprint, biztos láb, légiesség

légúr

ÁÜ 150.000

FIRESLINGER DRAGONBREATH

8 3 4 8 cselezés, biztos kéz, passz, pontos, kötélideg, üdvözlég passz

lángúr

ÁÜE 150.000

EARTHQUAKE

3 5 3 10 blokk, kitörés, nagy ütés, vastag koponya, beton

földúr

E 150.000

EMBER (HUMAN) ®

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

EMBER CSAPATOK								
db	beosztás	Ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	50.000	6	3	3	8	-	Á
0-4	fogó ⁽¹⁾	90.000	8	3	3	7	fogás, cselezés	ÁÜ
0-2	blokkoló ⁽¹⁾	80.000	5	3	2	9	blokk, nagy ütés, testőr	ÁE
0-2	dobó	70.000	6	3	3	8	biztos kéz, passz	ÁP
0-4	rohamozó	80.000	7	3	3	8	blokk	ÁE
0-1	ogre 🐉	100.000	5	5	2	9	önző, bamba, nagy ütés, vastag koponya	E

újrabadás: 50.000 arany/db ⁽¹⁾ az ember csapat vagy fogókat, vagy blokkolókat alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- Az ember csapatoknak van a legjobb kapcsolata a NAF vizsgálóbiztosaihoz, épp ezért sok disznóságot ki tudnak vizsgáltatni. Ha az ember csapat edzője eldobja egy eddig fel nem használt különleges kártyáját, azzal semlegesítheti az ellenfele által kijátszott véletlen esemény vagy mocskos trükk kártyát (mindkét kártyát hatás nélkül el kell dobni). Ezt mérkőzésenként csak egyszer teheti meg, és csak közvetlen azután, hogy az ellenfél edzője bejelentette a kártyahasználatát.

HELMUT WULF

6 3 3 8 önző, beton, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ember közkatona

Á 80.000

PUGGY BACONBREATH

5 3 3 8 önző, blokk, cselezés, kötélideg, pöttöm

félszerzet

ÁÜ 90.000

GREGOR MEISSAN

8 3 3 7 önző, fogás, cselezés, vetődő fogás, biztos kéz

ember fogó

ÁÜ 100.000

ILINIR DOARON

7 3 3 8 önző, blokk, örvongás, rettenthetetlen, beton

norscai fanatikus

Á 100.000

MIGHTY ZUG

4 5 2 9 önző, blokk, nagy ütés

ember blokkoló

ÁE 110.000

HOSHI KOMI

8 3 4 7 önző, fogás, cselezés, ugrás

ember fogó

ÁÜ 130.000

WILHELM CHANEY

8 4 3 8 önző, fogás, örvongás, birkózó, karom, regeneráció

vér farkas

ÁE 140.000

BERTA BIGFIST

6 5 2 9 önző, bamba, cselezés, kitörés, nagy ütés, nagy kéz, vastag koponya

ogre blokkoló

E 150.000

GRIFF OBERWALD

7 4 4 8 önző, blokk, cselezés, védekezés, sprint, biztos láb, rajongók kedvence

ember rohamozó

ÁE 180.000

COUNT LUTHOR von DRAKENBORG

6 5 4 9 önző, blokk, hipnotikus tekintet, felugrás, ellépés, vérszomj, regeneráció

vámpír

ÁÜE 180.000

ZARA the SLAYER

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, mérgezett tör (10+)

amazon rohamozó

ÁE 210.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 210.000

ERDEI ELF (WOOD ELF) ®

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

ERDEI ELF CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	70.000	7	3	4	7	-	ÁÜ
0-4	fogó	90.000	8	2	4	7	fogás, cselezés, sprint	ÁÜ
0-2	dobó ⁽¹⁾	80.000	7	3	4	7	passz	ÁÜP
0-1	labdazsonglőr ⁽¹⁾	80.000	8	2	4	7	pontos, passz, üdvözlég passz	ÁÜP
0-2	harctáncos	130.000	8	3	4	7	blokk, cselezés, ugrás	ÁÜ
0-1	unikornis ☼	110.000	8	4	4	8	önző, vadállat, kéz nélküli, biztos láb, szarvak	E
0-2	faember ☼	120.000	2	6	1	10	önző, nagy ütés, erős kar, vastag koponya, legyökerezés, beton	E

újradozás: 50.000 arany/db ⁽¹⁾ az erdei elf csapat vagy dobókat, vagy labdazsonglőrt alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- A csapat 20.000 arannyal olcsóbban vehet gyógyítót, így annak ára: 30.000 / 70.000 / 110.000 arany.

WILLOW ROSEBARK

5 4 3 8 önző, rettenthetetlen, ellépés, vastag koponya

nemes driád blokkoló

ÁE 90.000

DOLFAR LONGSTRIDE

7 3 4 7 becsületes, önző, vetődő fogás, üdvözlég passz, kirúgás, passz blokk, leadás

főnixharcos

ÁÜP 110.000

HIGHELM LYRPADE

7 4 4 7 önző, blokk, passz blokk

erdei elf közkatona

ÁÜ 120.000

ELDRIL SIDEWINDER

8 3 4 7 önző, cselezés, fogás, hipnotikus tekintet, kötéldeg, passz blokk

holdelf fogó

ÁÜ 130.000

NHUORK WOODSTEP & MEOOOW

7 3 4 8 önző, cselezés, felugrás

erdei elf bestiamester + vadmacska

ÁÜ 130.000

6 2 4 7 pöttöm, testőr, kéz nélküli, vadmacska (9+)

ÁÜ

'SPY' GRUTHOOK

8 3 4 7 önző, cselezés, ugrás, árnyék, biztos láb, mérgezett tör (10+)

erdei elf felderítő

ÁÜ 150.000

ELAINE MOONSHADOW

7 3 4 7 cselezés, ellépés, árnyék, mocskos játékos, mérgezett tör (10+)

holdelf sikátorvadász

ÁÜ 150.000

JORDELL FRESHBREEZE

8 3 5 7 önző, blokk, cselezés, vetődő fogás, ugrás, biztos láb

erdei elf harctáncos

ÁÜ 170.000

DEEPROOT STRONGBRANCH

2 7 2 10 önző, blokk, nagy ütés, beton, erős kar, vastag koponya

faember blokkoló

E 180.000

ZARA the SLAYER

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, mérgezett tör (10+)

amazon rohamozó

ÁE 210.000

ERDŐ NÉPE (FOREST PEOPLE)

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

ERDŐ NÉPE CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	faun	60.000	6	3	3	7	szarvak, regeneráció	ÁP
0-2	nimfa	90.000	8	2	4	7	cselezés, hipnotikus tekintet, regeneráció	ÁÜP
0-2	driád	100.000	5	4	3	8	csápok, karom, szarvak	ÁE
0-2	kentaur	100.000	6	4	3	8	biztos láb, sprint	ÁE
0-1	unikornis	110.000	8	4	4	8	önző, vadállat, kéz nélküli, biztos láb, szarvak	E
0-1	faember ☼	120.000	2	6	1	10	önző, nagy ütés, erős kar, vastag koponya, legyökerezés, beton	E

újradozás: 50.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A csapat 20.000 arannyal olcsóbban vehet gyógyítót, így annak ára: 30.000 / 70.000 / 110.000 arany.

WILLOW ROSEBARK

5 4 3 8 önző, rettenthetetlen, ellépés, vastag koponya

nemes driád blokkoló

ÁE 90.000

HIGHMEL LYRPADE

7 4 4 7 önző, blokk, passz blokk

erdei elf közkatona

ÁÜ 120.000

NHUORK WOODSTEP & MEOOOW

7 3 4 8 önző, cselezés, felugrás

6 2 4 7 pöttöm, testőr, kéz nélküli, vadmacska (9+)

erdei elf bestiamester + vadmacska

ÁÜ 130.000

ÁÜ

LINA GREENRAIN

6 4 3 8 önző, blokk, csápok, karom, szarvak, nagy ütés

driád blokkoló

ÁE 130.000

'SPY' GRUTHOOK

8 3 4 7 önző, cselezés, ugrás, árnyék, biztos láb, mérgezett tör (10+)

erdei elf felderítő

ÁÜ 150.000

JORDELL FRESHBREEZE

8 3 5 7 önző, blokk, cselezés, vetődő fogás, ugrás, biztos láb

erdei elf harctáncos

ÁÜ 170.000

DEEPROOT STRONGBRANCH

2 7 2 10 önző, blokk, nagy ütés, beton, erős kar, vastag koponya

faember blokkoló

E 180.000

THROOK POWERFEET

6 6 3 9 önző, blokk, kitörés, sprint, biztos láb, felugrás, vadállat

kentaur lord

E 190.000

ÉLŐHOLT (UNDEAD) ®

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

ÉLŐHOLT CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	csontváz	40.000	5	3	2	7	regeneráció, vastag koponya	Á
0-16	zombi	30.000	4	3	2	8	regeneráció	Á
0-4	ghoul ⁽¹⁾	70.000	7	3	3	7	cselezés	ÁÜ
0-2	shadow ⁽¹⁾	90.000	8	2	4	7	cselezés, árnyék, légiesség, regeneráció	ÁÜ
0-2	wight	80.000	6	3	3	8	blokk, regeneráció	Á
0-2	múmia ☠	90.000	3	5	1	9	nagy ütés, regeneráció	E

újradozás: 70.000 arany/db ⁽¹⁾ az élőholt csapat vagy ghoulakat, vagy shadowkat alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- A csapatnak nem lehet külön varázslója (kivéve ha nyer egyet a Kazamata Kupán). A vezető edző maga a nekromanta, aki életre keltette a csapatot. Minden meccs végén, melyen elpatkolt egy az ellenfél ember méretű játékosai közül (azaz nem nagy szörny, mint troll, ogre, illetve nem olyan apróság, mint egy félszerzet, vagy egy goblin), és nincs ki a maximális 16 fős keret, a hullát zombiként vagy csontvázként besorozhatja a saját játékosok közé (külön dobás nem szükséges).
- A csapatban nem lehet gyógyító.
- A „tikasztó hőség” időjárás nincs rájuk hatással.

DZSINN FITZ

6 3 3 7 önző, sprint, légiesség, regeneráció

szellem

ÁÜ 50.000

WISHBONE

6 3 2 7 blokk, regeneráció, vastag koponya

csontváz

Á 70.000

HACK ENSLAHS

6 3 2 7 ellépés, regeneráció, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

csontváz

Á 80.000

J. EARLICE

8 3 3 7 önző, cselezés, fogás, vetődő fogás, sprint

ghoul fogó

ÁÜ 100.000

SINNEDBAD

6 3 2 7 önző, blokk, felugrás, passz blokk, ellépés, regeneráció, mérgezett tőr (10+)

csontváz orgyilkos

Á 110.000

FRANK N. STEIN

4 5 1 9 önző, nagy ütés, kitörés, vastag koponya, beton

húsgólem blokkoló

E 110.000

GRATH MORPHUS

7 3 4 7 önző, cselezés, légiesség, árnyék, ugrás, regeneráció

szellem

ÁÜ 110.000

ARNOLD STOLZENMORGEN

8 3 4 8 önző, cselezés, sprint, biztos láb, biztos kéz, fogás

ghast fogó

ÁÜ 140.000

III. RAMTUT

5 6 1 9 önző, szerelés, nagy ütés, birkózás, regeneráció

múmia

E 150.000

STEELHEAD IRONHAND

3 6 1 10 önző, bamba, blokk, beton, kitörés, nagy ütés, vastag koponya, mágia-immunitás, gép

acélgólem

E 150.000

COUNT LUTHOR von DRAKENBORG

6 5 4 9 önző, blokk, hipnotikus tekintet, felugrás, ellépés, vérszomj, regeneráció

vámpír

ÁÜE 180.000

FÉLSZERZET (HALFLING) ®

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

FÉLSZERZET CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	félszerzet	20.000	5	2	3	6	jó anyag, cselezés, pöttöm	ÁÜ
0-2	faember	130.000	2	6	1	10	önző, nagy ütés, erős kar, vastag koponya, legyökerezés, beton, csapattárs eldobása	E

újradozás: 60.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A félszerzetek nem alkalmazhatnak varázslót, helyette 150.000 aranyért mesterszakácsot vásárolhatnak. A mesterszakács minden meccs előtt **1d6/2** (lefelé kerekítve) csapat-újradozást ad (összesen maximum 8 lehet), és az ellenfél csapata ugyan ennyit veszít.
- A nem félszerzet, vagy faember fajú sztárok 30.000 arannyal többért vehetők csak meg (alant így szerepel már).

TUK PEREGIN**félszerzet felderítő**

6 2 3 6 önző, cselezés, sprint, biztos láb, ugrás, pöttöm, jó anyag ÁÜ 50.000

FRODO BAGGINS**félszerzet**

6 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, jó anyag, kéz nélküli, *lángfűrész* (6+) ÁÜ 60.000

BORBAK THRUFÁ**félszerzet bajnok**

5 3 4 7 önző, blokk, cselezés, rettenthetetlen ÁÜ 90.000

PUGGY BACONBREATH**félszerzet**

5 3 3 8 önző, blokk, cselezés, kötélideg, pöttöm ÁÜ 90.000

WILLOW ROSEBARK**nemes driád blokkoló**

5 4 3 8 önző, rettenthetetlen, ellépés, vastag koponya ÁE 120.000

BERTA BIGFIST**ogre blokkoló**

6 5 2 9 önző, bamba, cselezés, kitörés, nagy ütés, nagy kéz, vastag koponya, csapattárs eldobása E 190.000

DEEPROOT STRONGBRANCH**faember blokkoló**

2 7 2 10 önző, blokk, nagy ütés, beton, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása E 190.000

ZARA the SLAYER**amazon rohamozó**

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, *mérgezett tör* (10+) ÁE 240.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, csapattárs eldobás, vastag koponya, rajongók kedvence E 250.000

GOBLIN®

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

GOBLIN CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	goblin	40.000	6	2	3	7	cselezés, pöttöm, jó anyag	ÁÜ
0-1	gránátos	50.000	6	2	3	7	cselezés, pöttöm, bombák (8+)	ÁÜ
0-1	lángszórós	80.000	6	2	3	7	cselezés, pöttöm, jó anyag lángköpés (7+)	ÁÜ
0-1	szeletelő	60.000	6	2	3	7	cselezés, pöttöm, kéz nélküli, láncfűrész (6+)	ÁÜ
0-1	fanatikus ☛	110.000	4	7	3	7	kéz nélküli, láncos buzogány (7+)	Á
0-1	ugróbotos	60.000	6	2	3	7	cselezés, pöttöm, jó anyag, ugróbot (11+)	ÁÜ
0-2	troll ⁽¹⁾	80.000	4	5	1	9	önző, örökké éhes, nagy ütés, teljesen hülye, regeneráció, csapatárs eldobása	E
0-2	ogre ⁽¹⁾	110.000	5	5	2	9	önző, bamba, nagy ütés, vastag koponya, csapatárs eldobása	E

újrabadás: 60.000 arany/db

⁽¹⁾ a goblin csapat vagy trollokat, vagy ogrékat alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- A goblin csapat edzője +1 mocskos trükk kártyát húzhat a mérkőzés előtt.
- A nem goblin fajú sztárok 20.000 arannyal többért vehetők csak meg (alant így szerepel már).

BOMMER DRIBBLESNOT**goblin gránátos**

6 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, pontos, jó anyag, bombák (8+) ÁÜ 60.000

NOBBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+) ÁÜ 70.000

SCRAPPA SOREHEAD**goblin ugróbotos**

6 2 3 7 önző, cselezés, jó anyag, pöttöm, biztos láb, mocskos játékos, nagyon hosszú lábak, ugróbot (6+) ÁÜ 80.000

DIRTY DAN**kigyúrt goblin**

6 3 3 7 önző, cselezés, nagy ütés, mocskos játékos, hálövető (8+) ÁÜ 90.000

UGROTH BOLGROTH**ork közkatona**

5 3 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+) Á 100.000

FUNGUS THE LOON**goblin fanatikus**

4 7 3 7 önző, nagy ütés, kéz nélküli, láncos buzogány (7+) ÁE 110.000

GEARGRINDER**ork kiborg**

3 5 2 9 önző, teljesen hülye, blokk, nagy ütés, beton, vastag koponya, mágia-immunitás, gép E 120.000

'RIPPER' BOLGROT**troll blokkoló**

4 6 1 9 önző, bamba, megragadás, regeneráció, nagy ütés, csapatárs eldobás E 150.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, csapatárs eldobás, vastag koponya, rajongók kedvence E 240.000

GYÍKEMBER (LIZARDMAN) ®

A mágus-papok ezer évvel azelőtt már játszották a Vérfoci játékot, mielőtt a törpe Roze-El (újra) felfedezte volna. Ezért nem meglepő hát, hogy a gyíkemberek Vérfocit játszanak. Erről gondoskodik az erő és ügyesség páratlan keveréke.

GYÍKEMBER CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	skink	50.000	8	2	3	7	cselezés, pöttöm	ÁÜM
0-2	slann fogó	70.000	7	3	3	7	fogás, vetődő fogás	ÁÜ
0-2	rohamslann	90.000	7	3	3	8	szerelés, felugrás, ugrás	ÁE
0-4	szaurusz	70.000	6	4	1	9	-	ÁEM
0-1	kroxigor ☼	120.000	6	5	1	9	bamba, vastag koponya, nagy ütés, kapaszkodó farok	E

újradozás: 60.000 arany/db

Megjegyzés: Ez a csapat a hivatalos szabálykönyvben szereplő „gyíkember”, és a fél-hivatalos slann csapat egyesítéséből született.

Speciális szabályok:

- A csapat olcsóbban veheti meg a varázslóit, azokhoz 110.000 / 200.000 / 270.000 arany áron juthat.

SWAMPER

8 2 3 7 önző, cselezés, passz, pöttöm, nagy kéz

skink dobó

ÁÜP 60.000

SU-HUT

8 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, borzasztó külső, mocskos játékos

skink mutáns

ÁÜM 60.000

SIH-RIZ

8 2 3 7 önző, cselezés, fogás, pöttöm, többlet karok

skink mutáns fogó

ÁÜM 60.000

QUETZAL LEAP

8 2 4 7 önző, fogás, vetődő fogás, védekezés, ugrás, labdahalász, kötélideg, nagyon hosszú lábak

skink mutáns fogó

ÁÜM 110.000

HISS Gr'IXTOL

7 4 1 9 önző, blokk, szarvak, vastag koponya

mutáns saurusz rohamozó

ÁEM 110.000

VUZ Ra'GUSSH

6 4 1 9 önző, blokk, beton, nagy ütés, vastag koponya

mutáns saurusz blokkoló

ÁEM 110.000

HEMLOCK

8 2 3 7 önző, blokk, cselezés, ellépés, felugrás, pöttöm, mérgezett tör (10+)

skink cserkelő

ÁÜ 110.000

SLIBLI

7 4 1 9 önző, blokk, megragadás, testőr, beton

szaurusz testőr

ÁEM 120.000

'RIPPER' BOLGROT

4 6 1 9 önző, bamba, megragadás, regeneráció, nagy ütés

troll blokkoló

E 120.000

LOTTABOTTOL

8 3 3 8 önző, fogás, vetődő szerelés, felugrás, ugrás, árnyék, passz blokk, nagyon hosszú lábak

slann fogó

ÁÜ 130.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 210.000

HOLDELF (ELF) ®

A holdelfek az elfek számkivetettjei. Általában nagyobb városokban élnek, meglehetősen kemény körülmények között, mely elsőrangú Vérfoci játékosokká tenné őket, ha nem lennének annyira sérülékenyek. Meglepő módon pár holdelf csapat igen szép eredményeket tud felmutatni, úgyhogy a többi elf faj sztárjátékosa nem utasítja vissza, hogy egy holdelf csapatba játsszon.

HOLDELF CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	60.000	6	3	4	7	-	ÁÜ
0-4	fogó ⁽¹⁾	100.000	8	3	4	7	fogás, kötélideg	ÁÜ
0-4	futó ⁽¹⁾	100.000	8	3	4	7	sprint, biztos láb	ÁÜ
0-2	dobó	70.000	6	3	4	7	passz	ÁÜP
0-2	rohamozó	110.000	7	3	4	8	blokk, ellépés	ÁÜ

újradozás: 50.000 arany/db ⁽¹⁾ a holdelf csapat vagy fogókat, vagy futókat alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Megjegyzés: A hivatalos lista sima „elf” elnevezését változtattam a jobban csengő „holdelf”-re.

Speciális szabályok:

- Ligameccsen a csapatba bármelyik elf csapatból lehet szabadúszókat szerződtetni, de csak a holdelf fajú játékosok maradhatnak végleg a csapattal.

DOLFAR LONGSTRIDE**főnixharcos**

7 3 4 7 becsületes, önző, vetődő fogás, üdvözlég passz, kirúgás, passz blokk, leadás ÁÜP 110.000

HIGHMELM LYRPADE**erdei elf közkatona**

7 4 4 7 önző, blokk, passz blokk ÁÜ 120.000

ELDRIL SIDEWINDER**holdelf fogó**

8 3 4 7 önző, cselezés, fogás, hipnotikus tekintet, kötélideg, passz blokk ÁÜ 130.000

PRINCE MORANION**nemeself sárkánylord**

7 4 4 8 becsületes, önző, blokk, rettenthetetlen, szerelés, beton ÁÜ 150.000

ELAINE MOONSHADOW**holdelf sikátorvadász**

7 3 4 7 cselezés, ellépés, árnyék, mocskos játékos, mérgezett tör (10+) ÁÜ 150.000

HUBRIS RAKARTH**sötételf rohamozó**

7 4 4 8 önző, blokk, mocskos játékos, felugrás, nagy ütés, labdakiütés ÁÜ 160.000

JORDELL FRESHBREEZE**erdei elf harctáncos**

8 3 5 7 önző, blokk, cselezés, vetődő fogás, ugrás, biztos láb ÁÜ 170.000

ZARA the SLAYER**amazon rohamozó**

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, mérgezett tör (10+) ÁE 210.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence E 210.000

KÁOSZ (CHAOS) ®

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

KÁOSZ CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	bestia	60.000	6	3	3	8	szarvak	ÁEM
0-4	káoszgoblin	30.000	6	2	3	7	fogás, pöttöm, jó anyag	ÁÜM
0-4	káoszharcos	80.000	5	4	3	9	-	ÁEM
0-1	minotaurusz ⁽¹⁾ ☛	120.000	5	5	2	8	önző, őrgöngés, szarvak, nagy ütés, vastag koponya, vadállat, csapattárs eldobása	EM
0-1	káoszogre ⁽¹⁾ ☛	110.000	5	5	2	9	önző, bamba, tüskék, vastag koponya, csapattárs eldobása	EM

újradozás: 60.000 arany/db ⁽¹⁾ a káosz csapat vagy minotauruszt, vagy ogrét alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- A csapat edzője újra húzhatja egyik véletlen esemény különleges kártyáját, ha az nem tetszik neki.

BOMMER DRIBBLESNOT**goblin gránátos**

6 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, pontos, jó anyag, bombák (8+)

ÁÜ 60.000

SLARGA FOULSTRIKE**bestia**

6 3 3 8 önző, szarvak, többlet karok, mocskos játékos

ÁEM 70.000

NOBBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁÜ 70.000

LEWDGRIP WHIPARM**káoszmutáns**

6 3 3 9 önző, passz, erős kar, biztos kéz, csápok

ÁPM 90.000

BILEROT VOMITFLESH**káoszharcos**

4 5 2 9 önző, borzasztó külső, mocskos játékos

ÁEM 100.000

DORJAK SURECLAW**káoszmutáns**

6 4 3 9 önző, hosszú láb, karom

ÁEM 100.000

WITHERGRASP**káoszmutáns**

5 4 3 9 önző, csápok, két fej, kapaszkodó farok

ÁEM 100.000

HACKER SPLEENRIPPER**káoszharcos**

5 4 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁEM 110.000

LORD BORAK the DESPOILER**káosz bajnok**

5 5 3 9 önző, blokk, mocskos játékos, vezér, nagy ütés, káospáncél

ÁEM 160.000

GRASHNAK BLACKHOOF**minotaurusz blokkoló**

6 6 2 8 önző, őrgöngés, szarvak, nagy ütés, vastag koponya, csapattárs eldobása, vadállat

EM 160.000

BRICK FAR'TH & GROTHY**káoszogre + káoszgoblin**

5 5 2 9 önző, bamba, tüskék, kötéldeg, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása

EM 200.000

6 2 4 7 önző, fogás, pöttöm, jó anyag, káoszgoblin (7+)

ÁÜM

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, csapattárs eldobás, vastag koponya, rajongók kedvence

E 220.000

KÁOSZ PAKTUM (CHAOS PACT)

A Káosz Paktum csapatok a gonosz és kaotikus fajok keverékei. Amíg a martalócok lelkesen edzenek, hogy feltöltsék a csapat kasszáját, addig más fajok adjak az izmokat és a fineszséget, hogy megtámogassák a martalócokat. Mindazonáltal az arrogancia, az ostobaság, vagy a csapat tagjainak állatias természete miatt, ritkán látni jól szervezett és hatásos Káosz Paktum csapatot. A Chaos Csillagok a legjobb ellenpélda arra, hogy ez a csapat milyen nagyra tud válni a megfelelő edzővel.

KÁOSZ PAKTUM CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	martalóc	50.000	6	3	3	8		AEPM
0-2	goblin renegát	40.000	6	2	3	7	jó anyag, pöttöm, cselezés	ÁÜM
0-2	skaven renegát	50.000	7	3	3	7	-	AM
0-2	sötételf renegát	70.000	6	3	4	8	-	ÁÜM
0-1	minotaurusz ⁽¹⁾ ☼	120.000	5	5	2	8	önző, őrgöngés, szarvak, nagy ütés, vastag koponya, vadállat, csapattárs eldobása	EM
0-1	káoszogre ⁽¹⁾ ☼	110.000	5	5	2	9	önző, bamba, tüskék, vastag koponya, csapattárs eldobása	EM
0-1	káosztroll ⁽¹⁾ ☼	80.000	4	5	1	9	önző, örökké éhes, csápok, teljesen hülye, regeneráció, csapattárs eldobása	EM

újrabadás: 70.000 arany/db ⁽¹⁾ a 3 lehetséges közül csak kettő játszhat a Káosz Paktum csapatban!

Speciális szabályok:

- Ha a csapat egy meccsen veszít, a meccs utáni bevétele 10.000 arannyal nő. Ha nyer, a nyeresége 10.000 arannyal csökken.

NOBBLA BLACKWART

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

goblin szeptetelő

ÁÜ 70.000

LEWDGRIP WHIPARM

6 3 3 9 önző, passz, erős kar, biztos kéz, csápok

káoszmutáns

ÁPM 90.000

DORJAK SURECLAW

6 4 3 9 önző, hosszú láb, karom

káoszmutáns

ÁEM 100.000

ITHACA BENOIN

7 3 3 7 önző, pontos, leadás, kötélideg, passz, biztos kéz, regeneráció

élőholt sötételf dobó

ÁÜP 100.000

WITHERGRASP

5 4 3 9 önző, csápok, két fej, kapaszkodó farok

káoszmutáns

ÁEM 100.000

HACKER SPLEENRIPPER

5 4 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

káoszharcos

ÁEM 110.000

FEZGLITCH

4 7 3 7 önző, nagy ütés, borzasztó külső, kéz nélküli, láncos buzogány (7+)

skaven fanatikus

ÁÜM 120.000

SKITTER STAB-STAB

9 2 4 7 önző, cselezés, kapaszkodó farok, árnyék, mérgezett tőr (10+)

skaven orgyilkos

ÁÜM 120.000

LORD BORAK the DESPOILER

5 5 3 9 önző, blokk, mocskos játékos, vezér, nagy ütés, káoszpáncél

káosz bajnok

ÁEM 160.000

BRICK FAR'TH & GROTHY

5 5 2 9 önző, bamba, tüskék, kötélideg, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása

káoszogre + káoszgoblin

EM 200.000

6 2 4 7 önző, fogás, pöttöm, jó anyag, káoszgoblin (7+)

ÁÜM

MORG 'N' THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, csapattárs eldobás, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 220.000

KÁOSZTÖRPE (CHAOS DWARF) ®

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

KÁOSZTÖRPE CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	hobgoblin	40.000	6	3	3	7	-	Á
0-6	káosztörpe blokkoló	70.000	4	3	2	9	blokk, szerelés, vastag koponya	ÁE
0-2	bika-kentaur	100.000	6	4	2	9	sprint, biztos láb, vastag koponya, vadállat	ÁE
0-1	minotaurusz ☼	110.000	5	5	2	8	önző, őrző, szarvak, nagy ütés, vastag koponya, vadállat	EM

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Amennyiben a csapat egy súlyos sérülést okoz a mérkőzés során az ellenfél valamelyik játékosának, a káosz istenek egy saját, sérült csapattagot azonnal felgyógyítanak; ha pedig a csapat a mérkőzés során megöl egy ellenséges játékost, akkor egy saját, halott játékost feltámasztanak (tedd a kispad mezőbe).
- A káosztörpe csapatok nem szerződethetnek varázslót. Helyette rúnakovácsot alkalmazhatnak.

NOBBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁÜ 70.000

GRRORG KARDUL**káosztörpe blokkoló**

5 3 2 9 önző, blokk, szerelés, vastag koponya, hálövető (8+)

ÁE 90.000

GEARGRINDER**ork kiborg**

3 5 2 9 önző, teljesen hülye, blokk, nagy ütés, beton, vastag koponya, mágia-immunitás, gép

E 100.000

RASHNAK BACKSTABBER**hobgoblin orgyilkos**

7 3 3 7 önző, cselezés, ellépés, mocskos játékos, mérgezett tör (10+)

ÁÜ 110.000

NURFLEG HRAPNEM**káosztörpe blokkoló**

4 4 2 9 önző, blokk, szerelés, nagy ütés, vastag koponya, harci kalapács (9+)

ÁE 120.000

ZZHARG MADEYE**káosztörpe lövész**

4 4 3 9 önző, üdvözlég passz, passz, erős kar, biztos kéz, szerelés, vastag koponya mordály (10+)

ÁE 130.000

GRASHNAK BLACKHOOF**minotaurusz blokkoló**

6 6 2 8 önző, őrző, szarvak, nagy ütés, vastag koponya, vadállat

EM 150.000

HTHARK the UNSTOPPABLE**bika-kentaur**

6 5 2 9 önző, blokk, szerelés, juggernaut, sprint, biztos láb, vastag koponya, vadállat

ÁE 160.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

E 210.000

KHEMRI ®

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

KHEMRI CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	csontváz	40.000	5	3	2	7	regeneráció, vastag koponya	Á
0-2	dobócsont	60.000	6	3	2	7	passz, biztos kéz, regeneráció	ÁP
0-2	rohamcsont	70.000	6	3	2	8	blokk, regeneráció	ÁE
0-4	sírőrző ☠	80.000	4	5	1	9	rothadó, regeneráció	ÁE

úradobás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A csapatnak nem lehet külön varázslója (kivéve ha nyer egyet a Kazamata Kupán). A vezető edző maga a piramis főpapja, aki életre keltette a csapatot. Minden meccs végén, melyen elpatkolt egy az ellenfél ember méretű játékosai közül (azaz nem nagy szörny, mint troll, ogre, illetve nem olyan apróság, mint egy félszerzet, vagy egy goblin), és nincs ki a maximális 16 fős keret, a hullát csontvázként besorozhatja a saját játékosok közé (külön dobás nem szükséges).
- A csapatban nem lehet gyógyító.
- A „tikasztó hőség” időjárás nincs rájuk hatással.
- A dobócsontok és rohamcsontok nem kaphatnak Varázssityak mágikus tárgyat.

BONEBREAKER

5 3 2 8 testőr, regeneráció, vastag koponya

csontváz templomőr

Á 60.000

BONESTALKER

5 3 2 8 beton, testőr, regeneráció, vastag koponya

csontváz templomőr

Á 70.000

WISHBONE

6 3 2 7 blokk, regeneráció, vastag koponya

csontváz

Á 70.000

HUMERUS CARPAL

7 2 3 7 cselezés, fogás, kötélideg, regeneráció

csontváz

Á 70.000

HACK ENSLAHS

6 3 2 7 ellépés, regeneráció, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

csontváz

Á 80.000

ITHACA BENOIN

7 3 3 7 önző, pontos, leadás, kötélideg, passz, biztos kéz, regeneráció

élőholt sötételf dobó

ÁÜP 100.000

SINNEDBAD

6 3 2 7 önző, blokk, felugrás, passz blokk, ellépés, regeneráció, mérgezett tör (10+)

csontváz orgyilkos

Á 110.000

TURBOWICH

7 3 3 7 cselezés, biztos kéz, sprint, biztos láb, regeneráció, vastag koponya

szuper-csontváz

ÁÜ 120.000

II. AMENHOTEP

4 5 2 9 önző, blokk, nagy ütés, regeneráció

múmia

ÁE 120.000

SETEKH

6 4 2 8 önző, blokk, szerelés, labdakiütés, juggernaut, regeneráció

sírőrző

ÁE 120.000

III. RAMTUT

5 6 1 9 önző, szerelés, nagy ütés, birkózás, regeneráció

múmia

E 150.000

KHORNE

Khorne, a Vérszomjas, a káosz egyik kegyetlen istene, a háború és halál ura. Hívei vérző sebek osztogatásával, letépett végtagokkal kedveskednek istenüknek, úgyhogy ideális Vérfoci játékosokká válhatnak. Nagy néha, mikor a csapat az ellenfél ledarálásán kívül a labdára is szán némi figyelmet, meglepően eredményesek lehetnek. Ez elég ritkán fordul elő, a hálás, műértő nézők legnagyobb gyönyörűségére. Khorne igaz híveit káosz páncéllal ajándékozza meg, mely segítségével szinte legyőzhetetlenné válnak.

KHORNE CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	khorne bestia	60.000	6	3	2	9	szarvak	ÁEM
0-2	vérorzó	90.000	6	3	3	8	karom, pokolpenge (9+)	ÁM
0-4	káoszharcos	90.000	5	4	3	9	káosz páncél	ÁEM
0-1	khorne nagydémona ☛	140.000	5	5	1	9	önző, őrgöngés, szarvak, nagy ütés, kapaszkodó farok, mocsos játékos, káosz páncél	E

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A csapatnak nem lehet gyógyítója.
- Minden ellenséges játékos után, aki súlyos sérülést szenvedett el, vagy meghal (11+), a Khorne csapat egy extra újradozást kap a meccs végéig.
- Minden, Khorne csapatában játszó játékos és sztár, a Vérivó káoszisten jóindulatából (és mágia-ellenessége miatt) megvásárolhatja a *mágia-immunitás* adottságot 8 SJP-ért.

SLARGA FOULSTRIKE**bestia**

6 3 3 8 önző, szarvak, többlet karok, mocsos játékos

ÁEM 70.000

NOBBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁÜ 70.000

BILEROT VOMITFLESH**káoszmutáns**

4 5 2 9 önző, borzasztó külső, mocsos játékos

ÁEM 100.000

MAD MEX**káoszharcos**

6 4 3 9 önző, őrgöngés, rettenthetetlen, hisztéria, teljesen hülye, káospáncél

ÁEM 110.000

FUNGUS THE LOON**goblin fanatikus**

4 7 3 7 önző, nagy ütés, kéz nélküli, láncos buzogány (7+)

ÁE 110.000

HACKER SPLEENRIPPER**káoszharcos**

5 4 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁEM 110.000

BOOM-BOOM JIM**káoszharcos**

5 4 3 9 önző, kötélideg, erős kar, káospáncél, bombák (8+)

ÁEM 120.000

LORD ZAXX the ANNIHILATOR**káosz bajnok**

5 5 3 9 önző, blokk, mocsos játékos, vezér, káospáncél

ÁEM 150.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

E 210.000

MECHATÖRP (MECHANIC-DWARF)

Pár évszázada, a Rashad-hegység alatt lakó törpék sikeresen megalkottak egy ténylegesen működő gépszolgát, önnön képükre. Az első, technomágikus módszerekkel készült mechatörp tökéletes lett: éjjel-nappal dolgozott, sosem panaszkodott, és még enni sem kért. A sikeren felbuzdulva a törpék számolatlanul kezdték gyártani a hasonló gépszolgákat, úgyhogy lassan már mindenki helyett egy-egy mechatörp végezte a munkát, ők pedig kényelmesen élvezhették a gombasör melletti semmittevést. Hogy ezután pontosan mi is történt, senki nem tudja, valószínűleg a mechatörpék öntudatra ébredtek, és szép csendben agyonverték gazdáikat. Manapság a Rashad-hegység alatt egyetlen élő törpét sem találhatunk már, viszont itt virágzik a mechatörpék önálló, kenőolaj-szagú köztársasága. És Vérfociznak!

MECHATÖRP CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	mechatörp	50.000	5	3	2	10	gép, mágia-immunitás	Á
0-2	lövész-mecha	80.000	5	3	3	10	biztos kéz, gép, mágia-immunitás, páncélöklő (10+)	ÁP
0-2	roham-mecha	90.000	6	3	2	10	blokk, tüskék, gép, mágia-immunitás	ÁE
0-2	villám-mecha	100.000	7	3	3	9	fogás, gép, mágia-immunitás, villám-borgó (9+)	Á
0-2	lángszórós	90.000	5	3	3	10	gép, mágia-immunitás, lángköpés (7+)	Á
0-1	harci kiborg ☼	150.000	3	5	1	10	önző, blokk, nagy ütés, beton, testőr, őrvongás, kitörés, tüskék, gép, mágia-immunitás	E

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A mechatörp csapatok nem szerződthetnek varázslót. Helyette 150.000 aranyért főgépészt alkalmazhatnak, aki minden meccs végére (1d6+1)×10.000 aranyat szed össze azzal, hogy a nézőkre mindenféle hasznos-, illetve kevésbé hasznos szerkentyűt tukmál rá (ezt a csapat mint különleges bevételt könyvelhet el).
- Minden csapatban játszó sztár alávetheti magát a kibernetizálásnak: ekkor 10 SJP-ér megkapja a mágia-immunitás és a gép adottságokat.
- A csapatnak nem lehet gyógyítója.

NOBBLA BLACKWART

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

goblin szeletelő

ÁÜ 70.000

FINT CHURNBLADE

5 3 2 8 önző, blokk, vastag koponya, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

hosszúszakáll

Á 80.000

BOOMEZ EZIASSON

4 3 2 9 önző, blokk, pontos, vastag koponya, bombák (8+)

hosszúszakáll

Á 80.000

GRRORG KARDUL

5 3 2 9 önző, blokk, szerelés, vastag koponya, hálövető (8+)

káosztörpe blokkoló

ÁE 90.000

BARIK FARBLAST

6 3 3 8 önző, passz, üdvözlég passz, erős kar, biztos kéz, vastag koponya, páncélöklő (10+)

törpe romboló

ÁE 100.000

GEARGRINDER

3 5 2 9 önző, teljesen hülye, blokk, nagy ütés, beton, vastag koponya, mágia-immunitás, gép

ork kiborg

E 100.000

ZZHARG MADEYE

4 4 3 9 önző, üdvözlég passz, passz, erős kar, biztos kéz, szerelés, vastag koponya, mordály (10+)

káosztörpe lövész

ÁE 130.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 210.000

NEKROMANTA (NECROMANTIC) ®

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

NEKROMANTA CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	zombi	30.000	4	3	2	8	regeneráció	Á
0-2	ghoul ⁽¹⁾	70.000	7	3	3	7	cselezés	ÁÜ
0-1	shadow ⁽¹⁾	90.000	8	2	4	7	cselezés, árnyék, légiesség, regeneráció	ÁÜ
0-2	wight	80.000	6	3	3	8	blokk, regeneráció	Á
0-2	nekromanta vérfarkas	100.000	8	3	3	8	karom, regeneráció, őrzőngés	ÁE
0-2	húsgólem	90.000	4	4	2	9	regeneráció, beton, vastag koponya	E

újradozás: 70.000 arany/db ⁽¹⁾ a nekromanta csapat vagy ghoulakat, vagy shadowt alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- A csapatnak nem lehet külön varázslója (kivéve ha nyer egyet a Kazamata Kupán). A vezető edző maga a nekromanta, aki életre keltette a csapatot. Minden meccs végén, melyen elpatkolt egy az ellenfél ember méretű játékosai közül (azaz nem nagy szörny, mint troll, ogre, illetve nem olyan apróság, mint egy félszerzet, vagy egy goblin), és nincs ki a maximális 16 fős keret, a hullát zombiként besorozhatja a saját játékosok közé (külön dobás nem szükséges).
- A csapatban nem lehet gyógyító.
- A „tikasztó hőség” időjárás nincs rájuk hatással.

JOHNNY ROTTEN

5 3 2 8 blokk, regeneráció

zombi

Á 60.000

HACK ENSLAHS

6 3 2 7 ellépés, regeneráció, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

csontváz

Á 80.000

GEARGRINDER

3 5 2 9 önző, teljesen hülye, blokk, nagy ütés, beton, vastag koponya, mágia-immunitás, gép

ork kiborg

E 100.000

J. EARLICE

8 3 3 7 önző, cselezés, fogás, vetődő fogás, sprint

ghoul fogó

ÁÜ 100.000

FRANK N. STEIN

4 5 1 9 önző, nagy ütés, kitörés, vastag koponya, beton

húsgólem blokkoló

E 110.000

SETEKH

6 4 2 8 önző, blokk, szerelés, labdakiütés, juggernaut, regeneráció

sírózó

ÁE 120.000

WILHELM CHANEY

8 4 3 8 önző, fogás, őrzőngés, birkózó, karom, regeneráció

vérfarkas

ÁE 140.000

III. RAMTUT

5 6 1 9 önző, szerelés, nagy ütés, birkózás, regeneráció

múmia

E 150.000

STEELHEAD IRONHAND

3 6 1 10 önző, bamba, blokk, beton, kitörés, nagy ütés, vastag koponya, mágia-immunitás, gép

acélgólem

E 150.000

COUNT LUTHOR von DRAKENBORG

6 5 4 9 önző, blokk, hipnotikus tekintet, felugrás, ellépés, vérszomj, regeneráció

vámpír

ÁÜE 180.000

NEMESELF (HIGH ELF) ®

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

NEMESELF CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	70.000	6	3	4	8	becsületes	ÁÜ
0-2	főnixharcos	90.000	6	3	4	8	becsületes, passz, biztos dobás	ÁÜP
0-4	oroszlánharcos	90.000	8	3	4	7	becsületes, fogás	ÁÜ
0-2	sárkányharcos	100.000	7	3	4	8	becsületes, blokk	ÁÜ
0-1	szent szüz	100.000	9	2	4	7	becsületes, cselezés, ugrás, ellépés	ÁÜ
0-1	avatár ☼	120.000	4	5	3	8	becsületes, blokk, örvöngés, mágia-immunitás	E

újradozás: 50.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Amennyiben egy ellenséges játékost kiállítanak, és a csapat edzője sikeresen vitatkozott a bíróval (azaz 6-ost dobott), egy - a nemeself csapat edzője által dobott - extra **d6** dobás 4+ eredménye után a becsületes játékosok szűrő tekintetének keresztüzében a bíró még is csak úgy dönt, kiállítja az illetőt.

LEGOLAS**oroszlánharcos**

8 3 4 7 becsületes, önző, cselezés, fogás, biztos kéz

ÁÜ 110.000

DOLFAR LONGSTRIDE**főnixharcos**

7 3 4 7 becsületes, önző, vetődő fogás, üdvözlég passz, kirúgás, passz blokk, leadás

ÁÜP 110.000

SOAREN HIGHTOWER**főnixharcos**

6 3 4 8 becsületes, önző, kirúgás, passz, biztos dobás, biztos kéz, erős kar, pontos

ÁÜP 120.000

AR'GÛLAR**isteni küldött**

8 3 4 8 becsületes, önző, blokk, örvöngés, szarvak, zavaró jelenlét, mágia-immunitás

ÁE 130.000

ELDRIL SIDEWINDER**holdelf fogó**

8 3 4 7 önző, cselezés, fogás, hipnotikus tekintet, kötéldeg, passz blokk

ÁÜ 130.000

GILREON the DEFILER**sárkányharcos**

7 3 4 8 becsületes, önző, blokk, cselezés, ezüst tör (10+)

ÁÜ 140.000

PRINCE U'ADION**nemeself sárkánylord**

7 4 4 8 becsületes, önző, blokk, cselezés, felugrás

ÁÜ 150.000

PRINCE MORANION**nemeself sárkánylord**

7 4 4 8 becsületes, önző, blokk, rettenthetetlen, szerelés, beton

ÁÜ 150.000

PRINCE TYADLEION**nemeself sárkánylord**

7 4 5 8 becsületes, önző, blokk, cselezés, sprint, biztos láb

ÁÜ 190.000

THROOK POWERFEET**kentaur lord**

6 6 3 9 önző, blokk, kitörés, sprint, biztos láb, felugrás, vadállat

E 190.000

ZARA the SLAYER**amazon rohamozó**

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, ezüst tör (10+)

ÁE 200.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

E 210.000

NOMÁD (NOMAD)

A déli sivatag mélyéről érkeznek a nomádok, hogy elhódítsák a „hűvösben járók” elől valamelyik kupát. A nomád csapatokban mindenkinek megvan a pontos pozíciója, a főrabló értő szemmel választja ki törzséből a reményteljes ifjakat, így az emberek közül talán ők képesek a legrugalmasabban alakítani taktikájukat. Vannak páran, akik egyszerűen csak bűdös sivatagi rablóbandának titulálnak egy-egy nomád Vérfoci csapatot - rájuk hamarosan elvágott torokkal találunk valamely sötét sikátor mélyén...

NOMÁD CSAPATOK								
db	beosztás	Ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	köznomád	50.000	6	3	3	7	mocsos játékos	Á
0-2	sebeslábú	80.000	8	3	3	7	sprint, biztos láb	ÁÜ
0-2	biztosmarkú	80.000	7	3	3	7	biztos fogás, fogás, leadás	ÁÜ
0-2	hajigáló	70.000	6	3	3	7	biztos dobás, biztos kéz, passz	ÁP
0-2	roham-nomád	80.000	7	3	3	8	blokk	ÁE
0-2	erősmarkú	80.000	5	4	2	8	nagy ütés, testőr	ÁE
0-1	főrabló ☛	130.000	6	4	4	8	önző, vezér, profi, alattomos, mocsos játékos	ÁEÜ

újradozás: 60.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A nomádok a sivatagból jöttek, így a „tikasztó hőség” időjárás nincs rájuk hatással.

HELMUT WULF

6 3 3 8 önző, beton, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ember közkatona

Á 80.000

GREGOR MEISSAN

8 3 3 7 önző, fogás, cselezés, vetődő fogás, biztos kéz

ember fogó

ÁÜ 100.000

MIGHTY ZUG

4 5 2 9 önző, blokk, nagy ütés

ember blokkoló

ÁE 110.000

HOSHI KOMI

8 3 4 7 önző, fogás, cselezés, ugrás

ember fogó

ÁÜ 130.000

ABDUL

7 3 4 8 cselezés, felugrás, védekezés, ellépés, kötéldeg, légiesség, mágia-immunitás

dzsinn

ÁÜ 140.000

HEXX

6 3 4 7 önző, cselezés, felugrás, ellépés, árnyék, alattomos, mocsos játékos, mérgezett tör (10+)

sivatagi orgyilkos

ÁÜ 150.000

GRIFF OBERWALD

7 4 4 8 önző, blokk, cselezés, védekezés, sprint, biztos láb, rajongók kedvence

ember rohamozó

ÁE 180.000

ZARA the SLAYER

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, mérgezett tör (10+)

amazon rohamozó

ÁE 210.000

MYSTERIOUS RAVINA

7 5 4 9 önző, cselezés, blokk, ugrás, nagy ütés, vastag koponya, hipnotikus tekintet

szfinx

ÁEÜ 220.000

NORSCA (NORSE) ®

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

NORSCAI CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	60.000	6	3	3	7	blokk	Á
0-2	fogó	80.000	7	3	3	7	blokk, fogás	ÁÜ
0-2	dobó	70.000	6	3	3	7	blokk, passz	ÁP
0-2	rohamozó	100.000	7	3	3	8	blokk, őrlöngés, felugrás	ÁE
0-2	északi vérfarkas	90.000	6	4	2	8	karmok, őrlöngés	ÁE
0-1	jeti ☛	90.000	5	5	1	8	önző, karmok, őrlöngés, zavaró jelenlét, vadállat	E

újradozás: 60.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A norscai játékosokra, és a csapatban nem szabadúszóként játszó, más fajú sztárjátékosokra a hóvihar, mint akadályozó időjárási tényező csak szakadó esőnek számít.

BOOMEZ EZIASSEN**hosszúszakáll**

4 3 2 9 önző, blokk, pontos, vastag koponya, bombák (8+)

Á 80.000

HELMUT WULF**ember közkatona**

6 3 3 8 önző, beton, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

Á 80.000

GREGOR MEISSAN**ember fogó**

8 3 3 7 önző, fogás, cselezés, vetődő fogás, biztos kéz

ÁÜ 100.000

ILINIR DOARON**norscai fanatikus**

7 3 3 8 önző, blokk, őrlöngés, rettenthetetlen, beton

Á 100.000

MIGHTY ZUG**ember blokkoló**

4 5 2 9 önző, blokk, nagy ütés

ÁE 110.000

HOSHI KOMI**ember fogó**

8 3 4 7 önző, fogás, cselezés, ugrás

ÁÜ 130.000

BLACK BERTHOLD**norscai orgyilkos**

6 3 3 8 önző, blokk, cselezés, felugrás, árnyék, mérgezett tör (10+)

ÁÜ 130.000

WILHELM CHANEY**vérfarkas**

8 4 3 8 önző, fogás, őrlöngés, birkózó, karom, regeneráció

ÁE 140.000

ICEPELT HAMMERBLOW**vérjeti**

5 6 1 8 önző, karmok, őrlöngés, zavaró jelenlét, regeneráció, vastag koponya, vadállat

E 140.000

THRUD**norscai rohamozó**

7 5 3 8 önző, blokk, beton, nagy ütés, kitörés, őrlöngés, felugrás

ÁE 180.000

ZARA the SLAYER**amazon rohamozó**

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, mérgezett tör (10+)

ÁE 210.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

E 210.000

NURGLE ®

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

NURGLE CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	rothadó	40.000	5	3	3	8	rothadó, Nurgle rothadása	ÁM
0-4	pestishordozó	80.000	6	3	3	8	szarvak, regeneráció, Nurgle rothadása	ÁEM
0-4	Nurgle harcosa	100.000	4	4	2	9	zavaró jelenlét, regeneráció, borzasztó külső, Nurgle rothadása	ÁEM
0-1	Nurgle bestiája ☠	150.000	4	6	1	9	önző, zavaró jelenlét, nagy ütés, borzasztó külső, csápok, regeneráció, teljesen hülye, Nurgle rothadása	ÁEM

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A csapatnak nem lehet gyógyítója.

LEWDGRIP WHIPARM

6 3 3 9 önző, passz, erős kar, biztos kéz, csápok

káoszmutáns

ÁPM 90.000

BILEROT VOMITFLESH

4 5 2 9 önző, borzasztó külső, mocskos játékos

káoszharcos

ÁEM 100.000

WITHERGRASP

5 4 3 9 önző, csápok, két fej, kapaszkodó farok

káoszmutáns

ÁEM 100.000

HACKER SPLEENRIPPER

5 4 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

káoszharcos

ÁEM 110.000

LORD BORAK the DESPOILER

5 5 3 9 önző, blokk, mocskos játékos, vezér, nagy ütés, káospáncél

káosz bajnok

ÁEM 160.000

GRASHNAK BLACKHOOF

6 6 2 8 önző, őrzőgés, szarvak, nagy ütés, vastag koponya, vadállat

minotaurusz blokkoló

EM 150.000

BRICK FAR'TH & GROTHY

5 5 2 9 önző, bamba, tüskék, kötélideg, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása

káoszogre + káoszgoblin

EM 200.000

6 2 4 7 önző, fogás, pöttöm, jó anyag, káoszgoblin (7+)

ÁÜM

MORG 'N' THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 210.000

OGRE®

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

OGRE CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	snotling	10.000	5	1	3	6	jó anyag, apró, cselezés, ellépés	Á
0-6	ogre	120.000	5	5	2	9	bamba, nagy ütés, vastag koponya, csapattárs eldobása	ÁE

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A csapatkapitány a snotlingokat szinte nagyüzemben szaporítja, ami nem is árt, mert eléggé fogyóeszköznek számítanak. Épp ezért minden mérkőzés előtt D6/2 (feléle kerekítve) snotlingot ingyen bevehet a csapat keretbe, ha vannak még üres snotling helyek benne.

BOMMER DRIBBLESNOT**goblin gránátos**

6 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, pontos, jó anyag, bombák (8+) ÁÜ 60.000

NOBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+) ÁÜ 70.000

SCRAPPA SOREHEAD**goblin ugróbotos**

6 2 3 7 önző, cselezés, jó anyag, pöttöm, biztos láb, mocskos játékos, nagyon hosszú lábak, ugróbot (6+) ÁÜ 80.000

BERTA BIGFIST**ogre blokkoló**

6 5 2 9 önző, bamba, cselezés, kitörés, nagy ütés, nagy kéz, vastag koponya, csapattárs eldobása E 160.000

BRICK FAR'TH & GROTHY**káoszogre + káoszgoblin**

5 5 2 9 önző, bamba, tüskék, kötélideg, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása EM 200.000
6 2 4 7 önző, fogás, pöttöm, jó anyag, káoszgoblin (7+) ÁÜM

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, csapattárs eldobás, vastag koponya, rajongók kedvence E 220.000

ORK (ORC) ®

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

ORK CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	ork skac	50.000	5	3	3	9	-	Á
0-4	goblin	40.000	6	2	3	7	jó anyag, pöttöm, cselezés	ÁÜ
0-2	ork dobó	60.000	5	3	3	8	biztos kéz, passz	ÁP
0-4	fekete ork	70.000	4	4	2	9	vastag koponya	ÁE
0-4	ork rohamozó	80.000	6	3	3	9	blokk	ÁE
0-1	troll ☛ ⁽¹⁾	80.000	4	5	1	9	önző, örökké éhes, nagy ütés, teljesen hülye, regeneráció, csapattárs eldobása	E
0-1	ogre ☛ ⁽¹⁾	110.000	5	5	2	9	önző, bamba, nagy ütés, vastag koponya, csapattárs eldobása	E

újradozás: 60.000 arany/db

⁽¹⁾ az ork csapat vagy trollt, vagy ogrét alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- Ha az orkok törpék, emberek, félszerzetek, vagy bármilyen elf csapat ellen játszanak, akkor a mérkőzés során ellenfelüknek okozott minden súlyos (11+-os) sérülés, vagy halálozás után +10.000 aranyat kapnak a hálás, műértő közönségtől csapat nyereségnek.

BOMMER DRIBBLESNOT**goblin gránátos**

6 2 3 7 önző, cselezés, pöttöm, pontos, jó anyag, bombák (8+)

ÁÜ 60.000

NOBBLA BLACKWART**goblin szeletelő**

6 2 3 7 önző, blokk, cselezés, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ÁÜ 70.000

UGROTH BOLGROTH**ork közkatona**

5 3 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

Á 80.000

SCRAPPA SOREHEAD**goblin ugróbotos**

6 2 3 7 önző, cselezés, jó anyag, pöttöm, biztos láb, mocskos játékos, nagyon hosszú lábak, ugróbot (6+)

ÁÜ 80.000

GEARGRINDER**ork kiborg**

3 5 2 9 önző, teljesen hülye, blokk, nagy ütés, beton, vastag koponya, mágia-immunitás, gép

E 100.000

FUNGUS THE LOON**goblin fanatikus**

4 7 3 7 önző, nagy ütés, kéz nélküli, láncos buzogány (7+)

ÁE 110.000

'RIPPER' BOLGROT**troll blokkoló**

4 6 1 9 önző, bamba, megragadás, regeneráció, nagy ütés, csapattárs eldobás

E 130.000

VARAG GHOUL-CHEWER**ork rohamozó**

6 4 3 9 önző, blokk, felugrás, nagy ütés, vezér, vastag koponya, rajongók kedvence

ÁE 150.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, csapattárs eldobás, vastag koponya, rajongók kedvence

E 220.000

SKAVEN®

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

SKAVEN CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	50.000	7	3	3	7	-	ÁM
0-2	dobó	70.000	7	3	3	7	biztos kéz, passz	ÁPM
0-4	csatornapatkány	80.000	9	2	4	7	cselezés	ÁÜM
0-2	rohampatkány	80.000	7	3	3	8	blokk	ÁEM
0-1	járványszerzetes	80.000	8	3	3	7	borzasztó külső, őrzőngés	ÁM
0-1	patkány ogre ☠	120.000	6	5	2	9	önző, őrzőngés, nagy ütés, kapaszkodó farok, vadállat	ÁEM

újradobás: 60.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A skaven csapat edzője +1 mocskos trükk kártyát húzhat a mérkőzés előtt.

RASTA TAIL-PIKE

8 3 3 7 önző, többlet karok, fogás

skaven mutáns

ÁM 70.000

STRONGPAW

7 3 3 7 önző, biztos kéz, erős kar, passz, pontos

skaven dobó

ÁPM 80.000

FEZGLITCH

4 7 3 7 önző, nagy ütés, borzasztó külső, kéz nélküli, *láncos buzogány* (7+)

skaven fanatikus

ÁÜM 120.000

SKITTER STAB-STAB

9 2 4 7 önző, cselezés, kapaszkodó farok, árnyék, *mérgezett tör* (10+)

skaven orgyilkos

ÁÜM 120.000

GLART SMASHRIP Jr.

7 4 3 8 önző, blokk, karmok, juggernaut

skaven mutáns

ÁEM 120.000

GREY „Father” SKREEK

7 3 3 7 cselezés, szarvak, hipnotikus tekintet, ellépés, vetődő fogás, vetődő szerelés, regeneráció

skaven szürke látnok

ÁÜM 130.000

HAKFLEM SKUTTLESPIKE

9 3 4 7 önző, cselezés, kapaszkodó farok, többlet karok, két fej

skaven mutáns

ÁÜM 130.000

IRGBLOM ROCKWORM & STINKY⁽¹⁾

7 3 4 8 önző, blokk, hajlékony farok, profi

skaven bestiamester + óriás patkány

ÁM 130.000

6 2 4 7 cselezés, pöttöm, testőr, kéz nélküli, *óriás patkány* (9+)

ÁÜ

SKREET

9 3 4 7 blokk, cselezés, ugrás, testőr

skaven közkatona

ÁM 140.000

HEADSPLITTER

6 6 3 8 önző, őrzőngés, nagy ütés, kapaszkodó farok, vadállat

patkány ogre blokkoló

ÁEM 150.000

Lord CHAOS the SKULSHATTER

7 4 4 9 blokk, nagy ütés, rettenthetetlen, vezér

skaven warlord

ÁEM 170.000

SKIZZY the AMETISTEYE

8 3 5 7 önző, cselezés, ugrás, szarvak, árnyék, hipnotikus tekintet, *mérgezett tör* (10+)

járványszerzetes

ÁÜM 180.000

MORG ‘N’ THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 210.000

SLAANESH

A slaanesh csapatok a káoszcsapatok olyan fajtája, ahol a játékosok Slaanesh-t imádják istenükként. Slaanesh a vágy és a kék démonistene, hatalmának kevesen tudnak ellenállni. Csapata fő erőssége a hipnotikus tekintet, mely megdelejez, és melynek áldozata nyáladzva, kéjesen nyögdecseelve bámulja a gyönyörű nőre emlékeztető démonlánykákat, egészen addig, amíg azok fel nem hasítják a gyomrukat hatalmas rákollóban végződő karjukkal.

SLAANESH CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	démonlányka	70.000	6	3	4	7	karom	ÁÜ
0-4	Slaanesh ördöge	80.000	7	3	3	8	kapaszkodó farok, hipnotikus tekintet	Á
0-4	káoszharcos	90.000	5	4	2	9	beton, hipnotikus tekintet	ÁE
0-1	titkok őrzője ☛	150.000	4	5	3	8	önző, blokk, többlet karok, karom, szarvak, hipnotikus tekintet, zavaró jelenlét	E

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Az edző minden mérkőzés elején egy extra varázstárgy (kék) kártyát húzhat.
- A csapattagok még dupla SJP-ért sem vehetnek (újabb) mutációkat, Slaanesh káoszisten szemében ezek tiltott dolgok. (A listáról törölve is lett még azon sztároknál is, akik más csapatokban mutálódhatnak.) Ellenben minden normál játékos és sztárjátékos 14 SJP-ért megkaphatja a *hipnotikus tekintet* adottságot.

HACKER SPLEENRIPPER**káoszharcos**

5 4 3 9 önző, profi, kéz nélküli, *láncfűrész* (6+)

ÁE 110.000

GREY „Father” SKREEK**skaven szürke látnok**

7 3 3 7 cselezés, szarvak, hipnotikus tekintet, ellépés, vetődő fogás, vetődő szerelés, regeneráció

ÁÜ 130.000

MARTA MORTE TELMARRA**démonlányka**

7 3 4 8 önző, cselezés, karom, szerelés, labdahalás, leadás

ÁÜ 130.000

DANA MORTE SILOMNIS**démonlányka**

7 3 4 8 önző, cselezés, karom, sprint, biztos láb, biztos kéz, fogás

ÁÜ 140.000

LORD SUL the BEATIFUL**káosz bajnok**

5 5 3 9 önző, blokk, hipnotikus tekintet, profi

ÁE 140.000

LORD BORAK the DESPOILER**káosz bajnok**

5 5 3 9 önző, blokk, mocskos játékos, vezér, nagy ütés, káoszpáncél

ÁE 160.000

BRICK FAR'TH & GROTHY**káoszogre + káoszgoblin**

5 5 2 9 önző, bamba, tüskék, kötélideg, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása

EM 200.000

6 2 4 7 önző, fogás, pöttöm, jó anyag, *káoszgoblin* (7+)

ÁÜM

MORG 'N' THORG a „balliftikus”**ogre blokkoló**

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

E 210.000

ZARA the SLAYER**amazon rohamozó**

8 4 3 8 blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, *mérgezett tör* (10+)

ÁE 210.000

SÖTÉTSELF (DARK ELF) ®

A sötételfek általában meglehetősen jó Vérfoci játékosok, mert ötvöződik bennük az ügyesség, a lenyűgöző atletikusság, valamint az aljas ravaszság és gonosz vérmérséklet. Bár a dobójáték jobban fekszik nekik, a sötételfek pusztá rosszakaratból is élvezik a futójátékot, különösen, ha olyan kiváló rohamozót vethetnek be, mint Hubris Rakarth.

SÖTÉTSELF CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	közkatona	70.000	6	3	4	8	-	ÁÜ
0-2	futó ⁽¹⁾	90.000	8	3	4	7	leadás	ÁÜP
0-1	dobó ⁽¹⁾	80.000	6	3	4	7	biztos kéz, passz	ÁÜP
0-2	orgyilkos	100.000	6	3	4	7	árnyék, mérgezett tör (10+)	ÁÜ
0-4	rohamozó	100.000	7	3	4	8	blokk	ÁÜ
0-2	boszorkányelf	110.000	7	3	4	7	cselezés, felugrás, örvongás	ÁÜ
0-1	megrontott faember ☛	100.000	2	5	1	10	önző, nagy ütés, erős kar, vastag koponya, legyökerezés, beton, mocskos játékos	E

újrabadás: 50.000 arany/db ⁽¹⁾ a sötételf csapat vagy futókat, vagy dobót alkalmaz, a kettőt együtt nem lehet!

Speciális szabályok:

- A sötét istenek kegyelmének köszönhetően, a mérkőzés során egyszer, a már kidobott középkezdési dobás eredményéhez a sötételf csapat edzője hozzáadhat egyet, vagy elvehet belőle egyet (függetlenül attól, melyik edző dobott a középkezdésre).

DAER UNGRAEL

6 3 4 8 önző, biztos kéz, passz, kötélideg

sötételf dobó

ÁÜP 90.000

ITHACA BENOIN

7 3 3 7 önző, pontos, leadás, kötélideg, passz, biztos kéz, regeneráció

élőholt sötételf dobó

ÁÜP 100.000

ALÎR ARKHON

7 3 4 8 önző, blokk, cselezés, labdakiütés

sötételf rohamozó

ÁÜ 120.000

ELDRIL SIDEWINDER

8 3 4 7 önző, cselezés, fogás, hipnotikus tekintet, kötélideg, passz blokk

holdelf fogó

ÁÜ 130.000

HORKON HEARTTRIPPER

7 3 4 7 önző, cselezés, ugrás, árnyék, kettős-blokk, mérgezett tör (10+)

sötételf orgyilkos

ÁÜ 140.000

PRINCE DARONEL

7 4 4 8 blokk, ugrás, vezér

sötételf warlord

ÁÜ 150.000

TUERN REDVENOM

7 4 4 8 önző, blokk, cselezés, mocskos játékos, szerelés

sötételf rohamozó

ÁÜ 160.000

HUBRIS RAKARTH

7 4 4 8 önző, blokk, mocskos játékos, felugrás, nagy ütés, labdakiütés

sötételf rohamozó

ÁÜ 160.000

ROXANNA DARKNAIL

8 3 5 7 önző, cselezés, örvongás, felugrás, juggernaut, ugrás, rajongók kedvence

boszorkányelf

ÁÜ 170.000

TIMULA con IMMACOLATA

8 3 5 7 önző, cselezés, felugrás, örvongás, szerelés, rettenthetetlen, vezér, rajongók kedvence
mérgező pók (11+)

sötételf boszorkány úrnő

ÁÜ 190.000

NTHRAEK DRO'GORGON

6 6 3 10 önző, blokk, karmok, többlet karok, borzasztó külső

féldémon blokkoló

ÁE 200.000

MORG 'N' THORG a „balliftikus”

6 6 3 10 blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence

ogre blokkoló

E 210.000

TÖRPE (DWARF) ®

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

TÖRPE CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	hosszúszakáll	70.000	4	3	2	9	blokk, szerelés, vastag koponya	ÁE
0-2	futó	70.000	6	3	3	8	biztos kéz, vastag koponya	ÁP
0-4	rohamozó	80.000	5	3	3	9	blokk, vastag koponya	ÁE
0-2	trollgyilkos	80.000	5	3	2	8	blokk, örvongás, rettenthetetlen vastag koponya	ÁE
0-1	halálroller ☛	170.000	4	7	1	10	önző, szerelés, juggernaut, mocskos játékos, nagy ütés, beton, kéznélküli, gép	E

újradozás: 50.000 arany/db

Megjegyzés: A halálroller elveszítette tiltott fegyver mivoltát (magyarázat: a törpéknek ez az egyetlen erős „embere”).

Speciális szabályok:

- A törpe csapatok nem szerződethetnek varázslót. Helyette rúnakovácsot alkalmazhatnak.
- A trollgyilkos, a halálroller, Grim Ironjaw és Demonslayer Thrak megveheti a *mágia-immunitás* adottságot, 10 SJP-ért.

FINT CHURNBLADE		hosszúszakáll			
5	3 2 8	önző, blokk, vastag koponya, kéz nélküli, <i>lánzfűrész</i> (6+)	Á	80.000	
BOOMEZ EZIASSON		hosszúszakáll			
4	3 2 9	önző, blokk, pontos, vastag koponya, <i>bombák</i> (8+)	Á	80.000	
BARIK FARBLAST		törpe romboló			
6	3 3 8	önző, passz, üdvözlégy passz, erős kar, biztos kéz, vastag koponya, <i>páncélöklő</i> (10+)	ÁE	100.000	
‘LIGHTING BOLT’ IGOR		futártörpe			
7	3 3 7	önző, cselezés, sprint, biztos láb, biztos kéz, vastag koponya, <i>hálövető</i> (8+)	ÁÜ	120.000	
GRIM IRONJAW		sárkányölő			
5	4 3 8	önző, blokk, nagy ütés, rettenthetetlen, örvongás, vastag koponya, <i>harci kalapács</i> (9+)	ÁE	150.000	
‘DEMONSLAYER’ THRAK		démonölő			
4	5 3 8	önző, blokk, nagy ütés, rettenthetetlen, örvongás, vastag koponya, <i>harci kalapács</i> (9+)	ÁE	170.000	
ZARA the SLAYER		amazon rohamozó			
8	4 3 8	blokk, cselezés, rettenthetetlen, felugrás, karózó, rajongók kedvence, <i>mérgezett tör</i> (10+)	ÁE	210.000	
MORG ‘N’ THORG a „balliftikus”		ogre blokkoló			
6	6 3 10	blokk, nagy ütés, vastag koponya, rajongók kedvence	E	210.000	

TZEENTCH

A tzeentch csapatok a káoszcsapatok olyan fajtája, ahol a játékosok Tzeentch-et imádják istenükként. Tzeentch a változások és mágia ura, talán a legveszélyesebb káoszisten. Tzeentch hatalmának köszönhetően a csapat játékosai mindegyike könnyen mutálódhat, így ellenfeleik meghökkentően eltorzult tagjaikkal találkozhatnak a pályán.

TZEENTCH CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	rózsaszín rém	60.000	6	3	3	7	nagy kéz, átalakulás	ÁM
⇒	világoskék rém	-	5	2	3	6	pöttöm	ÁM
⇒	citromsárga rém	-	4	1	3	5	apró	ÁM
0-2	tűzköpő	100.000	7	3	3	7	ugrás, lángköpés (7+)	ÁÜM
0-4	káoszharcos	70.000	5	4	3	8	-	ÁEM
0-1	változás ura ☛	150.000	7	4	4	8	önző, felugrás, ugrás, karom, passz blokk, vezér	EM

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- Minden 10 SJP-be, vagy kevesebbe kerülő mutáció egy SJP-vel; minden 10 SJP-nél többbe kerülő mutáció két SJP-vel kevesebbe kerül minden játékosnak, és minden, a csapatban játszó sztárjátékosnak.

LEWDGRIP WHIPARM

6 3 3 9 önző, passz, erős kar, biztos kéz, csápok

káoszmutáns

ÁPM 90.000

BILEROT VOMITFLESH

4 5 2 9 önző, borzasztó külső, mocskos játékos

káoszharcos

ÁEM 100.000

DORJAK SURECLAW

6 4 3 9 önző, hosszú láb, karom

káoszmutáns

ÁEM 100.000

WITHERGRASP

5 4 3 9 önző, csápok, két fej, kapaszkodó farok

káoszmutáns

ÁEM 100.000

MAZMA

5 4 3 8 önző, hosszú kar, nagy kéz, borzasztó külső, zavaró jelenlét, két fej

káoszmutáns

ÁEM 110.000

HACKER SPLEENRIPPER

5 4 3 9 önző, profi, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

káoszharcos

ÁEM 110.000

HAKFLEM SKUTTLESPIKE

9 3 4 7 önző, cselezés, kapaszkodó farok, többlet karok, két fej

skaven mutáns

ÁÜM 130.000

LORD BORAK the DESPOILER

5 5 3 9 önző, blokk, mocskos játékos, vezér, nagy ütés, káoszpáncél

káosz bajnok

ÁEM 160.000

BRICK FAR'TH & GROTHY

5 5 2 9 önző, bamba, tüskék, kötélideg, erős kar, vastag koponya, csapattárs eldobása

káoszogre + káoszgoblin

EM 200.000

6 2 4 7 önző, fogás, pöttöm, jó anyag, káoszgoblin (7+)

ÁÜM

VÁMPÍR (VAMPIRE) ®

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

VÁMPÍR CSAPATOK								
db	beosztás	ár	M	E	Ü	P	jártasságok	új
0-16	thrall	40.000	6	3	3	7	-	Á
0-6	vámpír	110.000	6	4	4	8	hipnotikus tekintet, regeneráció, vérszomj	ÁÜE
0-1	vámpírlord ☛	170.000	6	5	4	9	blokk, hipnotikus tekintet, regeneráció, vérszomj	ÁÜE

újradozás: 70.000 arany/db

Speciális szabályok:

- A csapat csak akkor állhat fel, ha szerepel benne vagy egy vámpír lord, vagy Count Luthor von Drakenborg, aki egy személyben játékos, edző, csapatkapitány. Ha ezek közül több is a csapatban van, mindig a legmagasabb SJP-ú a fővámpír. Ha a fenti három közül mindegyik kihal végleg a csapatból, akkor még ki lehet nevezni a sima vámpírok közül egyet vámpír lordnak; ha sima vámpír sincs, a csapat széthullik.
- A csapatban nem lehet gyógyító.

JOHNNY

6 3 3 7 önző, passz, pontos

thrall dobó

ÁP 50.000

JIMMY

6 3 3 7 önző, fogás, vetődő fogás

thrall fogó

ÁÜ 50.000

CRAZY IGOR

6 3 3 8 önző, rettenthetetlen, vastag koponya, regeneráció

megrontott thrall

Á 70.000

FRANK

6 3 3 9 profi, testőr

thrall kriptaőr

Á 80.000

JACK

7 3 3 7 önző, cselezés, sprint, biztos láb

thrall futó

ÁÜ 80.000

HELMUT WULF

6 3 3 8 önző, beton, kéz nélküli, láncfűrész (6+)

ember közkatona

Á 80.000

J. EARLICE

8 3 3 7 önző, cselezés, fogás, vetődő fogás, sprint

ghoul fogó

ÁÜ 100.000

WILHELM CHANEY

8 4 3 8 önző, fogás, őrkongés, birkózó, karom, regeneráció

vér farkas

ÁE 140.000

III. RAMTUT

5 6 1 9 önző, szerelés, nagy ütés, birkózás, regeneráció

múmia

E 150.000

COUNT LUTHOR von DRAKENBORG

6 5 4 9 önző, blokk, hipnotikus tekintet, felugrás, ellépés, vérszomj, regeneráció

vámpír

ÁÜE 180.000

14. TILTOTT FEGYVEREK

Esett már pár szó eddig is a pályára bevitt különböző eszközökről (pl. a mindenki által oly kedvelt láncfűrészről). Nézzük hát, mik is ezek pontosan?!

14.1. A tiltott fegyver fogalma

Néhány játékos olyan NAF által meg nem engedett felszerelési tárgyval érkezik a mérkőzésre, amely a „tiltott fegyver” kategóriába esik. A tiltott fegyverek természetesen azért „tiltottak”, mert használatuk kiállítását von(hat) maga után, de egyes renitensek mindennek ellenére, mégis pályára csempészik azokat. Azon játékosok, akik birtokolnak valamilyen tiltott fegyvert, az külön feltüntetésre került az előző fejezet csapatlistáin: a jártasságok végén, *dőlt betűvel* szedve (pl.: „*láncfűrész* (6+)”). Jól példázza a játékosok ötletességét, hogy a 14 kötetes, jelenleg is folyamatosan bővülő, hivatalos Vérfoci szabálykönyv mintegy 3000 oldalon keresztül foglalkozik a különböző tiltott eszközökkel, praktikákkal.

14.2. A büntetődobás - a tiltott fegyverek büntetőérték

Kétféle tiltott fegyvert kell megkülönböztetnünk: *látszó* és *rejtett*. A 14.3. pont listáján a tiltott fegyver neve utáni sorban szerepel annak kategóriája.

A *látszó* tiltott fegyvert nem lehet elrejtteni, mert bazeda nagy / rettentő hangos / igen csak feltűnő. Elég nehéz elképzelni például azt a goblint, amint a másfél méteres, működő láncfűrészét a gatyájában próbálna meg a pályára csempészni. Ezek a tiltott fegyverek általában csak a következő középkezdésig vannak a pályán, viszont cserébe addig elég ütős dolgokat tudnak produkálni. Az íratlan szabályok szerint ugyanis, a *látszó* tiltott fegyverrel akciózó játékos esetén, amint adódik egy kis szünet a játékban (azaz minden következő középkezdés előtt) a bíró megpróbálja összeszedni minden bátorságát, és kiállítani a renitenst. Jogos a kérdés, hogy a bíró egyáltalán miért enged be a pályára például egy igen csak feltűnő, másfél tonnás, sűrű, fekete füstöt okádó, törpe halálrollert, és miért nem zavarja ki az illetőt a csapatok felállása során. Ennek oka egyszerű: a nézők szórakozását nem lehet teljesen elvenni (erre a bírók sok társuk agyonverése után jöttek csak rá), valamint a mérkőzésenkénti tetemes kenőpénz (melynek összegét a NAF már hivatalos listán teszi évről-évre közzé) igen csak nyomós érv a bírók döntéseiben.

Másik kategória a *rejtett* tiltott fegyver. Ez mindaddig a játékos zsebében / fegyverővé / gatyájában (stb.) lapul, míg csak elő nem veszi: így amíg nem használja, a bírónak esélye sincs, hogy kiszúrja azt. Amint a játékos beveti rejtett tiltott fegyverét, ugyan úgy a használat utáni *első* középkezdés előtt van rá esély (bár lényegesen kisebb), hogy a bíró kiszúrja a szabálytalankodást, és kiállítsa a játékost. Ha a játékost nem állítják ki a következő középkezdéskor, amíg nem használja újra rejtett titkos fegyverét, addig nem is kell a kiállításra újból dobni. A rejtett fegyvereknek általában amúgy is jóval magasabb a büntetőértéke (lásd alább), így jóval kisebb az esélye, hogy egy ilyenrel lebukik a használója. Fontos, hogy a viták elkerülése érdekében úgy kell venni, hogy minden rejtett tiltott fegyver alaphoz eldugott állapotban van, és az elővételét hangosan be kell jelenteni (pl.: „az orgyilkosom a törével döf”)!

Minden tiltott fegyver rendelkezik egy büntetőértékkel: ami nem más, mint a fegyver neve utáni zárójelben lévő szám (pl. a láncfűrész büntetőértéke: „6+”). Minden középkezdés előtt, szép sorban, minden legalább egy kört pályán töltött *látszó*-; és minden, az előző középkezdés óta használt *rejtett* tiltott fegyverre el kell végezni az ellenőrző dobást, hogy kiderüljön, a bíró kiállítja-e az illetőt. A mérkőzés legelején természetesen a fentiek miatt még nem kell dobni.

Az ellenőrző dobás végrehajtása: Az ellenfél edzője dob **2d6**-tal, az adott tiltott fegyverre, és ha ennek összege **nagyobb, vagy egyenlő mint a fegyver büntetőértéke, a játékost** a bíró **kiállítja** (ezen a meccsen már nem játszhat többet). A kiállítás ellen a kiállított játékos edzője vitatkozhat a bíróval (lásd 9.3. pont), ha még nem lett eltávolítva a vitatkozástól. Ha a büntetődobás értéke kisebb a büntetőértéknél, akkor a bíró semmit sem vesz észre (vagy csak működött a lefizetés, esetleg csak nem mer szólni), és a játékos tovább játszhat.

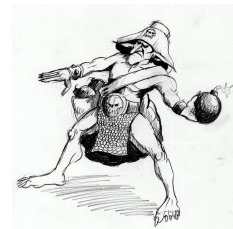
Egyetlen játékos sem hagyhatja az öltözőben tiltott fegyverét (bolond is lenne, hiszen már alig várja, hogy kipróbálhassa), de használnia nem kötelező azt. Tiltott fegyver nem „vásárolható” a játékosoknak, azzal vagy alaphoz már rendelkezik (szerepel a csapatlistán), vagy sosem jut hozzá.

14.3. Tiltott fegyverek felsorolása

Bombák (8+)

- látszó -

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



Amikor a bombázó egy bombát akar eldobni, azon körében mást nem csinálhat (nem is mozoghat előtte), hiszen a kanóc meggyújtása elég sok időbe kerül. A bomba meggyújtásához az edzője dob **d6**-ot, hogy kiderüljön sikerült-e neki. Ha a dobás értéke 1-es, akkor nagy gáz van: a selejtes bomba a bombázó kezében robban fel. Ha 2-6, akkor jól gyújtotta meg a bomba kanócat, és eldobhatja azt. Ha a meggyújtott bombát tartó játékos valamilyen oknál fogva elesik, mielőtt eldobhatná azt (pl. mágia használata), akkor a bomba egy mezőnyit pattan tőle, és ott robban fel.

Innentől kezdve a bombadobálás amolyan minijáték a játékban mókává válik. A bombát úgy kell kezelni, mintha labda lenne, tehát a játékos adottságaitól (pl. pöttöm), illetve az aktuális időjárástól függ, mekkora távolságra dobhatja azt. A bomba eldobása a passzolás szabályai szerint működik, de maga a bombadobálás minijáték nem számít passzolás akciónak. A dobásnál számít a bombázó ügyessége, és az, hogy hány szerelési zónában is áll éppen. A dobásba ráadásul közbe is lehet nyúlni, vagy a bombát el lehet kapni. Egyetlen kivétel van a bomba eldobásában: azt mind a bombázó, mind a soron következő játékosok csak egy pályán álldogáló másik játékosnak (akár ellenséges, akár saját) passzolhatja, üres mezőre nem!

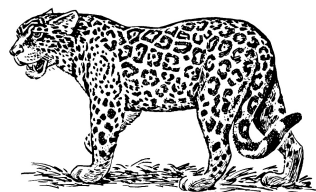
Ha a bombát egy játékos sikeresen elkapja, akkor azt soron kívül tovább passzolhatja egy újabb játékosnak (akár vissza a bombázónak is). Nincs megkötve, hogy hány kézen, és ezáltal hány passzon át röpködhet a pályán az élesített bomba. A második (és minden rákövetkező) bomba továbbdobás előtt azonban meg kell állapítani, hogy az felrobban-e az illető kezébe, vagy sem: ha a passzolása előtt **1d6**-tal 1-3-at dob az új dobó, akkor a robbanás bekövetkezik.

Ha a bomba olyan mezőn landol, ahol nincs játékos, vagy az ott álló játékos nem akarja / nem tudja azt elkapni, akkor 1 mezőnyit pattan tőle (szórásablakon), majd felrobban, még akkor is, ha a pattanás mezőjén esetleg egy másik játékos áll.

Ha a bomba végre felrobban, akkor automatikusan leteríti az azon a mezőn álló játékost, valamint a környező nyolc mezőn állókat is, hacsak azok nem dobznak **1d6**-tal 4+-ot. Minden feldöntött játékos normál páncélmentőt (és sérülést) dob azzal a kivétellel, hogy a bomba robbanás epicentrumában eleső játékos +1-et kap mind a páncélmentő, mind a sérülés dobásához.

Erdei elf bestiamester és a vadmacska (9+)

- látszó -



A vadmacska nem igazi tiltott fegyver, hanem valójában egy különálló modell (12.-ként **kell** behozni a pályára), melyet minden középkérdéskor a bestiamester közvetlen közelében **kell** felállítani (valahova a mellette lévő 8 mező egyikére). Innentől kezdve a vadmacsasz önálló játékosként cselekedhet, és külön is gyűjti magának a sztárjátékos pontot. Ha a bíró észreveszi a tiltott fegyvernek számító szabálytalankodást, csak a macsaszt rugdalja le a pályáról (ő már nem játszhat a mérkőzésen), a bestiamester attól még maradhat. Ha az edző a középkérdéskor már nem tud 11 játékost kiállítani (a vadmacskával együtt nincsenek többen 11-nél), akkor nem kell a következő középkérdéskor tiltott fegyver dobást elvégezni. Ha a vadmacska meghal, vagy maradandóan megsérül, a bestiamester bármelyik mérkőzés előtt ingyen lecserélheti egy „alap” vadmacskára, akinek természetesen még nincs egyetlen SJP-je sem. Ha a bestiamester hal ki a csapatból, a vadmacskája is távozik. A bestiamester és a vadmacska két helyet foglal el a csapatlistán (amolyan kettő-az-egyben „termék”).

Skaven bestiamester és az óriás patkány (9+)

- látszó -

Az óriás patkányt és a bestiamestert az erdei elf + vadmacskánál leírtak szerint kell kezelni (lásd feljebb).

Brick Far'th & Grothy (7+)**- látszó -**

A káoszgrogre és káoszgoblin duót az erdei elf + vadmacskánál leírtak szerint kell kezelni (lásd feljebb), az alábbi eltérésekkel. Egyik játékos sérülése, vagy halála sem befolyásolja a másikuk szereplését. Ha egyikük végleg kihal a csapatból, a másikat még lehet foglalkoztatni. Mivel egy káoszgoblin némileg feltűnőbb, mint a fűben sunnyogó vadmacska, vagy óriáspatkány, ezért a bíró is hamarabb kiszúrja a szabálytalanságot, és a goblin már takarodhat is le a pályáról.

**Mérgezett tör (10+)****- rejtett -**

A mérgezett törrel rendelkező játékos letámadhatja egy, vagy két (*kettős blokk* jártasság esetén), szerelési zónájában álló ellenfelét blokk-dobás nélkül. Az áldozat(ok) normál páncél-mentő dobást végez(nek). Ha az eredmény kisebb, vagy egyenlő, mint a páncélzatuk értéke, a tör nem talált; ám ha nagyobb annál, akkor azt a tör eltalálta, és sebződik (sebződnek), ráadásul az első ilyen áldozatra a mérgező hatás is kifejti a hatását: a sebződési táblázatban az „elkábult” eredményt is „kiütöttnek” kell tekintenie. (A viták elkerülése érdekében a *kettős blokk* jártasságú késelőnek pontosítania kell a késelése előtt, hogy melyik az elsőnek kezelésbe vett játékos, és melyik a második. Elviekben mindkettőt ledöfheti, de csak az elsőt mérgezheti meg.) Az első *siker*es támadás esetén a törrel a mérgező hatás letörlődik, és azt csak a következő középkezdés elejére tudja a tulajdonosa ismét mérgezzé tenni. Rohamozás közben is lehet késelni, azaz rohamozó játékos is használhatja mérgezett törét.

Ezüst tör (10+)**- látszó -**

Úgy működik, mint egy mérgezett tör (lásd feljebb), de csak a gonosz lényekre hat (sötételf, ork, goblin, élőholtak, minden káosz teremtmény, káosztörpe, vérfarkas...). A speciális (mérgezéssel megegyező) hatás középkezdésenként szintén csak egyszer használható, mert a pengét az új használat előtt tökéletesen meg kell tisztítani. Ez az egyetlen titkos fegyver, ami nem számít csalásnak a talpig becsületes csapatoknál, viszont a játékos mindenki által látható helyen hordja, mert erkölcsileg csak ez az elfogadható a számára: így a mérgezett törrel szemben ez nem rejtett tiltott fegyver, hanem látszó.

Hálövető (8+)**- rejtett -**

A hálövetőt blokkolás (rohamozás) akció során, a blokk-kockák dobása helyett lehet használni, egy szerelési zónában álló ellenséges játékoson. A hálövetőből kivetett ragacsos háló teljesen beborítja áldozatát, és ha az nem dob egy sikeres cseleződobást (szerelési zónák számítanak), tökéletesen bele is gabalyodik abba. Ha az áldozat sikeres cseleződobást dob, semmi nem történik, de a háló elhasználódik. Ha a cselezés dobás sikertelen, a hálóba gabalyodott játékos ugyan a pályán állva marad, de úgy kell őt tekinteni, mintha elesett volna: azaz nincs szerelési zónája. A kiszabadulásához ugyan úgy cselezés dobást kell dobnia, mintha felállást kísérelne meg, és ez is 3 mozgáspontjába kerül, ám a *felugrás* jártasság itt nem használható. Amíg be van gabalyodva, lehet ellene szabálytalankodni. A hálóba került fazon nem kaphat el labdát, de ha a labda nála volt, azt nem ejti el (az is hozzáragad), csupán akkor, ha a játékos a földre kerül. Ha a hálóba burkolódott játékosat blokkolják, az semmilyen jártasságát nem használhatja (kivéve *regeneráció*, *vastag koponya*, *légiesség*, és a negatív speciális jártasságok). A hálövető középkezdésenként csak egyszer használható, ugyanis újra meg kell tölteni.

Káosztörpe mordály (10+)**- látszó -**

Szintén látszó, de - káosztörpe csapatoknál - már teljesen elfogadott (épp ezért csak 10+-os) tiltott fegyver. A valódi csatatereken a káosztörpe oldalon egész regimenteket vetnek be, melyek a rettegett káosztörpe mordállal vannak felfegyverkezve. A fegyver löportöltet révén vastüskéket lök ki az ellenfélre (a töltet lehet még forró széndarab, ólomlövedék, fémforgács, sőt ha kell, közúzalék is). A káosztörpék nem is olyan rég óta Vérfociztak, mikor egy vállalkozó szellemű játékos, aki már igencsak unta, hogy csapattársai nemigen tudnak passzolni, azt az ötletet vetette fel, hogy mi lenne, ha mordállal lőné ki a labdát. Az ötlet pedig remekül bevált!



Ha a mordályt viselő játékosnál van a labda, kilőheti azt a saját körében, de mást a lövés körében nem csinálhat (azaz nem is mozoghat előtte), mivel a labda csőbe való gyömöszölése, a célzás, és az elsütés sok időbe kerül. A lövő játékos megjelöl egy mezőt a játéktéren bárhol, majd dob **1d6**-ot, hogy kiderüljön, hol landol a labda. Ha a dobás eredménye 1-3, akkor a kezdőrugáskor szokott módon pattan a labda a célmezőről (a szórásasablon

irányába **1d6** mezőnyit); ám ha 4-6-ot dob, a labda pontosan a célmezőre érkezik, és az ott álló játékos megpróbálhatja azt elkapni (pontos passznak számít). A lövésbe nem lehet közbenyúlani. A mordály csak a következő középlekzdés után használható újra (meg kell ismét tölteni puskaporral).

Törpe páncélököl (10+)

- látszó -

Megegyezik a káosztörpe mordállal (lásd feljebb).

Harci kalapács (9+)

- látszó -

A törpe csapatok egyes sztárjainak széria-tartozéka. A kalapácsos sikeres blokkoláskor, szabálytalankodáskor +2-t ad az ellenfele páncél-mentő dobásához.

Láncfűrész (6+)

- látszó -

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



Egy jókora láncfűrész bizony jó móka! Épp úgy szeleteli az ellenfél játékosait, mint kés a vaját; igaz, ha a tulajdonosa elesik vele együtt, önmagán is kipróbálhatja a hatást. A láncfűrész tartó játékosnál nem lehet labda, nem kaphatja el azt (automatikusan megkapja a *kéz nélküli* jártasságot). Mindezeket túl normálisan mozoghat, cselezhet, blokkolhat; de dönthet úgy, hogy blokkolás helyett a láncfűrészrel veszi kezelésbe áldozatát. Ez esetben nem blokk-dobást, hanem az áldozatnak rögtön egy páncél-mentő dobást kell végeznie, hozzáadva +3-at az eredményhez. A láncfűrész taposáshoz is fel lehet használni, ilyenkor, ha a láncfűrész vezető a szabálytalankodást, szintén +3-at adhat a páncél-mentő dobáshoz, +1 helyett. Amennyiben a láncfűrészrel mászkáló bármi oknál fogva elesik, ő is kénytelen +3-at adni a saját páncél-mentő dobásához. Nem véletlen talán, ha az ellenfél csapata őt gyakja le legelőször.

Láncos buzogány (7+)

- látszó -

A láncos buzogány leginkább a goblin fanatikuskok szent fegyvere: gombaszörppel jól bedrogozva, teljes extázisba, és meglehetősen ködös fejjel indulnak a csatába (vagy a pályára). A láncos buzogányt forgató fanatikus automatikusan megkapja a *kéz nélküli* jártasságot, nem mintha a labda nagyon foglalkoztatná őt. A folyamatosan pörgetett rettenetes szöges golyó miatt, a fanatikus ereje 7-esnek számít. Mindig a láncos buzogányt forgatóknak **kell** legelőször cselekednie csapata körében, ha ezt nem teszi, a csapat ellen óvás nyújtható be. Amikor ő kerül sorra, csupán egyetlen akciót végezhet: a láncos buzogányt vadul pörgetve, jobbra-balra csapkodva próbálja leblokkolni a közelében állókat, nem nagyon figyelve, hogy ellenséges játékosok-e, avagy csapattagok. Játéktechnikailag ez a következőképpen működik. Körönként négy mezőt **kell** mozognia (ha közben el nem esik), de edzőjének csak kicsiny befolyása van abban, hogy pontosan melyik is lesz az a négy mező. A véletlenszerű mozgásához a bedobássablont kell használni: a fanatikus feje fölé kell tenni a sablont úgy, hogy tetszőleges irányba mutasson (valamelyik határvonal vagy oldalvonal felé), majd **1d8**-os dobással eldönteni, hogy a lehetséges 3 mező közül melyikre lép (a 7-8-as dobás esetén a fanatikus edzője szabadon választhat a három lehetséges irány közül). A sablont minden egyes lépésénél használni kell.



Ha a fanatikus olyan mezőre lép, ahol van már valaki (akár ellenséges, akár saját játékos), akkor azt automatikusan blokkolnia kell. Ha ő támad, a **blokkolásban senki nem segédkezhetsz**: mindenki igyekszik elugrálni a vadul pörögő buzogány elől. Ha az áldozat hátrátántorodik, de nem esik el, akkor a fanatikus automatikusan a helyére lép, és a következő körben is a hátrátántorodott játékost **kell** blokkolnia (ekkor nem kell a bedobássablont használni). Ha az áldozat elesik, és a goblinnak marad még mozgáspontja a négyből, újból a bedobás-sablon segítségével meghatározott irányba lép. Amennyiben a fanatikus esik el a blokkolás során, úgy automatikusan sebződik (azaz páncél-mentőt nem is kell dobnia), ám az „elkábult” eredményt „kiütöttnek” kell tekinteni. Ha a fanatikus olyan mezőre lép, ahol fekvő játékos van, egy mezőt az fekvő hátrátántorodik (kétségbeesetten hátragurul). Minden köre végén, miután a fanatikus befejezte a négy mezőnyi

mozgását, és még áll, ellenőrző dobást **kell** végeznie, hogy kimerült-e: az edzője gurít **1d6**-ot, mely ha 2+ a pályán marad, de ha 1-es az eredmény a goblin összeroskad. Újabb **1d6** dobás szükséges, hogy kiderüljön mi is lett vele: 1-3 megállt a szíve a túlhajszolás miatt (a fanatikus meghal); 4-6 lecsofód (erre a meccsre már kifáradt, nem jöhet újból pályára, de a következő meccsre megint összeszedi magát).

Lángköpés (7+)

- rejtett -

A játékos meccsenként egyszer használhatja lángköpését (használat után már nem mozoghat), az egyik, szerelési zónájában álló ellenséges játékosra. Dobj a leköpött áldozatnak páncél-mentőt, +3-al. Ha nincs meg a páncél-mentő, a sérülés dobásból lejön -2, viszont az „elkábult” eredményt is „kiütött” eredménynek kell venni. Ha a páncélmentő meglett, és a játékos állva marad, attól még a ráköpött láng nem alszik el: minden következő saját körében, ha a teljes akcióját nem oltásra használja el (ilyenkor mást már nem tehet), egy-egy újabb páncélmentőt kell dobni, immár módosítók nélkül. A tüzelementálok, a lángúr, a nemeself avatár, és a tűzköpő immunis a lángköpésre.

Mérges pók (11+)

- rejtett -

Timula con Immacolata, sötétlő boszorkány úrnő a meccs során egyetlen egyszer tudja eldobni nevelgetett mérges pókját, a saját körében, egy szabad akció keretében, egy szerelési zónájában álló, vagy fekvő játékosra. Az áldozatnak 12 mínusz páncélzat értéke alá kell dobni **1d6**-tal, hiszen minél keményebb, merevebb a páncél, annál nehezebb a gyorsan bemászó pókot elkapni. (Például: 9-es páncél esetén $12 - 9 = 3$ alá) Ha a dobás nincs meg, akkor a lepókozott játékost a pók megcsípi, kiütött lesz, le kell venni a pályáról, és a fedezék középső „helyiségébe” kerül.



Ostor (10+)

- rejtett -

Az ostor alap állapotban övként az amazon derekára van feltekerve. A profi amazon egyetlen gyors mozdulattal tudja előkapni, illetve visszatekerni a derekára. Az ostor úgy működik, mint egy kapaszkodó farok: azaz az ellenfél játékosai -1-es módosítót kapnak cselező ügyességi dobásukra, mikor el akarják hagyni a kezében ostort tartó amazon szerelési zónáját.

Pokolpenge (9+)

- látszó -

A bazi nagy pokolpengével rohangáló vérorzókat csak ritkán meri kiállítani a bíró (fél a káosz istenek haragjától). A pokolpengével felszerelt vérorzó letámadhatja egyik, szerelési zónájában álló ellenfelét blokkdobás nélkül. Az áldozat normál páncél-mentő dobást végez: ha az eredmény kisebb, vagy egyenlő, mint a páncélzata értéke, a pokolpenge nem talált (a következő körben újra felhasználható); ám ha nagyobb annál, akkor a penge eltalálta, és sebződési dobást kell végeznie, mely dobáshoz +1 módosító adódik. Sikeres támadás esetén a pokolpenge kaotikus töltete kisül, és azt csak a következő középkezdés elejére tudja a tulajdonosa ismét a káosz energiáival feltölteni (azaz addig nem használható). Ha a támadás egy roham következménye volt, a rohamozó vérorzó nem folytathatja tovább a mozgását.

Ugróbot (11+)

- látszó -

A goblin csapatok egyik kedvelt eszköze, mely manapság már olyannyira elfogadottá vált, hogy bár szemmel jól látható tiltott fegyver, a bírók a legkritikább esetben szólnak érte. Az ugróbot előnyei: ha a goblin „mindent bele!” mozgást végez, megpróbálhat kettő helyett három, vagy akár négy extra mezőt is mozogni (mindegyikre külön kell dobni, hogy nem esik-e el). *Sprint* jártasság ugróbottal nem használható együtt. Az ugróbot ráadásul úgy is funkcionál, mintha *ugrás* jártassága lenne a használójának. Mindezekon túl, a goblin a mérkőzés legelső, általa végzett blokkolásával rendszerint igen csak meglepi ellenfelét (váratlanul leugrik az eszközről, és a hegyesebb végével jól meggyomrozza áldozatát): +2 erőt kap erre az egyetlen blokkolására.



Villám-borgó (9+)

- rejtett -

A mecha lábfejebe épített rakéta-meghajtású szerkezetet háromféleképpen is fel lehet használni, de bármelyik egyszeri használat kiüríti az igen korlátozott méretű üzemanyagtartályt, így újabb használata csak egy új középkezdés után lehetséges (a gól utáni szünetben tölti fel). A használati módok:

1. Magasugró mód: a játékos felröppen a levegőbe, és így +2-t kap közbenyúlás dobásra.
2. Ugrómód: a játékos úgy használhatja a *villám-borgóját*, mintha rendelkezne az ugrás jártassággal. Ha alaphoz már rendelkezik az *ugrás* jártassággal, akkor a rakéta-hajtással rásegítve, +1-et kap az ugrás dobásához.
3. Sprint mód: a játékos a cipője segítségével felgyorsul, és megkapja a *sprint* és *biztos láb* jártasságokat.

15. SEGÉDEDEZŐK

A csapatok háromféle segédedzőt szerződtethetnek: gyűrő, gyógyító, és varázsló (vagy rúnakovács). Némelyik csapat egyes segédedzőket nem szerződtethet (pl. élőholt csapatnak nem lehet sem varázslója, sem gyógyítója), ezek a csapatlistán szerepelnek. Mindegyik segédedzőből maximum csak egy lehet a csapatban (a jutalomként kapott extra varázslót kivéve), függetlenül annak szintjétől. Egy segédedző két mérkőzés között (már amikor van rá a csapatnak pénze) magasabb szintre képezhető. Ennek költsége annyi, mint a két szint ára közötti arany mennyiség különbsége. *Például egy I. szintű gyógyítót (50.000 arany), 40.000 aranyért képezhetünk tovább II. szintű gyógyítóvá (90.000 arany).*

15.1. Gyűrő

Potom 40.000 aranyért lehet gyűrőt szerződtetni, aki a mérkőzések előtt jól átglyúrja az egész csapatot (esetleg elrendezgeti a csontvázak csontjait, stb.), hogy csökkentse az izomsérülések kockázatát. A játék során minden olyan játékos, aki a mozgása közben esett el, a saját hibájából kifolyólag (azaz egy elrontott cselező-dobás, vagy biztos láb dobás miatt; de nem blokk, vagy mágia következtében), és elrontja a páncélzat-mentő dobását, -1-et kap a sérülés dobásához, így meghalni nem is tud. A gyűrőnek nincs szintje, így nem fejleszthető tovább.

15.2. Gyógyító

A szerződtetett gyógyító ára a szintjétől függ (fejleszthető):

- az I. szintű gyógyító ára: 50.000 arany
- a II. szintű gyógyító ára: 90.000 arany
- a III. szintű gyógyító ára: 130.000 arany

Meccsenként a gyógyító annyiszor cselekedhet egyvalamit az alábbi lehetőségek közül, ahányadik szintű (azaz egy II. szintű kétszer csinálhat valamit):

- A meccs elején meggyógyít egy lesérült, egy maradandó apró sérülésben, vagy sérülékenységekben (lásd 7.5. pont) szenvedő játékost. Ekkor nem kell dobni, a karakterlapról a „K” „A” vagy „S” jelölés eltávolítható, és a játékos normálisan játszhat a továbbiakban.
- A meccs során bármikor egy sebesült, vagy halott játékos sérülését (aki a kispad „koporsó” mezőjén tartózkodik) megpróbálhatja meggyógyítani. Dob **1d6**-ot, mely ha nem egyes, a gyógyítás sikeres volt: a játékos a tartalékos padra kerül; ha nem, nem. Ha magasabb szintű a gyógyító, egy sérülést többször is megpróbálhat kezelni, ha még másra nem használta el a cselekedeteit, de fordulónként csak egyszer próbálkozhat.
- Bármelyik középkezdés előtt felrázza az összes KO-s játékost (de csak akkor, mielőtt még egyenként dobnának nekik). Dob **1d6**-ot, mely ha nem egyes, az összes kiütött játékos a kispadra kerül, ha egyes, KO-sok maradnak (újabb dobás ezen középkezdés előtt nem lehetséges).

Régebbi mérkőzésekben szerzett maradandó sérülésekkel (karakterisztika csökkenéssel) a gyógyító már nem tud mit kezdeni.

15.3. Törpe rúnakovács

A törpe csapatok varázslók helyett rúnakovácsot fogadhatnak fel 120.000 aranyért. A törpe rúnakovácsok hatalmas erejű rúnákat kovácsolnak valamelyik játékos páncéljába. Dobj **d6**-tal minden meccs elején (mielőtt a csapatok felállnának) és nézd meg az alábbi táblázatban, hogy milyen rúnát sikerült kikovácsolnia. A rúnát egy tetszőleges játékosodnak adhatod, hatása egyetlen mérkőzésig tart. A játékos a megkapott rúnát nem adhatja át már másnak. A rúna hatalma a mérkőzés végeztével elenyésczik.



d6	eredmény
1	A rúna a játékosok erősítésére használhatatlan, de mivel jól néz ki, a rúnakovács a meccs végén $1d6/2 \times 10.000$ aranyért (felfele kerekítve) el tudja azt adni egy gyűjtőnek.
2	<i>Gyorsaság rúnája.</i> A rúnával felszerelt játékos +1 mozgást (M) kap, és megkapja a <i>sprint</i> jártasságot.
3	<i>Erő rúnája.</i> A rúnával felszerelt játékos +1 erőt (E) kap.
4	<i>Ügyesség rúnája.</i> A rúnával felszerelt játékos +1 ügyességet (Ü) kap.
5	<i>Bazalt rúna.</i> A rúnával felszerelt játékos +1 páncélzatot (P) kap, és megkapja a <i>beton</i> jártasságot.
6	<i>Bátorság rúnája.</i> A rúnával felszerelt játékos megkapja a <i>rettenthetetlen</i> és az <i>örjöngés</i> jártasságokat.

15.4. Varázsló

A szerződöttetett varázsló ára a szintjétől függ:

- az I. szintű varázsló ára: 120.000 arany
- a II. szintű varázsló ára: 220.000 arany
- a III. szintű varázsló ára: 300.000 arany

Mérkőzésenként a varázsló a szintjével megegyező össz-szintnyi varázslatot mondhat el, de fordulónként csak egyet (elmondhat egy varázslatot a saját csapata körében, és egy másikat az ellenfél körében is, ha megfelelően magas szintű). Azaz egy I. szintű varázsló egy meccsen csupán egy darab első szintű varázslatot mondhat el; egy II. szintű varázsló két darab első szintűt, vagy egy darab második szintűt, stb.



15.5. Első szintű varázslatok

Tűzgolyó

A kör alakú tűzgolyó sablont helyezzük a pályán bárhová úgy, hogy a közepe egy mező közepére essen. Minden játékos, akinek a talpazata legalább félig a sablon alá esik (legyen az bár ellenséges, vagy saját modell), dobnia kell $1d6$ -tal. Ha a dobott érték nagyobb, mint a játékos ügyességi értéke, akkor az elesik; ha nem, akkor sikerült elkerülnie a tűzlabda által gerjesztett lökéshullámot. Minden elesett modell páncél-mentő dobást végez úgy, mintha *nagy ütést* kapott volna (+1 a páncél-mentőhöz, vagy +1 a sérüléshez).

Szállókés

Helyezzük a varázslót jelölő figurát bárhová a pálya széle mellé úgy, hogy a talpazata érintse azt. A szállókés könnyecsepp alakú sablonjának keskenyebbik végének érintenie kell a varázslót, a másik vége a pálya belseje felé mutat. Minden modell, akinek a talpazata legalább részben a sablon alá esik, dobnia kell $1d6$ -tal. Ha a dobás nagyobb, mint a célpont ereje, úgy a szállókés elfújja őt; ha kisebb, vagy egyenlő, sikerült állva maradnia. Azok, akik nem dobják meg az erőpróbájukat, egy mezőt hátrátáncolnak, de nem esnek el (a három lehetséges mező közül mindig a varázslótól legtávolabbit kell választani).

Átváltoztatás 1.

A varázslat célpontja bármelyik, pályán lévő játékos lehet, akire a varázsló rámutat, majd dob $1d6$ -tal. Ha az eredmény 5 vagy 6, akkor a kijelölt játékos átváltozik békává; ha 1-4, akkor a dobott számnál mezővel „arrébb pattan” a varázslat (pl. 3-as dobás esetén háromszor kell a szórásablonnal pattanást dobni). Ha a varázslat a pattogások során olyan mezőre „érkezik”, ahol áll valaki, az változik át békává; ha üres mezőre érkezik, nincs hatása. Az átváltozott modellt ki kell cserélni a béka-jelölőre. Ha a békánál volt a labda, azt elejti, és egy mezőnyit pattan. A játékos béka marad a következő középkezdésig (vagy a meccs végéig), amikor is visszaváltozik. A béka az alábbi karakterisztikával rendelkezik:

béka					
3	1	3	5		cselezés, ugrás, pöttöm, kéz nélküli

A béka sohasem kaphatja fel/el a labdát; ha olyan mezőre lép, ahol a labda van, az automatikusan elpattan tőle egy mezőnyit. A békává változott játékos megtartja eredeti jártasságait, SJP-it, csak épp nem használja azokat



(sztárjátékos pontot gyűjthet béka alakban is, ha tud). A béka alakban elszenvedett sérülések visszaváltozáskor is megmaradnak.

Erőnövelés 1.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos ereje 1-el megnövekszik az aktuális kör legvégéig (jól használható pl. a blokkolás bejelentése után), de maximum 8 lehet. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos ereje 1-el csökken (egynél kisebb nem lehet).

Ügyesség növelése 1.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos ügyessége 1-el megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 5 lehet). Ha a dobás értéke 1-es, a játékos ügyessége 1-el csökken (egynél kisebb nem lehet).

Védelem növelése 1.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos páncélzat értéke 2-vel megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 10 lehet). Ha a dobás értéke 1-es, a játékos páncélzat értéke 2-vel csökken (egynél kisebb nem lehet).

15.6. Második szintű varázslatok

Meteoreső

A kör alakú meteoreső sablont helyezzük a pályán bárhová úgy, hogy a közepe egy mező közepére essen. Minden játékos, akinek a talpazata legalább félig a sablon alá esik (legyen az bár ellenséges, vagy saját modell), dobnia kell **1d6**-tal. Ha a dobott érték nagyobb, mint a játékos ereje, akkor elesik; ha nem, akkor sikerült kivédenie a hulló köveket. Minden elesett modell páncél-mentő dobást végez +2-vel; a sérülés dobáshoz +1 módosító járul.

Villámcsapás

Helyezzük a varázslót jelölő figurát bárhová a pálya széle mellé úgy, hogy a talpazata érintse azt. A villámcsapás könnyecsepp alakú sablonjának keskenyebbik végének érintenie kell a varázslót, a másik vége a pálya belseje felé mutat. A varázslóhoz legközelebb eső modellt, akinek a talpazata részben, vagy egészben a sablon alá esik, dob **2d6**-ot. Ha a dobás összege nagyobb, mint a célpont ügyessége, úgy eltalálta őt a villám; ha kisebb, vagy egyenlő, sikerült azt elkerülnie, és a sablon alá eső következő célpontra kell dobni. A villámcsapás teljes ereje mindig a legelső eltalált modellre hat: elesik, és páncélzat-mentő dobást végez úgy, mintha *nagy ütést* kapott volna (+1 a páncél-mentőhöz, vagy +1 a sérüléshez).

Erőnövelés 2.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos ereje 2-vel megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 9 lehet), valamint a játékos a varázslat időtartamára megkapja a *blokk* és a *nagy ütés* jártasságokat is. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos ereje 2-vel csökken (egynél kisebb nem lehet).

Ügyesség növelése 2.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos ügyessége 2-vel megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 5 lehet), valamint ugyan ezen időtartamra a játékos megkapja a *cselezés* jártasságot is. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos ügyessége 2-vel csökken (egynél kisebb nem lehet).

Átváltoztatás 2.

Mint *Átváltoztatás 1.*, csak itt már 4-6-ra hatásos a varázslat, és csak 1-3-ra kezd „pattogni”.

Védelem növelése 2.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos páncélzat értéke 4-gyel megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 11 lehet). Ha a dobás értéke 1-es, a játékos páncélzat értéke 4-gyel csökken (egynél kisebb nem lehet).

Gyorsítás 1.

A varázsló rámutat egy még nem mozgott játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos kap +2 mozgáspontot az aktuális kör legvégéig. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos mozgáspontja 2-vel csökken (nullánál kisebb nem lehet).

15.7. Harmadik szintű varázslatok

Fagykúp

Helyezzük a varázslót jelölő figurát bárhová a pálya széle mellé úgy, hogy a talpazata érintse azt. A fagykúp könnyecsepp alakú sablonjának keskenyebbik végének érintenie kell a varázslót, a másik vége a pálya belseje felé mutat. Minden olyan modell, akinek a talpazata részben, vagy egészben a sablon alá esik, dobnia kell **2d6**-ot. Ha a dobás összege nagyobb, mint a célpont ereje, úgy elszenvedi a rettentő fagysebzést; ha kisebb, vagy egyenlő, sikerült azt rezisztálnia. A varázslóhoz legközelebbi célpont nem kap a dobásához módosítót, az egyel utána következő célpont -1-et, az ötutána következő -2-öt, stb. adhat hozzá. Minden fagysebzést kapott modell elesik, és páncélzat-mentő dobást végez úgy, mintha *nagy ütést* kapott volna (+1 a páncél-mentőhöz, vagy +1 a sérüléshez).

Átváltoztatás 3.

Mint **Átváltoztatás 1.**, csak itt már 3-6-ra hatásos a varázslat, és csak 1-2-re kezd „pattogni”.

Erőnövelés 3.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos ereje 3-al megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 10 lehet), valamint a játékos a varázslat időtartamára megkapja a *blokk*, *kitörés*, *beton* és a *nagy ütés* jártasságokat is. Ha a játékos ereje a varázslat hatására 6-ra, vagy e fölé növekszik, a játékos megkapja a hatóidő végéig a *többszöri blokk* és a *csapattárs eldobása* jártasságokat is. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos ereje 3-mal csökken (egynél kisebb nem lehet).

Ügyesség növelése 3.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos ügyessége 3-mal megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 5 lehet), valamint ugyan ezen időtartamra a játékos megkapja a *cselezés*, az *ellépés* és az *ugrás* jártasságokat is. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos ügyessége 3-mal csökken (egynél kisebb nem lehet).

Védelem növelése 3.

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos páncélzat értéke 6-tal megnövekszik az aktuális kör legvégéig (maximum 12 lehet), valamint a varázslat megvédi a célpontot a nézők dühétől is (ha hatóidő lejártáig ki is kerül a pályáról, mindenféle dobás nélkül a tartalék padra kerül csupán). Ha a dobás értéke 1-es, a játékos páncélzat értéke 6-tal csökken (egynél kisebb nem lehet).

Gyorsítás 2.

A varázsló rámutat egy még nem mozgott játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos kap +3 mozgáspontot az aktuális kör legvégéig, valamint hatóidő lejártáig a játékos megkapja a *sprint* és a *biztos láb* jártasságokat. Ha a dobás értéke 1-es, a játékos mozgáspontja 3-mal csökken (nullánál kisebb nem lehet).

Bénítás

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az 3+, a játékos az aktuális játékkör végéig teljesen lebénul, a szerelési zónája nem számít, és semmit sem csinálhat (a megbénított játékos nem ejti el a labdát). Ha a varázsló 1-2-öt dob, a varázslat hatástalan.

Kívánság

A varázsló megnevez egy pályán lévő játékost, és dob **1d6**-tal. Ha az nem 1-es, a játékos az aktuális játékkör végéig bármelyik dobását (de csak egyetlen egyet) még annyiszor megismételhet, ahányat a varázsló dobott; függetlenül attól, hogy már dobott-e rá újradozást. Ha a varázsló egyest dobott, a játékos kör végéig semmit nem dobhat újra (sem csapat-újradozással, sem jártassággal).

Láthatatlanság

A varázsló rámutat egy játékosra, és dob **1d6**-tal. Ha az nem egyes, akkor a játékos láthatatlanná válik, és úgy is marad, míg az aktuális kör véget nem ér. A láthatatlan játékos figyelmen kívül hagyhatja a szerelési zónákat, és nem lehet őt blokkolni, vagy mágián kívül más módon támadni. Ha a varázsló egyest dob, a láthatatlanság helyett némi átkot mond a szerencsétlenre: a játékos minden cselezési dobásához -1-et kap, valamint a részvételével zajlott blokkolás blokk kockái közül mindig az ellenfél választ, függetlenül az erőviszonyoktól, a kör végéig.

16. LIGÁK - TORNÁK - BAJNOKSÁGOK

Bármelyik tapasztalt Vérfoci edző tanúsíthatja, hogy ugyan az egyedi mérkőzések is szórakoztatók, ám a sorozatmeccsek sokkal érdek-feszítőbbek. Nemcsak az adott meccs taktikáján kell aggódnod, hanem a szemed láttára fejlődhet fel a csapatod olyan szintre, hogy akár a Reiklandi Rablókat vagy a Kívájt Szemet is jó eséllyel kihívhatja.



Egy Vérfoci csapat ligában (bajnokságon) való indítása többletmunkával és meglehetősen sok kötelezettséggel jár, de ha egy hosszú szezon után csapatodat a Vérfoci döntőben szeretnéd látni, akkor az alábbi szabályok neked készültek.

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

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

16.1. Egy liga (torna, bajnokság) megszervezése

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

A liga akkor indulhat el, mikor minden edző összeállította csapatát az előre egyeztetett szabályok (és előre meghatározott induló aránymennyiség) alapján. Az edzők feladata a meccsek megszervezése. Adott csapat annyit játszhat, amennyit csak bír, feltéve, hogy talál magának ellenfeleket! Az egyedüli megkötés, hogy ugyanazzal az ellenféllel egymás után kettőnél többször nem lehet játszani. Ha a felelős megengedi, az edzők azonos ligában egynél több csapatot is indíthatnak. Ez értelemszerűen annyit jelent, hogy adott csapat kevesebbet fog játszani, mivel edzője nem szakadhat ketté.

Fontos szabály, hogy az edző nem oszthat szét pénzt, játékosokat, vagy bármi mást az általa futtatott csapatai között. Példának okáért nem adhat kölcsön kedvező feltételek között játékost, vagy nem cserélhet csapattagokat a két gárda között. Jegyezd meg, hogy ezek a lehetőségek megengedettek más edző tulajdonában lévő csapatok viszonylatában (természetesen, ha a két edző meg tud állapodni), csak saját csapatok között nem!

16.2. Ligameccsek előtti és -utáni speciális teendők

A ligameccseknek megvan a maguk külön menete, amely magában foglal bizonyos meccs előtti és meccs utáni tevékenységeket is. A ligameccseken egy teljes bajnokságot küzd végig egy adott csapat, és nem csak egyetlen mérkőzésre áll össze; fokozatosan fejlődnek a játékosok, gyarapszik a kassa, új játékosok, segédedzők kerülnek szerződtetésre, stb. Egyes teendőket a normál mérkőzéseken nem is szabad elvégezni (pl. a szabadúszók szerződtetése fél áron megatáp lenne az egymillió aranyból generált, egy meccses csapatnak), míg másokat esetleg be lehet vezetni a nagyobb móka kedvéért.

Meccs előtti teendők:

- szabadúszók szerződtetése (lásd 16.3. pont)
- a szurkolószám kidolgozása (lásd 16.4. pont)
- az előnyök kidolgozása (lásd 16.5. pont)
- különleges kártyák húzása (lásd 16.6. pont)
- dobás az apróbb sérülésekre (lásd 7.5. pont)

A meccs lejárata:

- dobás az időjárás táblázatra (lásd 3.1. pont)
- kezdő játékos meghatározása, csapatok felállítása
- dobás a középkezdési mókákra (lásd 3.5. pont)
- rúgó csapat köre
- fogadó csapat köre
- és így tovább...

**Meccs utáni teendők:**

- csapat nyereségének kidolgozása (lásd 16.7. pont)
- legjobb játékos megválasztása, a sztárjátékos pontok összegzése, új jártasságok vásárlása (lásd 12.3. és 12.4. pontokat)
- dobás a szurkolófaktor változása táblázaton (lásd 16.8. pont)
- új játékosok és segédedzők szerződtetése (lásd 16.9. pont)
- csapattlista frissítése (lásd 16.10. pont)

16.3. Szabadúszók szerződtetése

Ligameccs előtt minden edző szerződtethet egy, vagy több szabadúszó játékost, vagy sztárjátékost, ha van rá elég pénze. A szabadúszó játékosoknak ugyan olyan fajba kell tartoznia, mint a csapata; és a sztárjátékosok közül is csak azokat lehet szabadúszónak szerződtetni, akik egyébként is játszhatnak a csapatban. A szabadúszók az eredeti áruk feléért szerződtethetők (pl. egy ember rohamozó 40.000 aranyért), de csak egyetlen mérkőzés időtartamára. A szabadúszókkal együtt sem haladhatja meg a csapat összlétszáma a 16 főt, ráadásul a szabadúszókkal együtt sem lehet meghaladni az egyes pozíciók maximális számát (azaz a szabadúszó rohamozóval együtt is csak maximum négy ember rohamozó lehet a csapatba). A szabadúszók rendes játékosként játszanak, sztárjátékos pontokat gyűjtenek, de a meccs végeztével otthagyják a csapatot, hacsak az edző a meccs bevételéből azonnal ki nem tudja fizetni a szerződtetés összegének másik felét. Ekkor a továbbiakban végleg a csapat tagjai maradnak.

Hasonlóképp segédedzőket is lehet szerződtetni fél áron egy meccs erejéig. A szabadúszók szerződtetése után a csapatminősítést át kell számolni, mintha a szabadúszó végleges tag lenne - a visszaélések elkerülése végett (még egy szerződtetett sztárjátékos is nagyot dob a csapat besorolásán).

16.4. A szurkolószám kidolgozása

Össze kell adni a szemben álló csapatok szurkolófaktorát, majd ennyiszer kell 1d6-ot dobni, és az összes dobás összegét megszorozva 1.000 fővel, megkapjuk a meccsre ellátogató szurkolók összlétszámát. Ha már nagyok a szurkolófaktorok, az unalmas dobálgatás helyett a szurkolófaktorok összegét egyszerűen szorozzuk be 3.500-al, és így jó közelítéssel megkapjuk a szurkolók számát.

Például: ha az egyik csapat szurkolófaktora 11-es, a másiké 8-as, akkor $19 \times 3.500 = 66.500$ néző kíváncsi az adott mérkőzésre.



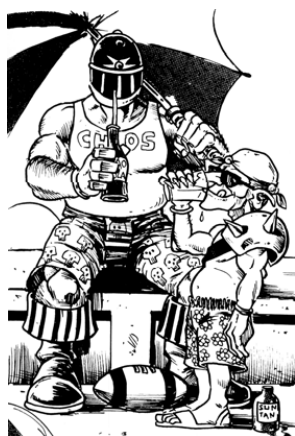
16.5. Előnyök kidolgozása

Minden csapatnak megvan a saját csapatminősítő értéke (CSM, lásd 12.5. pont). Ezeket kell összehasonlítani, és a kevesebb értékkel bíró csapat, a CSM-ek különbségétől függően, a következő táblázat szerinti előnyökhöz jut a meccs során:

CSM különbség	bónusz kártya	bónusz LJ
0-10	0	0
11-20	1	0
21-30	1	1
31-50	2	1
51-75	2	2
76-100	3	2
101-	3	3

bónusz kártya: ennyivel több különleges kártyát húzhat a kedvezményezett a meccs elején (16.6 pont)

bónusz LJ: a kedvezményezett csapatnak ennyivel több legjobb játékost lehet választania a meccs végén (12.3 pont)



16.6. Különleges kártyák húzása

A játék tartalmaz 116 db különleges kártyát: 44 db sárga színű, mocskos trükk-, 45 db rózsaszín, véletlenszerű esemény- és 27 db kék varázstárgy kártyát. A paklikat meg kell keverni, és mindkét edző a meccs előtt dob **1d6**-ot, majd az alábbi táblázat szerinti mennyiséget (plusz az esetleges bónusz kártyák) húzhat tetszőlegesen, bármely pakliból. Egyetlen megkötés, hogy varázstárgyból maximum csak egyet lehet húzni!

1d6	kártyák száma
1	1
2-5	2
6	3

A különleges kártyákat a másik fél előtt titokban kell tartani felhasználásukig. Minden kártyán pontosan fel van tüntetve, hogy mikor lehet őket használni, és milyen hatással járnak (a kártyák felsorolását lásd a mellékletben). Adott különleges kártyát játékonként csak egyszer lehet felhasználni, és felhasználás után félre kell őket tenni. Következő meccsre nem lehet őket átvinni, a fel nem használt kártyák elvesznek.

Példa: A Ravasz Patkányok skaven csapat CSM-e 62-vel kevesebb, mint ellenfelének, az ork Zöld Bunkók CSM értéke, így a skavenek 2 bónusz kártyát húzhatnak. A skaven csapat edzője d6-tal 3-at dob a kártyák számának meghatározására, ez 2 kártyát jelent (azaz összesen 2+2=4 kártya a bónusz kártyákkal együtt). Az edző húz egy varázstárgy kártyát (ezek közül maximum csak egyet húzhat), 2 véletlen esemény kártyát, és 1 mocskos trükk kártyát. A skaven csapat különleges képessége, hogy +1 mocskos trükk kártyát húzhatnak, így ebből a csomagból az edző még egyet húzhat. Így összesen a Ravasz Patkányok 5 kártyával kezdik a mérkőzést, mellyel elég sok borsot törhetnek ellenfelük orra alá. A mérkőzés végén a Ravasz Patkányok 3 legjobb játékost választanak (alapból 1+2 bónusz LJ), azaz 3 különböző játékosa kap 5 SJP-t.



Megjegyzés: a különleges kártyák többnyire poénosak, de vannak közöttük igazán gonosz események is, amiből előfordulhat, hogy nagy veszekedés támad az edzők között. Ezt kerülendően a 17.9. pontban egy alternatív megoldást ismertetek, a csapatok CSM-különbségének kiegyenlítésére, amivel a kártyák elhagyhatók. Alternatív megoldásként az igazán szívatós kártyákat közös megegyezéssel húzás előtt ki kell válogatni, azokat vissza kell tenni a dobozba.

16.7. Csapat nyereségének kidolgozása

Meccs végén mindkét csapat fellépti díjat kap. A bevétel kikalkulálásához mindkét edző **d6**-tal dob, és a következő táblázat szerint határozza meg a szurkolók száma és a csapata minősítésétől függő bónuszt:

szurkolók száma	Csapatminősítés (CSM)						
	0-99	100-125	126-150	151-175	176-200	201-250	251-
0-8.000	+1	+0	+0	+0	+0	+0	+0
9.000-15.000	+2	+1	+0	+0	+0	+0	+0
16.000-25.000	+3	+2	+1	+0	+0	+0	+0
26.000-35.000	+4	+3	+2	+1	+0	+0	+0
36.000-45.000	+5	+4	+3	+2	+1	+0	+0
46.000-55.000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	+0
56.000-65.000	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1
66.000-85.000	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2
86.000-105.000	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3
106.000-	+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4

Egyéb bónuszok:

- nyert meccs: +2
- elődöntő: +4
- döntő: +6

A csapat nyeresége a meccs végén: $(1d6 + \text{összes bónusz}) \times 10.000$ arany.

Példa: egy 135-ös csapatminősítésű csapat megnyer egy sima mérkőzést (+2 bónusz) 22.000 néző előtt (+1 bónusz). Az edző 1d6-tal 4-et dob, a bevétel tehát $(4+2+1) \times 10.000 = 70.000$ arany.

16.8. Dobás a szurkolófaktor változására

A csapat szurkolófaktorát a ligameccsek során nem lehet szabadon változtatni. Ha egy meccs döntetlenre végződött, akkor egyik csapat szurkolófaktorát sem változik. Ha a mérkőzés eredménye nem döntetlen, akkor a meccs végeztével mindkét edző **dob három** (nem feltétlenül hatoldalú) **kockával**, és a dobások eredményét összeadja. Ha **a nyertes csapat aktuális szurkolófaktorát kisebb**, mint a dobások eredménye, akkor **egyel megnő a szurkolófaktor**. Ha a dobások eredménye **kétszerese**, vagy nagyobb, mint a jelenlegi szurkolófaktor, **2-vel nő** meg; ha **háromszoros**, vagy annál is nagyobb, **3-al nő** meg a szurkolófaktor. Ha a **vesztes csapat dobásának eredménye kisebb**, mint a jelenlegi szurkolófaktor, az **egyel csökken** (de 1-nél kisebb nem lehet.)

A nézők a következő eseményekért lelkesednek igazán egy meccs során:

- a csapat 2, vagy több gólt szerez
- a csapat az ellenfél 4, vagy több játékosát ütötte ki, és juttatta a fedezék KO „helyiségébe”
- a csapat az ellenfél 2, vagy több játékosát juttatta a fedezék „koporsó” mezőjére
- a csapat a meccsen 2, vagy több hosszú passzt, vagy nagy bombát kapott el sikeresen
- a csapat sikeres közbenyúlást produkált a meccsen
- a csapat az ellenfél körében szerzett gólt
- a csapat egy tagja különösen mókás dolgot hajtott végre (pl. fel-láncfűrészelte magát)
- torna elődöntő, vagy torna döntőről van szó

A dobás során, ha a fenti esemény egyike sem áll fenn, akkor az edző **2d6 + 1d8** kockával dob. Ha legalább az egyik dolog igaz a csapatra, akkor a d8 kockát lecserélheti a d12 kockára, így **2d6 + 1d12** kockákkal dob. Ha két dolog is igaz a csapatra, akkor az egyik d6-ot is lecserélheti a d8 kockára, így **d6+d8+d12** kockákkal dob. Ha három dolog igaz a csapatra, akkor a d8 kockát is lecserélheti d12-re, így **d6+2d12** kockákkal dob. Ha valamilyen csoda folytán négy, vagy több dolog is igaz a csapatra, akkor a dobás **d8+2d12** kockákkal történik. Ebből következik, hogy dobás útján egyik csapatnak sem lehet 32-nél nagyobb szurkolófaktor.

Példa: a Zöld Angyalok csapat 3:1-re nyeri a Rózsálábú Párducok csapat elleni torna elődöntő mérkőzést, ami során teljesen leamortizálja az ellenséges csapatot. A szurkolófaktor változására így, mivel 3 esemény is fennáll (elődöntő, 2-nél több lőtt gól, 2-nél több halott ellenfél): d6+d12+d12-t dobunk, aminek eredménye

(3+2+9=14) ami pont kétszerese a jelenlegi szurkolófaktoruknak (7), így a Zöld Angyalok +2 szurkolófaktort könyvelhetnek el (9 lesz).

16.9. Új játékosok és edzők szerződtetése

A kasszában gyűlő pénzből új játékosokat, sztárjátékosokat, segédedzőket szerződtethet az edző a meccs végeztével, a „faji” és a csapatépítési korlátok betartásával; valamint új csapat-újradowás is vehető (de ebből 8-nál több nem lehet, és a 3-8. csapat-újradowás kétszeres pénzbe kerül). Az edző bármikor kirúghatja csapatának egy, vagy több tagját, hogy újakat szerződtessen a 16-os keretbe helyettük, de értük pénzt nem kap vissza.

16.10. Csapatlista frissítése

Az összes sztárjátékos pont összeszámlálása, valamint a csapat jelenlegi összárának kiszámítása után új csapatminősítési értéket kell kidolgozni (lásd 12.5. pont).

16.11. Egy ligamérkőzés feladása

Sima, barátságos mérkőzés feladása általában csak a mérkőzés végét jelenti, a győztes ünnepel, és ennyi. Egy bajnokságon (ligában, tornán) azonban egy mérkőzés feladása súlyos következményekkel jár, úgyhogy a vesztesre álló csapatok edzője a legtöbbször inkább pályára küldi a még talpon lévő egy-két játékosát, még ha teljesen esélytelenek is bármire, mint hogy bevállalja az alábbi büntetéseket.

Ha egy edző felad egy ligameccset, akkor a győztes megkapja a vesztes összes pénzét is - pontosabban a mérkőzés vesztes csapat által kidobott bevételét - és a vesztes csapatnak eredetileg kiosztandó legjobb játékos díjakat is (azaz legalább két saját játékosa kaphat +5 SJP-t), valamint hozzáadhat +2-öt a szurkolófaktor változása dobásához. Mindezekon felül a vesztes csapat automatikusan (dobás nélkül) veszít egy szurkolófaktort, s minden játékosa, akinek legalább 51 SJP-je van elhagyja a csapatot amennyiben d6-on 1-3-at dob az edzője. Minden legalább 51 SJP-s játékosra külön dobál, hogy lássa pontosan ki megy el a csapatodtól.

16.12. Egyéb ligaszabályok

4 perc mérése

Célszerű 4 (maximum 6) percre korlátozni az edző egy körét, nehogy túl hosszúra nyúljon egy mérkőzés, és ezáltal fulladjon unalomba. Az időmérés folyamatos, amint az egyik játékos passzol a körének végén, illetve köre véget ér, a másik játékos ideje azonnal indul.

Döntőbíró - adminisztrátor

Célszerű kinevezni egy független döntőbírót (olyan edzőt, aki azon a mérkőzésen nem játszik), a felesleges viták elkerülése, valamint az adminisztráció meggyorsítása véget. Mérkőzés közben a játékosok nem könyvelnek, a döntőbíró feladata a jegyzőkönyvvezetés (pl. játékosok pontot érő akciói, sérülései, stb.) amelyről az átkönyvelés a csapatlistákra a mérkőzés végén történik meg. A játékosok mérkőzés közben nem írhatnak semmit a csapatlapjukra.

Minden akciót előre be kell jelenteni, a bejelentett akciókat pedig mindig végre kell hajtani. A roham akciót is még azelőtt be kell jelenteni, hogy az edző lépett volna a játékoskal - roham akció bejelentése utólag nem fogadható el. Ha egy játékost a soron lévő edző elhelyezett valamely mezőn, akkor az a játékos nem helyezhető át másik mezőre, mondván, hogy „ezt nem így gondoltam”, csakis a szabályok betartásával folytathatja a mozgását. A játékosok nem a levegőben lépkednek!

A döntőbíró csak a szabályok betartásáért és a jegyzőkönyvvezetésért felelős - nem köteles számon tartani a játékosok képességeit. A játékosok nem használják automatikusan képességeiket, azok használatáért edzőjük a felelős, neki kell bejelentenie, ha egy játékosával használni szeretné valamelyiket. A döntőbíró az alapértelmezés szerint figyelemmel kíséri a mérkőzést. Vegyük figyelembe, hogy a döntőbíró hivatalos személy, ennek megfelelő tisztelettel viselkedjünk vele szemben, döntései véglegesek, ellene fellebbezésnek helye nincs.

A döntőbíró nem keverendő össze a játék képzeletbeli bírójával, aki a szabálytalankodó, tiltott fegyvereket használó játékosokat állítja ki, és „akivel” az edzők a szabályok szerint vitatkozhatnak a kiállítások miatt.

16.13. Tornák az Öregvilágban

A NAF összeomlását követő rövid időszakban nem rendeztek tornákat, vagy versenyeket. A csapatok egyedi meccseket játszottak annyi pénzért, amennyit a rendezőből ki tudtak sajtolni. Mindez azonban nem tartott sokáig, hiszen a Kéböltívi hálózat, valamint a főbb Vérfoci szponzorok hamarosan összefogtak és nagy pénzdíjjal kecsegtető tornákat kezdtek el szervezni.

Négy torna hamar kinőtte magát az év legfontosabb és várva várt Vérfoci eseményeivé, s hamarosan a „Nagy Tornák” vagy egyszerűen csak „Nagyok” néven épültek be a köztudatba. Ezek a tornák az alábbiak voltak: a Káosz Kupa, a Kazamata Kupa, a Spike! Open Kupa és természetesen maga a Vérfoci Kupa.

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

Mindegyik tornát máshol rendezik. A Vérfocit az altdorfi óriási Császár Stadionban, a Spike! Open-t az Estaliában található, Magritta tengerparti üdülővárosban. A Kazamata Kupát a barak-varri földalatti törpe stadionban rendezik meg (melynek nagyon komoly fenntartási költségeit a törpék legnagyobb öröme a Mágia Kollégiumai fedezi). A Káosz Kupa színhelye évről-évre változik, és ritka, hogy valaki a kezdés előtt egy-két hétnél korábban tudná a pontos helyet! Nem is meglepő hát, hogy a csapatok igen nehezen tudnak részt venni a Káosz Kupában, mivel általában nincsenek a közelben, amikor a torna helyét bejelentik, s gyakran nem is tudnak a kezdésre odaérni.

A Nagy Tornákra bármelyik csapat szabadon jelentkezhet, függetlenül erősségétől. A torna első három hete általában az anarchisztikus és zűrzavaros selejtezők jegyében telik. A selejtezők során a csapatoknak maguknak kell meccseiket megszervezniük, mert nincs hivatalos beosztás. Ebben az időszakban adott csapat annyi mérkőzést játszhat, amennyit csak akar, az ellen, aki ellen akar (egynél többször azonban ugyanazzal nem játszhat). A csapatok nyert meccsenként pontokat kapnak és a selejtezők végén a legtöbb pontot szerzett négy csapat jut az elődöntőbe, melynek győztesei mérkőznek meg egymással a döntőben, hogy elnyerjék a torna trófeáját és (ami még fontosabb) az óriási pénzdíjat.

16.14. Egy torna lebonyolítása a valóságban

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

Minden torna 5 hétig tart és három szakaszra van felosztva: a selejtezők, az elődöntők és a döntő. A selejtezők az első három héten zajlanak. Nincs előre elkészített napirend, az edzőkön múlik a meccsek megszervezése. A selejtezők folyamán adott csapat akárhányszor játszhat, de ugyanazon ellenfél ellen csak egyszer.

Az első szakasz (selejtező) végén minden csapat három legjobb eredményét kell figyelembe venni, s ennek alapján összeállítani az elődöntő párosítását. Az edzők leadhatnak háromnál kevesebb eredményt is, de ez csökkenti csapatuk továbbjutási esélyeit. Azt mindenképpen tartsd szem előtt, hogy a ligában egynél több csapatot futtató edzők a tornán csak egy csapattal szerepelhetnek. Ez kizárja, hogy az elődöntőbe ugyanazon edzőnek több csapata is bejusson. A csapatok 15 pontot kapnak nyert és 5-öt veszített meccsenként, ehhez hozzáadhatják szerzett góljaik számát és le kell vonniuk a kapott gólokét. A négy legjobb pontszámmal rendelkező csapat jut a középdöntőbe. Egyenlő pontszámok esetén a csapatminősítés dönt: a jobb minősítésű csapat jut tovább.

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

Megjegyzés: Az a tény, hogy csak négy hely van az elődöntőkben, teszi fontossá a rájátszásban szerzett pontokat, amik eléggé alattomos (ha nem egyenesen illegális) tevékenységhez vezethetnek, ahogy az edzők

reménytelenül próbálják úgy megszervezni a meccseiket, hogy nagy nyereséggel és sok ponttal járjanak. Azért, hogy gondoskodjunk arról, hogy a legjobb csapatok úgy jussanak túl a rájátszáson, hogy trükközniük kelljen, azt ajánlom minden ligának, ahol több mint nyolc csapat szerepel, használjanak nyolcad-döntőket a negyeddöntők előtt.

16.15. A kihívások szabályai

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

- **Elfogadja:** a kihívott edző elfogadja az ajánlatot és a meccset a rendes szabályok szerint kell lejátszani.
- **Visszautasítja:** a kihívott edző visszautasítja az ajánlatot. Ez a kihívó számára 2-0-s győzelmet jelent. A meccsen nem lehet SJP-t, pénzt és szurkolófaktorot nyerni, vagy veszteni.
- **Helyettesítést kér:** a kihívott edző megkérhet egy másikat, hogy játssza le helyette a meccset. A beugró edző csapatára két megkötés érvényes: a torna résztvevője kell legyen, és még nem játszhatott a kihívó csapattal. Ez esetben a kihívó edzőnek le kell játszania a meccset, különben 0-2-es veszteséggel könyvelheti el.

16.16. A csillogó díjak

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

A pénz- és egyéb díjakról lentebb szólunk, de ezeken felül a nagy tornák győztesei különleges díjban is részesülnek. A győztesnek át kell adni a megfelelő kupát, melyet a vitrinjében tarthat egy éven keresztül a következő tornáig. Azon felül, hogy a trófeák igen jól néznek ki, a birtokló csapatnak különleges előnyöket biztosítanak: minden birtokolt trófea után, a csapatnak meccsenként egy **trófea újradobás** jár. Ezt pontosan úgy kell kezelni, mint a csapat-újradobást kivéve, hogy meccsenként (és nem féldöntőként) csak egyszer lehet igénybe venni.

16.17. A négy nagy bajnokság

A Spike! Open trófea

A díjat, mely egy karmos kéz által szorongatott mithril dárdahegyet ábrázol, az a csapat nyeri el, amelyik megnyeri a Spike! Magazin tornáját. A csillogó kupán túl a győztes csapat 200.000 aranyat kasszírozhat, míg a második csapat 100.000 aranyat kap. Mindezen kívül, mivel a győztes a Spike! Magazinban kiterjedt és (általában) dicsérő kritikát kap, ezért a csapat szurkolófaktora **1d6**-tal permanensen megnő. Ez a növekmény állandó, tehát akkor sem veszik el, ha a csapat a következő évben nem nyer.



A tornaszervező dönthet úgy, hogy megnevezi a Spike! Magazin által adományozott „az év játékosa” díjra érdemes játékost: ezt a díjat a ligában a legtöbb SJP-vel rendelkező játékos kapja, s ennek eredményeképp csapata szurkolófaktora +1-el nő permanensen (a játékosnak nem kell feltétlenül részt vennie a döntőben).



A Kazamata Kupa

A Kazamata Kupát - mint ahogy neve is ezt sugallja - kazamatákban rendezik meg. Eredetileg a szemben álló felek egy földalatti, csapdákkal és kóbor szörnyekkel teli komplexum egy-egy végéből indultak, s az alapelv az volt, hogy az ellenfél starthelyéhez vitt labda számított gólnak; de ma már a meccseket megfelelő méretű és felosztású pályákon játsszák (csak éppen kazamatákban). Vannak, akik szerint a mérkőzés így sokkal kevésbé izgalmas.

A Kazamata tornát a Mágia kollégiumai szponzorálják, és mindegyik kollégium támogatja az

egyik résztvevő csapatot. Bár az eredeti ötlet az volt, hogy egyetlen torna keretében döntsék el, melyik kollégium a legerősebb, a Kazamata tornát immár 20 éve rendezik meg rendszeresen, és úgy tűnik a jövőben sem fog megszűnni. A kupa jelenlegi birtokosai a Káosz Csillagok, akiket a legutóbbi Kazamata Kupában a Borostyán Kollégium támogatott. A többi kollégium természetesen azt állítja, hogy ez csak mázli volt, és aprólékosan tanulmányozzák, milyen lehet az ideális induló csapat a következő Kazamata kupában. Nem úgy tűnik, hogy ez a probléma a közeljövőben lesz megoldva - ha úgy vesszük, soha...

A gyönyörű Kazamata trófea mellett a győztes 100.000 aranyat, a vesztes pedig 80.000-t kap. Ezen felül a győztes csapat a Kollégium különleges támogatását is élvezheti. Ez a támogatás abban nyilvánul meg, hogy a csapat a teljes évad folyamán egy bónusz I. szintű varázslót kap. Ezt az ajánlatot törpe, félszerezet és élőholt csapatoknak is fenntartják, még akkor is, ha nekik egyébként nem lehetne varázslójuk. Ha egy csapat az előző szezonban már megnyerte a Kazamata Kupát, úgy az ő bónusz I. szintű varázslóját lecserélik egy II. szintűre (harmadik alkalommal egy III. szintűre). A bónusz varázsló mindaddig a csapattal marad, amíg az győztesként szerepel a Kazamata Kupán. Ahogy a csapat elveszíti a következő Kazamata kupát, úgy a varázsló - a szintjétől függetlenül - távozik.

A Káosz Kupa

A tróféára nézve láthatod, hogy a Káosz Kupa nem a legkíváncsabb nyeremény. A rangsorban mégis a Vérfoci Kupa után következik. Eredetileg Fehér Koponya Vándorkupaként ismerték és az AFC legjobb nyolc csapata küzdött meg érte, miközben a másik liga győztesei a Vérfoci Kupáért versengtek. A NAF '88-as összeomlása után azonban a Káosz Kupa lett az első a nyílt bajnokságok sorában. A Káosz Kupa győztese megkapja a tróféát és a 350.000 aranyas pénzdíj egy részét. Hogy a győztes egészen pontosan mennyit is kap, azt véletlenszerűen döntenek el és könnyen megeshet, hogy a vesztes többet kasszíroz nála. Hogy mégis mennyi jár a győzelemért, dobj d6-tal és tanulmányozd az alábbi Káosz Kupa nyereménytáblázatot.



Káosz Kupa nyereménytáblázat

módosított 1d6	győztes	vesztes
0-2	100.000 a.	250.000 a.
3-4	200.000 a.	150.000 a.
5-7	300.000 a.	50.000 a.

A dobáshoz járó módosítók:

- a győztes káosz, káosz paktum, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh, Khorne, vagy káosztörpe csapat: +1
- a győztes nemeself, holdelf vagy erdei elf csapat: -1

A Káosz Kupa megszerzésének van egy másik, még különösebb haszna. A Káosz istenek megkülönböztető figyelemmel kísérik a tulajdonos sorsát és míg a kupa nála van, különleges szerencsében részesül. E jószerencse érzékeltetése érdekében a csapat minden meccs elején eggyel több véletlenszerű esemény kártyát húzhat, míg a kupát birtokolja.

A Vérfoci Kupa

A legáhitottabb trófea a Bloodweiser Vérfoci Bajnokcsapatok Kupája, közismert nevén a Vérfoci Kupa. Eredetileg a kupát az AFC és az NFC ligák bajnokai között lejátszott döntő győztese nyerte el, de most már a Vérfoci nyílt bajnokság első helyezettje kapja. 2461 előtt a Vérfoci bajnoki meccsek egészen barátságosak - de versenyszerűek - voltak, melyek végső győztese a világ legjobb csapata címet kapta.



A Bloodweiser Társaság bekapcsolódásával az üzlet került előtérbe, ám nagy lépést tettek a közkeletűség terén is. A pénzdíj és a Bloodweiser szponzorálás ajánlata a győztesnek együttesen több, mint egymillió arany bevételt jelent a következő évben. Aztán ott van a Vérfoci trófea is, melyet Buddy Grafstein kupaként is ismernek, mivel a Bloodweiser elnöke ajánlotta fel először. Anyaga tömör törpe mithril és arany, ami miatt rendkívül értékes. Emiatt az eredeti tróféát többször is ellopták, és a jelenlegi már a negyedik hasonmás!

A Vérfoci győztese megkapja a kupát és 350.000 aranyat, valamint amíg a csapat a kupavédő, lejátszott meccsenként (akár nyer, akár veszít a csapat) további extra 20.000 aranyat kap a Bloodweiser szponzori szerződés alapján. A vesztes 150.000 aranyas vigaszdíjat kap. A játékosok számára azonban a legértékesebb díj a döntő résztvevőinek kiosztott Vérfoci medál, mivel minden olyan játékos, aki az érem birtokosa, és a meccs végén a „legértékesebb játékos” díjat kapja, további 5 sztárjátékos pontot kap (azaz összesen 10-et), amíg csapatát birtokolja a kupát.

16.18. Egyéb tornák

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

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

A sor másik végén a Goblin Törzsi Liga áll, melyet a Spike! Open-nel egy időben rendeznek meg, mivel a legtöbb goblin csapat képtelen eljutni sötétföldi törzsi odúkból a távoli Estáliába, no meg a goblin csapatok amúgy is utálnak olyan napos, verőfényes körülmények között játszani, amelyek a Spike! Opent fémjelzik. A Törzsi Ligának egyáltalán nincs pénzdíja, sem trófeája, mivel teljességgel lehetetlen, hogy egyszerre két goblin csapatot ugyanakkor és ugyanoda össze lehessen terelni, de ha mégis sikerülne, akkor a pénzdíjat biztosan ellopnák, mielőtt a döntőre sor kerülne. Ez annyit jelent, hogy a Goblin Törzsi Liga győztese annyit nyer, hogy goblin szurkolók óriási hordája fogja követni és buzdítani őket Öregvilágban. Akárhol is legyél Öregvilágban, egy bazi nagy goblin szurkolóbanda hasznossága kérdéses lehet ugyan, de a jegyeladások révén biztos, hogy növeli a meccs végén a csapat bevételét (+3 szurkolófaktor a nyertes csapatnak).



17. OPCIONÁLIS SZABÁLYVARIÁNSOK

17.1. Még egyszerűbb játék

Ha még csak most ismerkedsz a játékkal, vagy egyszerűen csak nem akarsz agyonbonyolítani, hagyd el nyugodtan az összes színesítő sallangot! Hagyd ki az időjárás és a középkezdés szabályait is, rakjatok össze két sima csapatot egy meghatározott összegből (segédedzők, sztárok nélkül), és már is indulhat a mérkőzés!

17.2. Nem-halálos játék (ajánlott)

Nem hivatalos (azaz házi) Liga mérkőzések, illetve egy régóta pátyolgatott csapat esetén, nincs annál bosszantóbb, amikor egy kedves, sok sztárjátékos ponttal rendelkező, régi játékosod maradandó sérülést szenved el, esetleg meghal. Bár a Vérfocinak ugye épp ez a lényege, könnyen egy csapat vesztét okozhatja egy nagy nehezen megszerzett sztárjátékosának elvesztése, vagy a csapat létszámának 11 alá csökkenése egyetlen balszerencsés dobás eredményeként. Épp ezért ajánlott az a háziszabály, miszerint a mérkőzés legvégén a hálás, műértő közönség gyógyításhoz értő tagjai (esetleg a szervezők druidái) minden apró- és maradandó sérülést meggyógyítanak, illetve minden játékost feltámasztanak. Így a következő meccset ismételtelen a teljes, ereje teljében lévő csapat tudja elkezdni. Természetesen a mérkőzés során az okozott sérülésekért megkapják a játékosok az SJP-ket.

17.3. A játékosok ingyenes pótlása

Amennyiben az előző háziszabályt nem alkalmazzuk, azért, hogy egy csapat ne eshessen ki a bajnokságból amiatt, hogy létszáma 11 alá csökkent, és az edzőjének épp nincs megfelelő vagyona, hogy új játékosokat vásároljon, megengedhető, hogy az edző ingyen kipótolja csapatát SJP-vel nem rendelkező, normál mezőnyjátékosokkal, amíg csapata létszáma ismét 11-re nem nő.

17.4. Halálosabb játék

Ha nem érzed elég halálosnak a játékot, akkor a páncél-mentő dobást és a sérülés dobást 2d6 helyett dobod d12-vel. Meglepő és mulatságos eredmények szülehetnek! ☺

17.5. Ellenségeskedő (Animosity) - (hátrányos adottság)

Az *ellenségeskedő* adottság használatáról az edzőknek egymás között kell megállapodniuk a mérkőzés előtt (kire, milyen körülmények között legyen alkalmazva). Ezt a hátrányos adottságot az a játékos kaphatja meg automatikusan, akinek sokat kell játszania egy vele nem megegyező fajú csapatban (pl. trolloknak a goblinok között). Ha ennél a játékosnál van éppen a labda, és egy passzolás, vagy labda kézről-kézre adás akciót akar végrehajtani, és már ki lett jelölve a céljátékos, akinek a faja nem egyezik meg a dobó játékos fájával, a játékos edzőjének dobni kell egy extra **d6** kockával. Ha a dobás eredménye 2+, a szabályok szerint kell lebonyolítani a dobást; viszont ha 1-es, a játékos egyszerűen nem hajlandó az általa lenézett / utált játékosársának odadobni / átadni a labdát. Ehelyett az edzőnek egy új, a játékos fájával megegyező csapattársat kell keresnie a pályán, és az lesz a dobás / átadás új célpontja. Ha nincs a játékos fájával megegyező fajú csapattárs, akkor az ellenségeskedő durcásan magánál tartja a labdát, és ebben a körben már nem hajlandó senkinek sem eldobni / átadni (ez természetesen nem jelenti a csapat körének végét).

17.6. Sztármentes játék / korlátozott számú sztárjátékosok

Ha minden edző beleegyezik, játszhattok úgy is, hogy a sztárjátékost egyáltalán nem lehet vásárolni, azok maximum a szponzori pénzből, egy mérkőzés erejéig segíthetik a csapatokat. Ezt a szabályvariáns csak nagyon körülményes alkalmazandó, mert vannak olyan csapatok, melyek sztárjátékosok nélkül eléggé életképtelenek. Korlátozhatjátok is a sztárok számát 1-3-ra a megengedett 4 helyett. Elképzelhető olyan szabályvariáns is, hogy a csapatlistákon csillaggal (☼) megjelölt játékosok sztárnak számítanak, és beleszámítanak a lehetséges maximumba. A csillag jelölés csapatonként eltérhet, van, ahol ugyan azt a fajú játékost megjelöltem, és van, ahol nem. Megállapodhattok úgy is, hogy csak néhány, nagyon brutális sztár nem engedélyezett (pl. maximum 190.000 arany érték-határ megállapításával), a többiek használhatók maradnak.

17.7. Az eredeti jártasságrendszer

Amennyiben az edzőknek nem tetszik az általam kidolgozott, új vásárlásos jártasságrendszer, úgy vissza lehet térni az eredetihez is. A játékosok ugyan úgy gyűjtik a sztárjátékos pontokat (SJP), de azokat nem szabadon költhetik el, hanem bizonyos mennyiség összegyűjtése után jogosultak lesznek egy-egy ún. *sztárjátékos dobásra*, melyet 2d6-tal kell kigurítani.

szint	SJP	rang	sztárjátékos dobás
0	0-5	újonc	Nincs
1	6-15	tapasztalt	Egy
2	16-30	veterán	Kettő
3	31-50	profi	Három
4	51-75	sztárjátékos	Négy
5	76-125	szupersztár	Öt
6	126-175	megasztár	Hat
7	176+	legenda	Hét

Azaz amint egy kezdő játékos összegyűjt 6, vagy több SJP-t, azonnal dobhat **2d6**-tal az alábbi táblázat szerint. Ha 16, vagy több SJP-t szerez, dobhat még egyszer, stb. Hétnél többször egy játékos sem dobhat, azaz hétnél

több új jártasságot egy játékos sem gyűjthet magának. A sztárjátékos dobást semmilyen körülmények között nem lehet újra dobni. A sztárjátékos dobás következményét a következő táblázat mutatja meg:

sztárjátékos dobás táblázata

2d6	eredmény
2-9	új jártasság
10-12	+1 mozgás, vagy +1 páncél, vagy +1 ügyesség, vagy +1 erő
dupla	tetszőleges új képesség, vagy nem kívánt adottság elhagyása

Új jártasság: ha a játékos 2-9 között dob 2d6-tal, a csapatlistán szereplő jártassági kategóriából (kategóriákból) választhat magának egyet tetszőlegesen. *Példa: egy ember közkatónánál a csapatlistán csak az általános (A) jártasságok szerepelnek, így ezek közül választhat egy neki szimpatikust (pl. a blokk jártasságot).*

Plusz tulajdonság: ha a játékos 10-12 között dob 2d6-tal, valamelyik tulajdonságát megnövelheti egyel. Egy tulajdonság csak 2 ponttal növelhető (további egy pontot adhat egy esetleg megszerzett varázstárgy), az alábbi megkötéssel: a mozgásérték **semmilyen** módon nem növelhető 10 fölé, az erő 8 fölé, az ügyesség 5 fölé, míg a páncélzat 10 fölé. *Például az ember közkatona 11-et dob, és úgy dönt, az erejét növeli meg egyel, így az ettől kezdve 4-es lesz.*

Dupla dobás: ha egy játékos 2d6-tal két egyformát dob, akkor minden, csapatlistán szereplő jártassági kategóriájából, illetve az általános, ügyességi, erő és passzolási jártasságok közül választhat egyet. Ha két ötöst dob, vagy két 6-ost, akkor szabadon eldöntheti, hogy tetszőleges jártasságot vesz-e fel, vagy inkább a tulajdonságát növeli-e meg. Ha a játékos rendelkezik valami negatív adottsággal (ami a speciális adottságok közül negatívként van jelölve), azt az adottságát a dupla dobás eredményeként elhagyhatja, kihúzhatja a csapatlistáról.

Például egy ogre játékos 2d6-tal két 5-öst dob. Ekkor növelhetné valamelyik tulajdonságát 1-gyel, választhatna egy tetszőleges jártasságot (pl. blokkolást, vagy cselezést), vagy elhagyhatná az egyik negatív adottságát (az önzőt, vagy a bambát).

17.8. A sztárjátékosok nem fejlődnek

Az eredeti szabálykönyvben a sztárjátékosok nem gyűjtenek SJP-t, és nem kaphatnak új jártasságokat sem. Amennyiben túl erősnek érzitek a sztárokat már jelen formában is, visszavezethetitek ezt a szabályt, bár ez alapjaiban rúgja fel az új jártasság-rendszert.

17.9. Alternatív CSM-különbség kiegyenlítő rendszer (ajánlott)

Ha egy barátságos meccsen, vagy tornán összetalálkozó két csapatnak nagy a CSM különbsége (azaz az egyik csapat jóval erősebb, mint a másik), akkor ugyan a különbség részben kiegyenlíthető a bónusz kártyák húzásával, de ezeket egyrészt sokan nem kedvelik (a néhány különösen gonosz esemény miatt - pl. a többszázezer aranyas varázsló elvesztése egyetlen kártya hatására), másrészt pedig - szerencsétlen húzás esetén - nem igazán adnak túl sok pluszt a gyengébb csapatnak. Az alábbi alternatív megoldás a számítógépes Blood Bowl játékból származik, illetve annak kicsit átdolgozott verziója.

Az alternatív rendszerben be kell vezetni a **sponzori pénz** fogalmát. Ez olyan (virtuális) arany mennyiséget jelent, amit az edzők csak és kizárólag az aktuális meccs előtt költhetnek el, csak és kizárólag az alább részletezett dolgokra, ráadásul csak úgy, hogy a **sponzori** pénzen vett tápok a meccs végeztével elvesznek, azokat a csapatok nem tarthatják meg. Az el nem költött **sponzori** pénz a meccs kezdetével elvész.

Minden meccs előtt a gyengébb csapat annyiszor 5.000 arany **sponzori pénzből** gazdálkodhat, amennyivel kevesebb a csapat CSM-e az ellenfél csapatának CSM-énél.

Például: ha a Búdösödögök csapat aktuális CSM-e 108, míg ellenfeléé, a Vihogó Martalócoké 168, akkor a különbség 60, ami $60 \times 5.000 = 300.000$ arany sponzori pénzt jelent a Búdösödögöknek.



A szponzori pénzt csak és kizárólag az alább felsorolt tápokra lehet elkölteni:

Játékosok / sztárok bérlése

A saját csapatlistán szereplő játékosok és sztárok felbérelhetők erre az egy mérkőzésre annyi *szponzori* aranyért, amennyibe ténylegesen kerülnek. Ezen játékosoknál is be kell tartani a 16.9. pontban foglalt szabályokat. A játékosok nem gyűjtenek sztárjátékos pontot, és a meccs végeztével távoznak.

Segédedzők bérlése

Bármilyen, a csapatlistán még nem szereplő segédedző bérelhető erre az egy mérkőzésre annyi *szponzori* aranyért, amennyibe kerülnek. A segédedző a meccs végeztével távozik.

Igor

Azon csapatok, akik amúgy nem használhatnak gyógyítót, felbérelhetik Igort. Igor a tű és céna mestere, ha rothadó hús kezeléséről van szó. Avatottan férceli össze csípőcsontot a combcsonttal, de a halotti fátyollal is, ha arról van szó. Igazán jól meg tudja dolgozni a srácokat, hogy azok képesek legyenek visszabotorkálni a pályára. Igor felbérlése egy meccsre 50.000 *szponzori* aranyba kerül. Segítségével a mérkőzés ideje alatt egyetlen elrontott *regenerálás* dobás újra dobható, illetve az első élőholt, aki gyógyításra szorul, és nem rendelkezik *regenerációval*, regenerálhat.

Pompon-lányok bérlése

30.000 *szponzori* aranyért bérelhető a meccs végéig egy-egy pompon-lány (maximum 10), akik darabonként 1-el ideiglenesen megnövelik a csapat szurkolófaktorát. A szurkolófaktor növekedés a nézőszámra, és a meccs végi jövedelemre is hatással van, de az a meccs végén, a pompon-lányok távoztával el is tűnik.

Újradobások ideiglenes növelése

Ha a csapat még nem rendelkezik 8 csapat-újradobással, a csapatlistán szereplő ár kétszereséért (*szponzori* aranyért) vásárolhat annyi ideiglenes csapat-újradobás, hogy maximum 8 legyen a számuk. Ezen ideiglenes csapat-újradobások a meccs végeztével eltűnnek.

Bíró lefizetése

100.000 *szponzori* aranyért egy bírói lefizetés vásárolható (borítékolható), jó előre (maximum 3). Amint a bíró ki akarja állítani egy játékost, egy vásárolt lefizetésért eláll ettől a szándékától. A meccs során fel nem használt bírói lefizetések elvesznek, azok a következő meccsre nem vihetők át.

Bloodweiser sör

40.000 *szponzori* aranyért minden csapattag jól betankol a meccs előtt a méregerős Bloodweiser sörből, aminek következtében amikor az elkábult játékosok dobznak **1d6**-tal arra, hogy visszatérhetnek-e a játékba (lásd 7.4. pont), az már 3-6 eredményre sikerül nekik (a normális 4-6 helyett).

Doppingszer

150.000 *szponzori* aranyért egy játékosal lehet jófajta doppingszert itatni. A hatását tekintve 3 féle lehet a szer (tetszőlegesen választható): vagy a mozgáspontját és/vagy páncélját növeli meg 2 ponttal (tetszőlegesen elosztva a 2 pont a mozgáspont és a páncél között úgy, hogy mindkettő maximum 10 lehet), vagy az erejét (maximum 8-ig), vagy az ügyességét (maximum 5-ig) növeli meg egy ponttal ideiglenesen, a meccs végéig. Sztárjátékos nem hajlandó doppingszert fogyasztani.

Láncfűrész bérlése

A csapatból egyetlen normál játékos (nem sztár) bérelhet a meccs idejére egy pofás láncfűrész, potom 70.000 *szponzori* aranyért. A láncfűrész tiltott fegyvernek számít (6+). A láncfűrész játékos a meccs végéig megkapja a *kéz nélküli* jártasságot is.

17.10. Növekvő kiadások

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

Ha egy csapat összértéke (ami a csapatnévsor-lap jobb alsó mezőjében szerepel) eléri vagy meghaladja az 1.750.000 aranyat, akkor kincstárukba ki kell fizetniük a növekvő kiadások táblázat alapján meghatározott

összeget. Ezeket az extra kiadásokat a meccs végén, a nyereség bekasszírozása (a 16.7. pont) után, de még a csapatnévsor változásainak felvezetése előtti lépésében kell levonni. A növekvő kiadások miatt azonban nem csökkenhet a csapat kincstárában lévő arany mennyisége nulla alá.

Növekvő kiadások táblázat

csapatérték	extra kiadások
kevesebb mint 1.750.000	0
1.750.000-1.890.000	10.000 arany
1.900.000-2.040.000	20.000 arany
2.050.000-2.190.000	30.000 arany
2.200.000-2.340.000	40.000 arany
2.350.000-2.490.000	50.000 arany
2.500.000 felett	60.000 arany

A fenti táblázat minimális értéke (a jelenlegi 1.750.000 arany), és a 10.000 aranyas lépcső (ami jelenleg 150.000 aranyanként van) szabadon változtatható, az edzők megállapodása alapján.



Ezzel a fejezettel véget is értek a *szabályok*, innentől csak a játék történelmével, háttérvilágával foglalkozunk, amolyan színesítő anyagként.

18. A Vérfoci múltja és jelene

18.1. A Vérfoci eredete

Az egész réges-régen, valahol az Öregvilág egyik ősi csatamezőjén kezdődött. A csata félelmetes vérfürdőt követően most átmenetileg szünetel, és mindkét fél ott hevert a köröző keselyűk alatt, a bűdös, alvadt vérral átitatott harctéren. Az ingatag Győzelem Istennő elérhetetlen messzeségből figyelte az eseményeket. A kölcsönös kimerültség fegyverszünethez vezetett, a szembenálló felek vezérei pedig megpróbálták egyezkedni.

Míg a vezetők szócsatáztak, a közkatonák - hálát rebegetve isteneiknek az öldöklésben beállt szünetért - fáradtságukban ott rogytak le, ahol éppen álltak. Egy kisebb ork csapat vezére, Mungk őrmester, valamint haverja, Throg, egymás mellett ültek és kedvenc sportjuknak, a fikapöcinek szentelték idejüket. Miután Mungk egy ügyes fel-le mozdulattal megnyerte eme érdekfeszítő versengést, melegebb éghajlatra küldte csoffadt társát. Ezután főlegyenesedett, s azon morfondírozva, mikor lesz már vége ennek az értelmetlen egyezkedésnek, és vidíthatná fel magát egy jó kis tömegmészárlással. Hosszasan nézte a csatamezőt, s a kupacokban álló törpe tetemek gyengéd emlékeket felidézve vigyorgásra készítették.

Utolsó állásuk egy ovális alakú mélyedésben volt. Ennek déli végében különös, ezüst színű kupola állt, kétségkívül a régen letűnt békeidőkből megmaradt számos ősi építmény egyike. Mungk e kupolának dőlve pihentette fejét. Az ork csapatvezér unatkozva szívogatta fogát, mely tevékenységéből gyomra felől eredő mennydörgés-szerű morgás zökkentette ki. Mungk elkezdett turkálni a véráztatta földben, hátha talál egy-két ínycsiklandóan lédús gilisztát. Vércsenyvezte karmai hirtelen valami kemény és sima valamibe ütköztek. Megrántotta: hiába. Kaparászta: semmi eredmény. Ezután megnyomta. A valami becsúszott, másvalami kattant és végül egy harmadik valami szisszenő hangot adott ki. Ez utóbbi a régi építmény fala volt, melynek egy része felcsúszott, s az épület sötét belsejéből áporodott, száraz levegő áramlott ki.

Mungk, aki komoly összetűzésbe került volna a mosónővel, ha lett volna alsóneműje, kidülledt szemekkel bámulta a kupola feltárult, szikrázó előcsarnokát. Idegen fegyverek díszítették a falakat, furcsa mozaikok borították a padlót, és középen egy óriási könyv pihent, gazdagon ékesített talapzatán...

Miután a két hadsereg tárgyaló vezérei tudomást szereztek Mungk különös felfedezéséről, elnapolták egyáltalán nem gyümölcsöző eszmecseréjüket, hogy megvizsgálják az új rejtélyt. Mivel egyik tábornok sem tudott olvasni (a többiekéről nem is beszélve), annál többet nem tudtak megállapítani, minthogy az építmény minden valószínűség szerint egy ősi templom volt. Hamar futárokat küldtek, hogy kutassanak fel valamilyen írástudó teremtményt, aki feltárhathatná a kupola titkát. Nagy sokára elővezettek egy félíg vak törpét, akit mint a használatos és titkos nyelvek tudorát mutattak be. Bibircsókos orra előtt a könyvvel, a törpe keresztbe tett lábakkal leült a földre, és elmélyült a kötet elfelejtett titkaiba.

A törpe három napig el sem moccant helyéről, majd közölte, hogy kész jelentést tenni. Sietve pódiumot emeltek az ezüst templom előtt, majd fufangos csigarendszer segítségével felhúzták oda a satnya törpét, hogy megoszthassa frissen szerzett ismereteit az egybegyűlt tömeggel.

- Ez a könyv - zihálta pislogó, vaksi szemekkel az öreg látnok - az Amórikának hívott föld harcosainak bibliája lehet. A könyvet egy Nuffle nevű elveszett istennek dedikálták. Ezen isten különböző szektáinak főpapjai, akiket edzőnek hívtak, harcosaikat nagy arénákba vezették, ahol a szembenálló felek megpróbálták egymást megsemmisíteni. Mindezek ellenére a cél nem csupán a pusztító erőszak volt, hanem valójában nagy rituális jelentőséggel bírt. - A tömeg halkán mormogott, ahogy megpróbálta megemésztetni ezen idegen eszméket. A törpe folytatta:

- Felfűjtak egy disznóhólyagot, s ezt vitték, vagy dobták az aréna egyik végéből a másikba azon fáradozva, hogy, khm-khm, gólt szerezzenek. Ha a hólyagot az ellenfél határvonala mögé sikerült juttatni, az gyarapította a szekta úgynevezett pontjainak számát. A csata előre meghatározott idő múlva véget ért. Azt a szekta kiáltották ki győztesnek, aki a legtöbb pontot halmozta fel. A cél tehát nem az ellenfél játékosainak harcképtelenné tétele volt, bár az edzők a tőlük telhető legjobban erre buzdítottak. A könyv továbbá jelzi, hogy Nuffle szent száma a tizenegy volt, így a szembenálló felek egyszerre csak ennyi harcost küldhettek a csataterre.

Ekkor nagy mozgolódás támadt a goblinok soraiban, még a lábbelijüket is levették, hogy megállapítsák, mennyi is az a „tizenegy”. Mint szokásos, az egész tömegverekedésbe fulladt, miután az egyik goblin rájött, hogy milyen jó vicc, ha fennhagyja csizmáját, és a társai meztelen lábára tapos. Figyelmén kívül hagyva a szórványos jajkiáltásokat, a törpe folytatta:

- Ez nem azt jelentette, hogy a szektának, vagy csapatnak, ahogy akkor hívták őket, csak tizenegy tagja volt. A harcosok elhagyhatták az arénát, vagy pályára léphettek edzőjük akarata szerint, csak a szent tizenegyes számot kellett tiszteletben tartani. Bárki bármikor megüthette ellenfelét, de fegyvert nem használhatott! Nuffle azt tartotta, hogy az ember teste egyben a fegyvere is, és - a megengedett páncélzatot kivéve - a fegyverek elűzettek az arénából. Az is le van írva, hogy ez az aréna téglalap alakú volt, melyet egy óriási tálban jelöltek ki!

Minden szem a csatamező alakját kezdte felmérni, ahol nemrég még egymást csépték, s ahol most a túlsúlyosan tolongó keselyűk egyre lankadóbban próbálkoztak hozzájutni egy-egy korty friss levegőhöz.

- Úgy tűnik - folytatta a törpe erélyes hangon, hogy mindenki figyelmét magára vonja -, hogy Nuffle tudomást szerzett nézeteltérésünkről, és megpróbált segíteni megoldásukban. Azt javaslom, hogy mindkét fél állítson fel egy-egy csapatot, és e módon próbáljuk megoldani súrlódásainkat.

A beleegyezés moraja szállt fel a tömeg felől, amit hamarosan a megegyezés zúgása váltott fel (kivéve onnan, ahol a goblinok álltak, mert azok még mindig a lábtiprás egyre újabb és izgalmasabb módszereit kutatták). Így vette kezdetét az első Nuffle Amorikai Focija - ahogy később elnevezték - mérkőzése. Felfűjták egy disznó hólyagját, hozzá kell tennünk, a disznó legnagyobb megrökönyödésére. A vértet a templomból hozták, és adták fel a két fél által kijelölt játékosokra.

A csapatok felálltak, az alkalmilag zebracsíkosra festett bőrű sámán fűtyentett egyet, és kezdetét vette a játék. Nem voltak megfelelő kispadok, meg vonalazás, csak nagyon kevés szabályt ismertek, és senki sem tudta pontosan, azon a napon ki is nyert. Mindenesetre elég nagy mészárlás volt ahhoz, hogy mindenki elégedett legyen magával. A háborút elfelejtették, és a felek izgalmas hírekkel tértek haza, ahol aztán minden törzs igyekezett felállítani a maga csapatát.

Akik ott maradtak, hogy eltakarítsák a hullákat, felfedeztek egy különös, zöld felületet a csatatér véráztatta mezeje alatt, melybe furcsa szimbólumok és vonalak voltak vésve. A felületet tisztára súrolták. A takarítók - felfedezésük súlyának tudatában - elcsendesedtek. Végül a szent Gridiron beszélt arról, ami a Könyvből még kiderült. A törpe látnok, aki felvette a Roze-El Szent Főbiztos nevet a Könyvben említett magas rangú pap után, imát celebrált Nuffle tiszteletére, és elkezdte szervezni az első szektagyűlést. Elméjében kavargtak a jövőre vonatkozó tervek, melyek betetőzése a legkeményebb szekták találkozója lett volna, ami a nagy istennek, a Vérfocinak ajánlott volna fizikai áldozatot.

18.2. Újabb fejlemények

Szent Főbiztossága idején Roze-El nagy lépéseket tett Nuffle eredeti rítusának újraértelmezése érdekében. A templom sötétebb zugaiban meglepően jó állapotban levő füzeteket és tekercseket talált, melyek újabb részletekkel gazdagították az ősi játék rituáléját. Egy csapat látnok és írnok hozzálátott, hogy lefordítsa és újrafordítsa ezeket, minek következtében komoly ismeretek halmozódtak fel a játékkal kapcsolatban. Ezek gyorsan világossá tették a játék szabályait. Hamarosan már időre, és megfelelően felfestett pályákon játszották a meccseket. Mikor Roze-El 196 éves korában elhunyt, már tizenhat együttes küzdött a bajnokságban, melynek tetőpontja a Vérfoci döntő volt.

Roze-El ministránsa és tanítványa, Djimm Thorp követte, majd az aljas Jorge Hellhound következett. Hellhound sok mindennel beirta magát a Vérfoci történetébe, de legfontosabb újítását akkor hozta, mikor rájött, hogy jóval több jegyet el lehetne adni, mint ahány néző elférne az Új Világ bármely arénájában. Kapcsolatba lépett hát több varázslócéhhel is, felkérve őket, hogy dolgozzanak ki egy rendszert, ami közvetítené a meccs képeit az egész kontinensen.

Az eredmény az a szerkezet lett, melyet a Kultisták Menete a Rugalmas Alkimizmusért mozgalom után neveztek el - a Kmera. Egy dobozba zárt lelket arra kényszerítettek, hogy egyetlen irányba nézzen, a Vérfoci pályára, s az így keletkezett mentális képet varázslócsapatok közvetítették a Kébböltívi varázslat segítségével. Bárki vásárolhatott engedélyt arra, hogy ezeket a képeket az ő agyába is közvetítsék. Az ötlet viharos sikert aratott. Mikor Hellhound fejedelmi összegért, 714 aranykoronáért eladta a 7. Csatornának a közvetítési jogokat, az még csak a kezdet volt. A rivális céhek egyre magasabb árajánlatokat tettek. A Nekromanta Közvetítőkör tudósításai a X. Vérfoci bajnoksággal kezdődtek, de a műsor halálosan unalmas volt. A Kristálygolyó Szolgálat sokkal sikeresebbnek bizonyult. Legutóbb, 2486-ban a Közvetítő Varázslók Szövetsége sorrendben harmadszor nyerte el a közvetítési jogokat (mellékesen megjegyezve, időközben az összeg elérte a megdöbbentő 12 milliót).

Kezdetben sok problémát okozott az, hogy a csapatok egyedien értelmezték a szabályokat. 2399-ben például a Törpe Óriások és a Reiklandi Rablók meccse majdnem totális háborúval kezdődött, mert nem tudták eldönteni, kinek a szabályai szerint játszanak. Végül is a NAF megoldotta a helyzetet, mikor 2409-ben megjelentette az egységes szabályrendszert. 2461-ben, mikor a Vérbányai (Bloodweiser) Sör belépett a szponzorok sorába, alakult ki a versengés végleges rendszere, amilyennek ma ismerjük.

18.3. A NAF '89-es összeomlása

A nyolcvanas évek végére a Vérfoci követőinek legjelentősebb szentélye a Mungk által felfedezett szent hely volt. A NAF áttette székhelyét onnan nem messze, egy tekintélyes komplexumba, és két évre rá felépítették a Vérfoci Múzeumot, valamint a Hősök Arcképcsarnokát. Ebben az impozáns épületben állandó kiállítás működött, mely a játék részletes történetét és a legkiválóbb játékosok karrierjét mutatta be.

A NAF liga jól működött az elővigyázatos szervezésnek köszönhetően. Húsz Vérfoci csapat volt, melyeket négyes csoportokba osztottak, s a végcél a bajnoki cím volt. Mindezt a világ minden nemzete és faja kisebb csapatainak széles skálája támogatta, a saját nemzeti és helyi bajnokságaikkal, céhközi bajnokságokkal és így tovább. Nikk Threehorn főbiztos a NAF székházában lévő irodájából irányította a játékkal kapcsolatos teendőket, keze elért a legmagasabb hegyek tetejétől egész mélyen a föld felszíne alá.

Ekkor villámcsapásként következett be a katasztrófa! A '88-'89-es szezon rendkívül sikeres volt, és óriási pénzmennyiségek folytak be a NAF kasszájába. Sajnos Nikk Threehornt a kísértés túl sokáig tette próbára. Miközben zajlott a Vérfoci 2489-es döntője a Sötétoldal Cowboyok és a Reiklandi Rablók között, Nikk a NAF kincstára és a Sötétoldal Cowboyok pompon-lányainak többsége eltűnt, és soha többé nem látták őket. Hogy mi történt Nikk-kel, senki sem tudja, bár egyes szóbeszéddek szerint mélyen a Világszéle Hegységben létezik egy erőd, ahol gyalázatos és perverz dolgok történnek...

A NAF-ban eközben eluralkodott a zűrzavar. 2489 hátralévő részében korrupt, vagy nem hozzáértő hivatalnokok követték egymást az elnöki székben, s a dolgokat csak rosszabbra fordították. A '89-'90-es szezon kezdete fiaskó volt, s mielőtt az évad véget ért volna, a NAF csődöt jelentett és csődeljárást kért maga ellen.

18.4. Káosz és zűrzavar

A NAF összeomlását követően a Vérfoci csapatok erőforrásai lassan kimerültek. Sajnos a legtöbb csapat edzője pénzügyileg meglehetősen ügyetlen volt, s így nem volt meglepő, hogy sok csapat is csődöt jelentett, s feloszlott. A liga csapatainak több mint fele tönkrement, ideértve olyan híres gárdákat is, mint az Asgardi Hollók (akiket arra kényszerítettek, hogy falvakat rohanjanak le és fosszanak ki, hogy kiegészítsék a bevételt, s akiket a Slamford-hídi csata során eltöröltek a föld színéről), az Albioni Álmodozók (akik felhagytak a Vérfocival, és saját szabályaik szerint kezdték el játszani a játékot, melynek lényege a labda rúgással történő továbbítása volt), a Ragyogó Keresztesek (akik annyira becsületesek voltak, hogy könyvvizsgálókat hívtak könyvelésük ellenőrzésére, minekutána azonnal lecsukták őket egy jó időre), a Nurgle-i Rothadók (akik szétestek) és a Lustriai Halálosztók (akik elpatkoltak).

A csapatok többségének el kellett adnia stadionját, és hahnizni kényszerültek: városról városra utaztak, bármely ellenfél ellen kiálltak, bárhol, bármikor, bármennyiért. Mikor a hivatalos szezonnak vége lett volna, a túlélő csapatokat még mindig szorította a pénzhiány, így a nyári pihenés helyett év végéig folytatták a játékot. Eközben a Kéböltívi hálózat reménytelenül próbálta növelni a játék csökkenő népszerűségét. A játék történetében először nem rendezték meg a Vérfoci Bajnokságot, s az elődöntők és a döntő izgalmai nélkül a Kéböltívi nézettségi mutatója soha nem tapasztalt mértékben visszaesett.

Annak érdekében, hogy megállítsák ezt a folyamatot, a Nekromanta Közvetítőkör egyesítette erőit Orkidasszal, és megrendezték az első Káosz Kupa Nyílt Bajnokságot.

18.5. A nyílt bajnokságok

Amint azt neve sugallja, a Káosz Kupa Nyílt Bajnokságban bármely csapat részt vehetett. A bajnokság első három hete meglehetősen anarchisztikus és zűrzavaros időszak volt, mivel a meccseket minden csapat magának intézte, hivatalos menetrend nem volt. Adott csapat bárhány meccset játszhatott ezen időszakon belül, bármely

ellenfél ellen (azonban kétszer ugyanazon ellenfél ellen nem). A nyert meccsek után a csapatok pontokat kaptak, és az időszak végén az a négy gárda jutott az elődöntőbe, amelyek a legtöbb pontot gyűjtötték.

Az elődöntők nyertesei a döntőbe jutottak, hogy megmérkőzhessenek a Káosz Kupa trófeáért, és (ami még fontosabb) a mesés pénzdíjért. Az elődöntőket megelőző körmérkőzéseknek, melyeket a rendezők azért nem tudtak rendesen megszervezni, mert fogalmuk sem volt, hány résztvevő lesz, meglepően nagy sikerük lett. A vad és ködös körmérkőzési rendszer nagyszámú meccset, és óriási lelkesedést eredményezett. Az NKK nézettségi grafikonja majdnem függőleges tendenciát mutatott, a Martalócok (akik akkor hagyták el a Middenheimi előnevet, mikor el kellett adniuk a stadiont) és a Törpe Óriások közötti döntő nézőinek száma majdnem elérte a '89-es szintet.

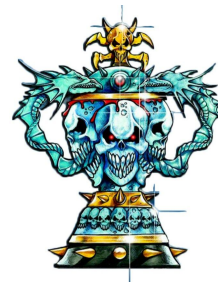
Miután irigyen figyelték a Nyílt Káosz Bajnokságot, a Közvetítő Varázslók Szövetsége egyesítette erőit a Vérbányaival, hogy meghirdessék '91-ben a Nyílt Vérfoci Bajnokságot. Ez ugyanolyan népszerűnek bizonyult, mint a Nyílt Káosz Bajnokság, és hamarosan a különböző nagy közvetítő hálózatok és szponzorok megalapították saját nyílt bajnokságaikat. Négy bajnokság hamar kinőtte magát a többi közül, és hamarosan csak a „Nagy Tornáknak” vagy egyszerűen „Nagyoknak” nevezték őket.

18.6. A Vérfoci ma

A Vérfoci 2493-ban teljesen különbözik a NAF által szervezett és felépített rendszertől, mely 2488-ig létezett. Ma a Vérfoci csapatok utazgatnak az Öregvilágban, egyik találkozóról a másikra. A gárdák sokkal inkább hasonlítanak vándorszínész-társulatra, vagy zsoldos regimentre (illetve a kettő ötvözetére), mint a NAF-korabeli csapatokra. Alkalmazottak, showmanek, lógósok, válogatott semmirekellők, hű rajongók és elhivatott szurkolók hada kíséri őket. Két csapat mérkőzése karneváli hangulatot teremt, és a helyi lakosok már alig várják ezt.

A stadionok általában annak a városnak a tulajdonában vannak, ahol felépítették őket, s a '88-as összeomlás után elszegényedett gárdáktól szereztek be alacsony áron. Manapság nagyon ritka, hogy egy Vérfoci csapatnak saját stadionja legyen, bár nem elképzelhetetlen (a Lowdowni Patkányok pl. még mindig tulajdonosa stadionjának, bár ez inkább abból adódik, hogy senki sem akarta megvenni ezt a málladozó halálcsapdát). A csapatokat a stadion tulajdonosa fizeti, a pénzüsszeget a nézők száma befolyásolja, a csapat győzelme és az esetleges közvetítési díj viszont nem.

Természetesen itt vannak a tornák is, melyeket számtalan néző kísér figyelemmel - orkok, elfek, ogrék, törpék, trollok, goblinok, félszerzetek és sokan mások. A játék olyan széles körben elterjedt, hogy nem lehet pontosan megmondani, hányan is nézik és hányan játsszák. Azt suttoják, hogy a közvetítő mágia ereje áttörte az asztrál- és démoni síkok alacsonyabb szintjét, és a vérmesebb jóvendőmondók szerint néhány éven belül a démonok és elementálok csapatai is kiveszik részüket a játékból!



Amint azt a rég eltávozott főbiztos, Threehorn annyiszor mondta: „Ez Vérfoci, haver, itt minden megtörténhet!” Jobb, ha te is elhiszed mindezt.

18.7. Néhány szó a játékról

A megdöbbenő káosz ellenére, ami eluralkodik a pályán, ahányszor csak füttyül a bíró, a Vérfocinak nem kevés szabálya van. Bizonyára nem meglepő, hogy az esetek többségében a játékosok hajlamosak megfélekezni ezekről, bár van néhány csapat, amely megpróbálja legalább egy részüket tiszteletben tartani. A Törvény Bajnokai arról híres, hogy annyira betartják a szabályokat, hogy az ellenfelek ennek következtében mindig megverik őket, s ez már unalmas. Mindenesetre alább következik a játék néhány alapelvének leírása, s ha e témáról többet akarsz tudni, szerezd be a Csonkits - Mészáros féle kézikönyvet, melynek címe: A fajirtás, mint a Vérfoci irányvonala.

A legelső futballpálya méreteit tiszteletben tartva minden pálya területe 100×60 lépés, s mindkét végén további 5 lépés határozza meg a határzónákat. Bölcs dolog, ha az ember nem játszik a viharóriások asgardi stadionjában, hacsak nem feltétlenül szükséges. Az még csak hagyján, hogy a házigazdák egy lépéssel átlélik az egész csapatodat, de napokig kell utaznod, csak hogy eljuss a kispadtól a csomóvonalig! Másfelől természetesen amennyiben a félszerzetek zöldmezei stadionjában játszol, az mindenféleképpen előnyödre szolgál, főleg, ha troll méretű játékosaid vannak.

18.8. A játék menete

Amint azt a Mungk által kisilabizált öreg kötet felfedte, Nuffle játékanak célja, hogy miközben az ellenfél megpróbál megállítani, a labdát annak határzónájába kell vinni. Az a csapat nyer, amelynek többször sikerül ez a művelet. Ez elég egyszerűen hangzik, nemde? Ha ez ebben a formában igaz lenne, akkor a meccsek jóval kevesebb szórakozást nyújtanának, mint amennyit valójában adnak. Nos akkor hogyan lehet egy átlagos Vérfoci meccs mégis agyfacsaróan szórakoztató és egyben félelmet okozó előadás?

Általában a játék azzal kezdődik, hogy feldobnak egy pénzérmét a kezdés joga eldöntése érdekében. No, a csalások is rendszerint itt kezdődnek: lefizetett bírók, megberhelt érmék, ravasz vesztegetések, a bíró vagy az ellenfél edzőjének leütése: mind-mind gyakorta alkalmazott praktika. Az eddigi legötletesebb taktikához az egyik hobgoblin csapat folyamodott jó néhány évvel ezelőtt a Káosz Kupa negyedöntőjében: figyelmen kívül hagyták az ellenük szóló sorsolást, és játékba hozták a labdát. Ez a lépés a hobgoblinok szempontjából minden idők legokosabb húzása volt, s így nyolc perc játék után még csak 0:2-re álltak! Amint az egyik félhez kerül a labda, a másik fél célja, hogy megkaparintsa azt. Hát igen, itt érkezünk el a bírók szempontjából leglényegesebb momentumhoz, hiszen a játékosok gyakran nem tudják kordában tartani buzgóságukat, mikor szembekerülnek az ellenfél labdacipelő emberével. Manapság már akkor sem tudják, ha csak úgy szembe áll velük valaki. Nos, itt jönnek képbe ...

18.9. A bírók

Ezek a szigorú arcú, zebracsíkos hivatalnokok, akik azokban a mulatságos gatyákban szaladgálnak és fűdossák sípjukat, a játéktéren a NAF-ot képviselik. Ekképpen igen fontos feladatot kell ellátniuk. Nagy szégyen hát, hogy a közönség szemében annyira leértékelődött a bírók jó híre és tekintélye. Sokan közülük inkább azt terjesztik, hogy patkányirtók vagy csatornatisztítók, mintsem hogy bevallják valódi foglalkozásukat. Ötven évvel ezelőtt a Vérfoci meccset egy hét bíróból és partjelzőből álló csapat tette hivatalossá. Manapság kész szerencse, ha kettő felbukkan. A probléma abban rejlik, hogy a bírók - hm - hamar halnak. Minthogy nincsenek kitömve, és nem hordanak páncélt, valamint általában gyengécske és aszott ex-játékosok, semmi esélyük sincs olyan játékosok ellen, mint például Vurner Vinkler. Vinkler, avagy a „bíróirtó”, szokást csinált abból, hogy minden gól megünneplése közben lecsapott egyet. Ez a gyakorlat egészen addig tartott, míg a Bírók és Szabályhitelesítők céhének nyolc tagja meg nem lincselte.

A lefizetés egy másik ellenőrizhetetlen folyamat. Hivatalnokcsapat dolgozta ki azt a rendszert, mely szerint ha a bíró elnéz bizonyos szabálysértéseket, akkor a belépőjegyekből származó bevétel komoly részét zsebre vághatja. A lefizetésben részt vevő behemót nagy állatok rábeszélő képessége is elősegítette a korrupció elterjedését, ami manapság annyira bevett gyakorlat, hogy a klubcsapatok tanácsa hivatalos lefizetési értéklistát tesz közzé, melyben a klubok által ajánlandó minimum összegek szerepelnek, melyeket a valamennyi érdekelt fél által tavaly aláírt egyezménye garantál.

18.10. A játékosok

A csapatoknak nagy játékos-állománya van. Ehhez képest, a szabályoknak megfelelően tiszteletben tartva Nuffle szent számát, egyszerre csak 11 játékos tartózkodhat a pályán. Nem meglepő, hogy ezt a szabályt sem tartják be tökéletesen. A 2476-os bajnokság döntőjének első félidejében a Szigorú Fejek (most Orkföldi Fosztogatóknak ismerik őket) összesen 27 játékost próbált becsempészni a pályára. Erre az alávaló csalásra csak akkor derült fény, amikor nem bizonyult elegendőnek a félidőben kiosztott narancs! Mikor megkérdezték ellenfelüket, a Cleevlandi Félholdakat, hogyhogy nem vették észre a csalást korábban, azt nyilatkozták, hogy számukra minden ork egyformának tűnt, főleg azok, akik a földbe döngölték őket.



A Greenfieldi Fűimádók és a Földalatti Csúszómászók közötti híres meccsen is akadt megvitatnivaló, mikor kiderült, hogy a Fűimádók új sztárrohamozója valójában egy ogre bőrébe bújt két félszerzet, akik egymás nyakán álltak! Nos, a dolgot akkor vitték dülőre, amikor a Csúszómászók kroxigor csapatkapitánya megette mindkét szabálysértőt, és a meccs folytatódott tovább. A 11 játékos közül, akik adott időpontban egyszerre vannak pályán, néhányan közkatonák, mások szakképzettebbek. Íme a legismertebb játékos típusok:

Rohamozók: Ezek a magasan képzett játékosok általában a meccs sztárjai, mivel erejüket és tehetségüket nagy sebességükkel és hajlékonyságukkal ötvözik. A Vérfoci legelbűvölőbb játékosai a rohamozók, hiszen minden

akcióban benne vannak, és csodálatra méltó dolgokat művelnek! Általában az a feladatuk, hogy utat törjenek az ellenség soraiban, és a labdával meg se álljanak a határvonáig. A csapatkapitányok általában rohamozók, és kivétel nélkül mindannyian parancsolgató, nagymellényű hencserek (légy szíves, ne áruld el nekik, hogy ezt mi mondtuk, különben nagy bajba kerülünk, vagyis kórházban fogunk kikötni).

Dobók: A Vérfociban kicsit többről van szó, mintsem megkaparintani a labdát, és teljes gőzzel előredobni az ellenfél határvonájára felé (bár ez néha-néha egy-egy csapatnak bejön). Ha van egy játékosod az ellenfél védelmi vonala mögött, miért nem passzolsz, hogy elkerüld a felesleges vérontást? Természetesen itt lépnek a dobók a képbe! Ezek a srácok általában szerényen páncélozottak (jobb szeretik elkerülni a szerelést, mintsem hogy kifeléjűjenek tőle), de erős a kezük és jó az irányérzékük. A 60-as években az óriás - snotling közös csapat, a Sugárhajtású Héják hírhedt „testvonal” taktikáját, melynek lényege abban állt, hogy az óriás dobó egyszerre dobta a labdát és a snotlingot az ellenfél határvonájába, ideiglenesen betiltották. Na de kérdem, mi az, amit nem?!

Fogók: Természetesen ha eldobod a labdát, nem ártana, ha valaki el is kapná azt a pálya másik végén! Itt jön be a képbe a fogó specialista. A gyorsaság érdekében gyenge páncélt visel, ezáltal megkerülheti a lassúbb ellenfeleket, hogy nyílt térbe jusson, ahol fogadni tudja az érkező passzt. Minden idők legjobb fogójának Tars Surehandset, az egyébként igen visszataszító skaven csapat, az Üszköspatkány Tülekedők játékosát tartják. Két fejével és négy karjával a mutáns skaven jóval előnyösebb adottságokkal rendelkezik, mint a többi fogó.

Blokkolók: Mikor az egyik fél megpróbál keresztültörni ellenfele vonalain, a másik csapat blokkolói bevetik magukat, hogy ezt megakadályozzák. Ezek a dühöngő óriások elég lassúak és nehéz felfogásúak, de méretük és erejük elegendő ahhoz, hogy megállítsák és földre taszítsák a felbukkanó rohamozókat. A fekete orkok, ogrék és trollok a legjobb blokkolók, ám ez a tény az olyan csapatoknak, mint az Oldheimi Ogrék jócskán csökkentette nyerési esélyeit, hiszen csak blokkolók és közkatonák voltak, így igen nehéz helyzetbe kerültek a gólszerzést illetően.

Közkatonák: Bár a figyelem általában a különleges képességű játékosok felé fordul, bármelyik valamirevaló Vérfoci szurkoló is egyetért abban, hogy a legnehezebb dolga a közkatonának van. Ezek azok a fiúk, akiket letarolnak, mikor megpróbálják megvédeni dobóikat egy bazi nagy ogrétól, akiket félrelöknek, mikor villámgyors rohamozójuk a határvonára felé tör, vagy akiket az ellenfél közkatonái vernek el, miközben a tehetségesebb játékosok sorra szerzik a gólokat. Ha valaki Vérfoci körökben panaszkodik, gyakran mondják, hogy „sír mint egy közkatonára”, ám ha a közkatonák nem nyüzsgögnének feltűnőbb csapattársaik mellett, a sportújságíróknak nem lenne kenyerük!

18.11. A felszerelés

Több, mint 150.000 aranyba kerül egy szezonra felszerelni egy profi Vérfoci csapatot - ráadásul a játékosok úgy kezelik szerelésüket, mintha a pénz a fán teremne. Mindenesetre a páncélzat és a védő- párnák igencsak megkönnyítik életben tartani a játékost legalább annyi időre, hogy szaladjon pár yardot vagy passzoljon egyszer. A felszerelés ára ma olyan magas, hogy vannak csapatok, különösen a szegényebb goblinoid fajok közül valók, melyek arra buzdítják játékosait, hogy szerezzék be maguk a felszerelésüket akármilyen módon. Néhány játékos híressé tette magát abban, hogy más célokat szolgáló tárgyakból hozta össze szerelését.

A legelső labdát a történelemkönyvek szerint egy szerencsétlen, Dennis névre hallgató disznó hólyagjából készítették. Sajnos az a labda ma már nem létezik, de a Vérfoci Múzeum azért megőrzött néhányat a korai időkből, amikor azok még teljesen alaktalanok voltak, és mindenféle anyagból készítették őket, ügyelve azért arra, hogy súlyuk dobásra alkalmas legyen. Manapság a Middenheim közelében fekvő Rock Rapidi VFLT (Vérfocilabda Társaság) gyártja a labdákat. A szabványos Vérfocilabda körülbelül 30 aranyba kerül. A szabályok szerint egy csapatnak minimum 25 labdát kell a meccsre vinnie. A labdák átlagosan 6,5 kilót nyomnak és levegővel vannak felfújva.

Itt kell megjegyeznünk, hogy egyes goblin játékosok azzal szórakoznak, hogy a dobó kezébe a levegőnél könnyebb fajsúlyú gázzal töltött labdát adnak, csak hogy jót mulassanak a képen, amit vág, amikor világrengető passza felfelé szálldos és eltűnik az űrben. Az utóbbi években a csapatok olyan tuskés labdát kísérleteztek ki, amelyik megszúrja a játékost, akihez hozzávágják: így sikerült megkerülni azt a szabályt, mely szerint a pályán fegyver nem használható.

18.12. A játékosokat segítő támogató team

Minden jó (és rossz) Vérfoci csapat mögött jól képzett profik széleskörű teamje áll, akik a játéktól eltekintve mindenről gondoskodnak. A Reiklandi Rablóknak például az alábbi „háttérbeli srácokat” találhatjuk:

Vezetés: Legfelül a tulajdonos és elnök, Ifj. Griswell Jr. és tizenegy tagú igazgatói tanácsa, fejbőlintó Jánosai és titkárnői állnak. Ezek JJ-t mindenhova követik feljegyezve minden fontosabb döntést, gondolatot vagy elméjéből kipattanó ragyogó ötletet, amint áttöri magát a stadionban hemzsegető pénzéhes emberek hadán. Mögöttük áll további tíz, pénzügyi, jogi és adminisztratív szakemberből álló csapat, amely a klub napi teendőit koordinálja.

Edzők: A csapat csúcsformába hozásáról Helmut Zwimmer, tíz segédedzője és két asszisztense gondoskodik. A segédedzők mind szakosodtak a játék egy-egy oldalának oktatására, így dobásra, fogásra, csonkításra, fojtogatásra, és így tovább...

Egészség: A Rablók négy gyógyszerészből és gyógyítóból álló orvosi csapatot tart fenn. Ezen felül főállásban alkalmaznak egy tanácsadót és ügyvédet, akinek feladata, hogy gondoskodjon a játékosok meccsek közötti kényelméről, vagy - mint oly gyakran a Rablók esetében - letegye értük az óvadékot, hogy másnap játszassanak.

Közönségszolgálat: Ez a szekció tizenhét embert foglalkoztat, akik gondoskodnak a programok szervezéséről, a klubújság szerkesztéséről és a jegyeladásról. Ezen kívül felelősek a szünetbeli előadások lebonyolításáért valamint trenírozzák a 26 tagú szurkolókórust (valamint a két pompon-lányt és testőreiket). Mindezekhez hozzá kell még számítani a takarítókat, a felszerelés-tisztogatókat, mosónőket, biztonsági embereket, a bárszemélyzetet, a különféle árusokat, a patkánysaslik-eladókat, valamint a főlógósok és csatlósok hosszú sorát. Mindebből kiderül, hogy a Vérfoci csapat korántsem csak tizenegy harcedzett pszichopatából áll!

Pompon-lányok: Hol tartanánk a Vérfoci csatamező e gyönyörűségei, a Káosz Kupa ölelkező csajsziit, egyszerűen a pompon-lányok nélkül? Mint azt tudjuk, minden csapat előbb-utóbb demoralizálódik, ám ekkor lép be a képbe a csinos lányok vidám dalokat éneklő csapata, s így lehet megfordítani egy meccset 0:2-ről 3:2-re, mint ahogy azt a Lowdowni Patkányok tette. Minden csapatnak saját pompon-lány kórusa van, a Sötétoldal Cowboyok határozott elf szépségeitől a Greenfieldi Kuncogók csúfságaiig. Még a Nurple-i Rothadóknak is van néhány pompon szépsége, akik valóban csinosnak tűnnek, már amennyiben te is betegségtől málladozó paca vagy, mint a Rothádók játékosainak többsége.

A legtöbb csapat szigorúan szabályozza a pompon-lányok tevékenységét, különösen a játékosokkal való kapcsolattartást illetően. Vannak csapatok, amelyek a sztárok és a lányok között mindennemű érintkezést megtiltanak, s e szabály áthágóit azonnali hatállyal elbocsátják. A pompon-lányok szolgálaton kívüli legfontosabb feladata, hogy megírják lehetetlen mondókákat és énekeiket. Ezekből közlünk most néhányat:

Kivájt Szem

*Mi vagyunk az o'kok, és ez így van jó!
Meg fogunk mi 'ikatni, majd üvöltésed szól!
Kitépjük a hajadat és kiontjuk a beledet!
És ha ez mind nem sike'ül, kinyomjuk a szemedet!*

Gonosz Srácok

*Mi iszonyúan gonoszak vagyunk.
Baromi trágár módon káromkodunk.
Maszatos ujjainkkal turkálunk minden rejtett zugodban.
S ha ezt meguntuk, tüzet gyújtunk majd a zacskódban.*



*** A 2493-as Vérfoci Kupa eredménye ***

1. elődöntő eredmény

Gonosz Srácok - Martalócok 2:0 (a Martalócok feladta)

Részletek: A játékot a Martalócok félidőben feladta azzal, hogy nem mentek vissza a fedezékbe azt reklamálva, hogy a Srácok sunyi, alattomos taktikát követett, hogy két vállra fektesse őket. A NAF illetékesei széleskörű nyomozásba kezdtek, hogy kivizsgálják az esetlegesen lefizetett vagy más, a Martalócok vesztét szívesen vevő csapatoktól kölcsönvett játékosok ügyét. Az utolsó szó a Martalócok vezetőedzőjéé volt: „Visszavágunk - sziszegte fogai közül -, ezek a **** Gonosz Srácok nem most hallottak rólunk utoljára.”

2. elődöntő eredmény

Üszköspatkány Tülekedők - Orkföldi Fosztogatók 3:0

Részletek: A Tülekedők kemény csapatot győzött le nagyarányú különbséggel. A Fosztogatókat ráadásul egy sajnálatos esemény is elkeserítette, ugyanis a híres goblin játékos, „Cövek” Norman meghalt, miután a fejére esve landolt a Tülekedők határázónájában. Grunk H'thon, az ogre, aki Cöveket dobta, szinte magán kívül volt a szomorúságtól, és a meccs után ezt nyilatkozta: „Mindig is tuttam, hogy a feje a legérzékenyebb. Szegény Cövek. Hüpp - hüpp.”

Döntő eredmény

Üszköspatkány Tülekedők - Gonosz Srácok 3:2

Részletek: A Vérfoci történetének egyik legnagyobb „talpra állásos” győzelmének lehettünk tanúi, hiszen a Gonosz Srácok a félidőben 2:0-ra vezetett, és a Tülekedők az utolsó másodpercben szerezte meg a győztes gólt mutáns sztár-rohamozójuk, Varmit Evileye révén. Mikor a meccs eredményéről kérdezték, a Srácok kapitánya csak annyit tudott mondani: „Kilóg a belem...”, s a csapat dühös szurkolói közbevágólag gondoskodtak afelől, hogy ez így történjen a valóságban is. Néhányan pusmogtak arról, mintha valaki a Srácok árpavizébe nagy mennyiségű nyugtatót tett volna, de a Tülekedők vezetése minden vád alól tisztázta csapatát. Mindenesetre több szemtanú is állította, hogy egy titokzatos egyén téblábolt a Srácok fedezéke körül az első félidő lefújása előtt, s ez az egyén nagyon hasonlított a Martalócok managerére...

***** A 2493-as Káosz Kupa eredménye *******1. elődöntő eredmény**

Üszköspatkány Tülekedők - Gonosz Srácok 4:0

Részletek: Ezt a meccset a Vérfoci bajnoki döntő újrajátszásának tekintették. A Tülekedők az év leggonoszabb meccsén nagyon megverte a Srácokat. A játék végére összesen kilenc játékos halt meg, vagy sérült meg súlyosan (4 a Tülekedőkben és 5 a Srácokban). A skavenek edzője később váltig állította, hogy a bíró le volt fizetve, arra hivatkozva, hogy egyetlen büntetést sem ítélt meg a Srácok ellen, ami a Srácok 90 éves történetében példátlan!

2. elődöntő eredmény

Mocskos Szakasz - Reiklandi Rablók 3:2

Részletek: A szezon legváratlanabb eredményét hozó mérkőzésen a Szakasz meglepetésszerű győzelmet aratott a Rablók felett, akik a kupa favoritjai voltak immár harmadszor készülve elnyerni azt. Ennek ellenére „Hasfelmetsző” Bolgrot, a troll blokkoló vezette ork védelem csak két gólt engedélyezett a Rablók igen erős támadósorának. Eközben a goblin sztár, Scrappa Sorehead leleményes ugrórúdja segítségével kétszer is átugrotta a Rablók védelmét, és gólt ért el. Ezután következett a hosszabbítás, melyben úgy tűnt, egyik csapat sem képes megszerezni a mindent eldöntő gólt, amikor is az utolsó másodpercben az ork rohamozó, Urgrain Kneebender elkapott a Rablók határázónájában egy utolsó fohász jellegű passzt, eldöntve így a mérkőzést.

Döntő eredmény

Üszköspatkány Tülekedők - Mocskos Szakasz 4:0

Részletek: A Szakasz jól kezdett, mivel a goblin sztár, Bommer Dribblesnot gránátja leterítette 4 skavent, és az orkokhoz került a labda. Ezt az előnyt azonban nem tudták kihasználni, mert centiméterekkel a Tülekedők határázónája előtt rohamozójuk elcsúszott és elejtette a labdát. E korai malőr után a Szakasz már nem tudott igazán talpra állni, és a Tülekedők könnyedén győztek. A skavenek az egész kupasorozat alatt mutatott meggyőző játéka (meccsenként átlagosan 4,5 szerzett és 0 kapott gól!) a „legyőzendő” csapatok közé emelte őket.

18.13. Az Öregvilág

A Vérfocit hatalmas kontinensen játsszák, melyet lakói Öregvilágnak hívnak. Az Öregvilág vad és veszélyes hely - nézzünk szembe az igazsággal: annak is kell lennie, ha lakói szórakozni járnak a Vérfoci meccsekre.

A földrészt keletről a Világvége Hegység, nyugatról pedig a Nagy Óceán határolja. Északi partját a Karmok Tengerségre, melynek másik oldalán terül el a jeges Norsca, ahol tengeredzett, büszke harcosok és fosztogatók élnek. A déli partot a Halál Tengerségre, mely elválasztja az Öregvilágot a titokzatos Déli Földektől és az Arábyai Királyságoktól.

Az Öregvilágban az élet meglehetősen rövid, a halál hirtelen és váratlanul jön. Ha megvizsgáljuk a mindennapi élet és a Vérfoci közötti azonosságokat, igencsak meglepőnek tűnik, hogy ez a játék ilyen erősen és hosszantartóan népszerű. Az Öregvilág lakóinak állandó háborúk közepette, rémséges szörnyek lakta erdőkben, valamint a pestissel és egyéb gyógyíthatatlan betegségekkel együtt kell élniük, így mondhatnánk, hogy mindenki egy kicsit Vérfoci játékos, aki állandóan mindent kockára tesz, hogy gazdagságot és hírnevet szerezzen egy olyan világban, ahol a jövő mindig bizonytalan.



Az Öregvilág



A Warhammer Fantasy világa

Az Öregvilág embereknek, törpéknek, elfeknek és félszerzeteknek ad otthont. Ezek a civilizált népek számosak és erősek, városaik nagyok és jól megerősítettek. Azoknak is kell lenniük, mivel a kontinensen sokféle gonosz teremtmény is él: orkok, goblinok és a káosz követői különféle megjelenési formákban. A magas hegyekben és sűrű erdőkben sok szörnyeteg portyázik, s az északi vidékeket, melyek nagyon vadak és veszélyesek, Trollországnak is nevezik. Távolabb keleten húzódnak a gonosz és örült káosztörpék földjei, míg Trollország mögött fekszenek az Északi Puszták, ahonnan a káosz hadseregei dél felé terjeszkednek, fenyegetve ezáltal az egész Öregvilágot.

Az Öregvilág közvetlen közelében garázdálkodnak a nagarrothi sötételfek flottái, melyek átkeltek a Káosz Tengereken, és a kontinens északi partjait-, valamint az élőhalottak flottái, melyek a déli és nyugati partokat fosztogatják. Tekintettel arra, hogy az Öregvilágban élő fajok szívből utálják egymást, nem túl meglepő, hogy a rasszok közötti háborúk igen jellemző mozzanatai a kontinens mindennapi életének, miközben lázadások és felkelések teljes nemzeteket zilálnak szét és sodornak polgárháborúba.

A régi családi viszályok és a keserű gyűlölet mindennaposak, s mélyen az emberekben gyökereznek. Mindenesetre ha két Vérfoci csapat meccset játszik valamelyik városban, akkor a szembenálló felek átmeneti fegyverszünetet kötnek, ami a meccs végéig tart. Ez azt jelenti, hogy függetlenül a csapattagok és szurkolók fajtabeli hovatartozásától a háborúkat felfüggesztik, és semmi sem zavarhatja meg a roppant fontos Vérfoci találkozót.

19. Csapatok

19.1. Ork Vérfoci csapatok

Az orkok a játék felfedezése óta Vérfociznak, hiszen ork találta meg a kegyhelyet, ahol Nuffle szent könyve leledzett. Az ork csapatok nagyon kemények, arra törekszenek, hogy beledöngöljenek egy-egy ellenfelet a földbe, utat vágva így kiváló rohamozóiknak. Egyetlen hibájuknak csak azt róhatjuk fel, hogy a döngölést kicsit túlzásba szokták vinni, így nem marad idejük gólt szerezni!

Az orkok mindig is jobban tisztelték az erőt az intelligenciánál, nem meglepő hát, hogy soraik erősítése érdekében fekete orkokat és ogrékat is beállítanak csapataikba. Ráadásul az orkok igen baráti viszonyban vannak a két másik zöldbőrű fajjal, a goblinokkal és a trollokkal, úgyhogy nem ritkán ilyen játékosok is szerepelnek csapataikban.

HÍRES ORK CSAPATOK:

Csapatok rövid története: **ORKFÖLDI FOSZTOGATÓK**

Csapat színei: fekete és sárga **Vezetőedző:** Cruel Eye **Játékosok:** orkok

Az Orkföldi Fosztogatók Szigorú Fejekként kezdett el játszani, de 2486-ban nevet változtatott, miután pénzügyi zavarai miatt Orkföldhöz kellett csatlakoznia. Sajnos a Fosztogatók még csak meg se melegedett új otthonában, mikor 2489-ben a NAF összeomlása után el kellett adnia stadionját, és vándorútra kellett kelnie.

2435 - Miután a Kivájt Szemmel barátságos mérkőzést vívtak otthonukban, a Szigorú Fejek törzs harcosai úgy döntöttek, hogy a foci lehet annak módja, hogy bebizonyítsák felsőbbrendűségüket a nyúl szívű elfek és emberek felett, akik portyáikkal folyton bosszantják őket. A csapatot a 2437-es konferencia jegyezte be, tulajdonosként a Szigorú Fejek törzset regisztrálták.

2459 - A majdnem megnyert meccsek rövid korszaka után a Fejek szinte mindenkit megvert, és a Vérfoci kupa döntőjében a Schaffeni Csödörökkel találkozott. Sajnos hét perc alatt kikaptak 3:0-ra. Hosszas nyomozás után kiderült, hogy a Csödörök varázsló vezetőedzője az egész csapatot agymosást hajtott végre, miközben azok a középkézhez készülődtek. Az eredmény maradt, de a Csödörök csapatát lecsukták.

2469 - Miután egy évtizeden keresztül építették romba dől csapatukat, a Fejek ismét a csúcsra értek, mikor megtizedelték a middenheimieket a Vérfoci kupában. A meccs legjobb játékosa az újonc Grishnak Goblin-Throttler lett, akinek neve mellé két gólt és három halálos áldozatot jegyeztek.

2487 - A Szigorú Fejek váratlanul csödbe ment, miután néhány törzsfőnökkel és egy félork ingatlan-spekulánssal kétes üzletet kötött. Rövid ideig tartó bizonytalanság után Orkföld királya, Vasmarok elfírtó hadjáratának bevételeiből megvette magának a csapatot.

Ma - A NAF összeomlása után Vasmarok eladta a Fosztogatókat, és az újonnan épült stadiont is. A csapat talán azért nyugodott bele az eseményekbe olyan gyorsan, mert még nem szokta meg új otthonát. Kárpótlásul megnyerte a XXX. Vérfoci Bajnokságot, amely a nyílt bajnokságok közül az első volt. A közeljövőben várható, hogy újabb bajnokságot fog nyerni.

Csapat kitüntetések: Vérfoci bajnok 2469-ben, '83-ban és '90-ben. Orkidas „Év csapata” díja 2483-ban.

Hírességek: Gorbag „Gyo's” Foamface, Urgan Rancid, Lefthand Wolfstab (edző).

Spike! Magazin csapat értékelése: 302 pont.

Kivájt Szem: Az utóbbi néhány évben a Kivájt Szem a „nevetség tárgya” szerepből az egyik legjobb ork csapattá lépett elő. A hosszú ideje náluk edzősködő Varag Ghoul-Chewer keze alatt egyre csak fejlődnek, és most már esélyesek valamelyik nagyobb torna megnyerésére is.



Mocskos Szakas: A Mocskos Szakas kicsike klub volt, mely Badlands bajnokságában szerepelgetett egészen addig, míg a Nyílt Bajnokságok rendszere annyira meg nem tetszett nekik, hogy megpróbálták összemérni erejüket a nagyokkal is. Első szezonjukban mindenkitől csúfos vereséget szenvedtek, de nem adták fel, és mára a négy fekete orkkal, egy troll blokkolóval és Fungus the Loonnal, a goblin fanatikus sztárjátékoskal felálló csapatra már oda kell figyelni.

19.2. Törpe Vérfoci csapatok

A törpék az egyik legrégebben Vérfocizó faj. Sok törpe csapat a kezdetektől számítja fennállását.

A törpék a futójátékot részesítik előnyben, így menet közben ledöntik lábukról ellenfeleiket. Alapelvük, hogy már a játék elején minél több sérülést okozzanak. Játékuk gyengéje ősidők óta a passzolás és a passzok fogadása. De mivel annyi törpe csapat van, egy-egy azért kilóg a sorból. Itt van például a Durumi Rombolók, amely Bran „Nagybomba” Ironson vezetésével egész jó passzjátékot dolgozott ki.

A törpék azonban ríktó szabálytalanságaikról is híresek, ami népszerűvé teszi őket a szurkolók körében. Mivel törpe (az immár halhatatlan nevű Roze-El) volt az, aki megfajtette Nuffle szent törvényeit, a legtöbb törpe csapat feljogosítva érzi magát, hogy akkor és úgy változtasson a szabályokon, amikor és ahogy akar. A Törpe Harcikalapácsosok például gyakran veszi semmibe a szabályokat, majd arra hivatkozik, hogy Roze-El felhatalmazta őket a jogtalan módosításra.

HÍRES TÖRPE CSAPATOK

Törpe Harcikalapácsosok: A Törpe Óriások örök riválisaiként sokkal érdekesebb csapat, mivel folyton a legszembeeszköbb módon sérti meg a szabályokat. Edzőjük legújabb hőstette az volt, hogy féldőben aláasta és felrobbantotta az ellenfél fedezékét, hőlégballonnal reptette át játékosait a védelem felett, és 11(!) halálrollert vetett be egyszerre.



Csapatok rövid története: **TÖRPE ÓRIÁSOK**

Csapat Színei: vörös **Tulajdonos:** Thorn Durinsgold III

Vezetőedző: Gudrun Wolfric **Játékosok:** törpék

Az Óriások története hosszú és figyelemreméltó, hiszen a Roze-El által alapított szekták egyike volt, és ott voltak a Vérfoci történetének minden jelentősebb eseményén. A legutóbbi időkben a csapat tulajdonosa, Durinsgold király motivációjának köszönhetően megerősödtek tehetséges játékosokkal, s a mai teljesen modernizált high-tech Vérfocijának teljesen naprakész művelői.

2381 - Mikor rájön, hogy vallása kellemes perceket is okozhat, a Nuffle Szent Gömb rendjébe tartozó Megvilágosult Látnokok megváltoztatja nevét, korszerűsítik meglehetősen áporodott imázsát, és megalakul a Törpe Óriások. Varak Varaksson nyugalmazott kapitány lesz a vezetőedző, aki nyomban könyörtelen edzésprogramot állít fel.

2400 - Több szerény siker után az Óriások szerencsecsillaga a legfényesebben csillog, mikor megnyeri az azévi bajnokságot. Sajnos hamar ezután Argvak Pentel hosszú és véres háborúba kezd az ork és goblin hordák ellen, amire az egész csapat rámeleg. 36 évvel később, mikor a háború véget ér, a csapatot már el is felejtették. Mindezek ellenére, hála az új edző (Varaksson ugyanis hősi halált halt a háborúban), Karrag komoly elhivatottságának, a csapat ismét játékra kész, és megnyeri az NFC ligabajnokságot 2438-ban.

Ma - A mai modern időkben az Óriások a törpékre jellemző türelemmel szilárdította meg pozícióját. Wolfric, a fiatalos új edző, és Grimswold „pajzshorpasztó” Grimbreathe csapatkapitány segítségével a csapat egyre-másra dönti meg az egy meccsen elért gólok és megölt ellenfelek számának rekordját.

Csapat Kitüntetések: Vérfoci bajnokság 2462-ben és '84-ben, Orkidás „Az év csapata” díja 2484-ben.

Hírességek: Durgul „Gyilkos” Hilliman, Farakhan Karrag (edző), Varak Varaksson.

Spike! Magazin csapat értékelése: 289 pont.

Haragtartók: A Haragtartók a NAF összeomlása óta megalakult újabb csapatok egyike. 2492-ben alakultak, s a játékosok kizárólag a Törpe Írnokok és Könyvelők céhéből kerültek ki, akik már torkig voltak avval, hogy

mindig csak a papírmunkát végezzék, s részt is akartak venni a játékokban. A könyvek és kéziratok fölé görnyedve eltöltött évek meghozták gyümölcsüket, hiszen a Haragtartók hamarosan híres lett jól megtervezett, bonyolult játékaról, valamint arról is, hogy sosem felejtették el az ellenfél ellenük elkövetett piszkos trükkjeit és sértéseit.

19.3. Skaven Vérfoci csapatok

A skavenek társadalma igen rétegzett és számos rituáléra épül, ám ha Vérfociról van szó, ledől minden korlát, és a játékosok mindent megtesznek a csapat győzelméért. A játék igen nagy népszerűségnek örvend társadalmuk minden rétegében, hiszen a skavenek megragadnak minden lehetőséget, ha eszetlen erőszakról van szó. Valóban, nagyon nehéz volt meggyőzni őket, hogy a játéknak más célja is van. A minden idők legnagyobb játékos- és nézőhalálozási rekordjai általában akkor szoktak megdőlni, ha skavenek vannak a pályán.

Tekintettel elvetemült természetükre, a skavenek sajátosan sajátították el a Vérfocit. Új klán jött létre, hogy felügyelje és kormányozza a játékot: a Régens Klán, mely 20 csapatból áll. A leghíresebb az Üszköspatkány Tülekedők, amely kétszer nyerte el a Vérfoci Kupát. Több más csapat is ért el sikereket egyéb, alacsonyabb szintű bajnokságokban és versenyeken. Ezeken kívül vannak vegyes csapatok is, melyekben a többséget a skavenek képviselik, s ezek is különböző szinteken versenyeznek. Természetesen a skavenek kapcsolata a torzkövel, és az annak eredményeképp jelentkező mutációk segítik őket a sikerekben, de azért egy normális skaven is jól megállja a helyét. Csak idő kérdése, mikor kerül skaven csapat ismét a csúcsra.

HÍRES SKAVEN CSAPATOK

Üszköspatkány Tülekedők: Ez a csapat az egyedüli, amelynek egymást követő két évben sikerült elnyernie a Vérfoci Kupát. Azután azonban a Tülekedők bemutatkozott szürke oldaláról is egészen addig, amíg új vezetőedzőjük, Sandch Blackpelt nem állt a csapat élére! Blackpelt szigorú vezetése alatt a csapat szinte verhetetlen lett, s megnyerte a legutóbbi három nyílt bajnokságot, valamint a Spike! Magazin szerint 2493-ban ők lettek az év csapata is.



Földalatti Csúszómászók: A Csúszómászók nem tisztán skaven csapat, hanem skavenek és goblinok nem sok jót ígérő alvilági együttese. Arról híresek, hogy építő jellegű mocsos trükköket és törvénytelen praktikákat alkalmaznak a győzelem érdekében, valamint hogy maró és vad viták robbannak ki fedezékében, mikor nem jönnek be (márpedig sosem jönnek be) merész terveik. Ezek a tulajdonságok teszik a Csúszómászókat igen népszerűvé a szurkolók körében, annak ellenére, hogy a pályán nemigen hálálják meg e széleskörű szimpátiát.

19.4. Ember Vérfoci csapatok

Az Öregvilágban a legjobb Vérfoci játékosok az emberek. Bár nem rendelkeznek az orkok elemi erejével, a nemes elfek ügyességével, a törpék szívósságával, a sötét elfek őrjöngésével vagy a skavenek sebességével, ezen fajok gyengeségei sincsenek meg bennük.

Nem meglepő hát, hogy az emberek adják a Vérfoci játékos-anyagának 50%-t, ha beszámítjuk a csontvázakat, hullarabló szellemeket és a vámpirokat is, akik az élőhalottak csapatában, valamint a mutánsokat, akik a káosz csapatokban játszanak.

HÍRES EMBER CSAPATOK

Ragyogó Keresztesek: A Keresztesek igazán nagy csapat lehetne, ha nem volna egy komoly hátránya: játékosai sohasem csálnak! Miközben a többi csapat azzal készül a meccsekre, hogy lefizeti a bírót, a Keresztesek jótékonyági meccseket játszanak. E tényező miatt egészen addig nem fognak versenyt nyerni, amíg tagjai fel nem adják elveiket, és meg nem tanulnak mocsosul játszani.

Martalócok: Ez a csapat Middenheimi Martalóccokként volt ismeretes, de nevét megváltoztatta, amikor el kellett adnia stadionját, és utcára került a NAF '89-es összeomlását követően. Sokan mondják, hogy pont ettől jött így össze a társulat, és ma már kétségkívül az egyik legerősebb csapatnak számítanak. Az Öregvilág Vérfoci szurkolói már nagyon várják az örök rivális, a Reiklandi Rablók (akik megverték a Martalócokat a XXI. Vérfoci döntőben) elleni visszavágót.

C'thang Eljövételének Igaz Prófétái: Hogy teljesen őszinték legyünk, a Próféták egy rakás dühöngő örült. Kődös keleti vallás követői, melynek köszönhetően a pályán gyilkos örület veszi el az eszüket, s az őrgöngös egészen a meccs végéig tart. Ha valami oknál fogva a hármas sípszó után sem csillapodnak le, akkor a szurkolókat óva intjük az autogramkérésétől!

Gonosz Srácok: Ez a csapat főleg gonosz emberekből áll, bár bevesznek néha hobgoblinokat, orkokat, sötét elfeket, vagy bármely más játékos, lényeg az, hogy gonoszak legyenek! A Srácokat örökké elkíséri szurkológárdája, melynek tagjai csak kicsit gonoszabbak, mint a gonosz csapat, melynek gonoszán szurkolnak.

Csapatok rövid története: **REIKLANDI RABLÓK**



Csapat színei: kék, fehér

Tulajdonos: Ifj. JJ Griswell

Saját stadion: Altdorf Oldbowl (férőhely: 71411, asztrogránit felület)

Játékosok: emberek

Vezetőedző: Helmut Zwimmer

A Rablók több, mint egy évszázada, 2389-ben alakult meg, mikor megüresedett egy hely az úgynevezett Öreg Vidékek Tanácsában. Az első években Altdorfi Ministránsok néven játszó csapat hamar észrevetette magát ügyes és tehetséges játékaival, hiszen az első tulajdonosuk, id. DD Griswell a nyugati vidékek legjobb játékosait kutatta fel és vette meg. A vásárlóerő és a minőségi áru igényének eme frige hosszú fennállása alatt nagy hasznot hajtott a Rablók konyhájára. Ma DD ükunokája, Ifj. JJ Griswell vezetésével a Rablók kétségtelenül a legjobb csapat az egész Öregvilágban.

2389 - Az Altdorfi Ministránsokat Altdorf lakói és egy üzleti konzorcium alapította. Székhelye a Griswell Emlékstadion. Johann Weisshaupt vezetőedző kitűnő erőfeszítéseinek, és DD Griswell kimeríthetetlen anyagi lehetőségeinek következtében első szezonját negyedikként zárja a Fehér Koponya Vándorkupában (ma Káosz Kupa).

2396 - Mikor a Griswell Emlékstadiont vihar dönti romba (azt suttogták, hogy az építő vállalat rosszindulata és anyagspórolása volt az igazi ok), a csapat Reiklandi Rablókra változtatja nevét, és az újonnan épült Altdorf Oldbowl stadionba költözik. Senki sem tudja, honnan származik ez a név, mindenesetre győzelemre vitte a csapatot a Wuppertali Tudósok elleni kupadöntőben.

2399 - A legendás és viharos végű Törpe Óriások elleni meccs éve, mikor a találkozó 17:4-nél félbeszakadt, mert kiderült, hogy mindkét csapat kissé egyénien értelmezte a szabályokat.

2411 - Apja halála után ifj. DD Griswell kezébe kerül a csapat tulajdona. Ekkor a vezetőedző Vak Willy Müller. A Rablók hirtelen visszaesik, és a valaha is elért legrosszabb eredményeket produkálja. Müllerről az a hír járja, hogy az edzői posztot zsarolás révén szerezte meg, mert bizonyos adatok birtokában volt ifj. DD és a pompon-lányok csapata kapcsolatáról.

2432 - A Rablók megkezdte 14 éven át tartó mélyrepülését, mikor a Nurgle-i Rothadók elleni meccsen 11 játékos megfertőződik. A csapáson enyhít, hogy sikerül 8 játékos vásárolni a Földalatti Iszaplabdától, de a veszteség így is keményen sújtja a Rablókat. Ifj. DD Griswellt fia, id. JJ Griswell váltja fel.

2468 - JJ Griswell halálát okozza, hogy az Asgardai Hollók elleni meccsen túl közel merészkedik az oldalvonalhoz. Fia, ifj. JJ Griswell áll a helyébe, s hamarosan szerződteti a mostani vezetőedzőt, Helmut Zwimmert, aki beveti az általa kifejlesztett „Új Rendszer” edző- és előkészületi munkái sorozatát.

2485 - A Rablók ledarálja a Sötétoldal Cowboyokat a XXIV. Vérfoci Kupa döntőjében, de csak miután Wolfram von Beck súlyosan sérült csapatkapitány helyére beugrik Orlak Sturmtrang. A legendás Zug ezen a meccsen éri el a Legtöbb Kiütött Ellenfél máig fennálló rekordját.

2487 - Griff Oberwald (aki melleleg Sturmtrang másod-unokatestvére) felváltja Orlakot a csapatkaptányi posztján, miután elődje egy Vérfoci megasztártól túl nagy elvárásnak tartja, hogy egyszerre vezesse is a csapatot, és tegye is a szépet a lányoknak. A csapat egyre erősebb lesz, és megnyeri negyedik Vérfoci Bajnokságukat.

2489 - A Rablók egyike azon kevés csapatoknak, melyek sértetlenül átvészelik a NAF összeomlását - hála ifj. JJ Griswell okos pénzügyi manővereinek.

Ma - A Rablók elhallgattatja a szkeptikusokat - akik azt állították, hogy ez a csapat soha nem fog hozzászokni a Nyílt Bajnokságok rendszeréhez - azzal, hogy a Martalócok elleni igen nehéznek bizonyuló döntőben megnyeri a XXI. Vérfoci Bajnokságot. Griff Oberwald a meccs után ezt nyilatkozta: „Hogy miért nyertünk? Mert egyszerűen mi vagyunk a legjobbak!” Bizonyára igaza van...

Csapat kitüntetések: Vérfoci bajnokság 2471, '79, '87, '91. Káosz Kupa 2396, 2399-2405, 2412, '22-'27, '48, '61, '63, '70.

Hírességek: Walter damm Kempft, Erdrich Holstein, Johann Weisshaupt (edző), Jules Winder.

Spike! Magazin csapat értékelése: 321 pont.

* * SZTÁRJÁTEKOSOK RÖVID ÉLETRAJZA * *

GRIFF OBERWALD - Reiklandi Rablók

Nem túl gyakori, hogy Helmut Zwimmer, a Reiklandi Rablók edzője jót is mondjon emberi lényről, de feljegyezték, hogy mikor először meglátta a fiatal Griff Oberwaldot játszani, azt nyilatkozta: „Ez a kölök majdnem jobb az átlagnál.” Ez a szófukar edző szájából elhangzó hatalmas dicséret csak az első volt a sorban, melyeket az ifjú titán az újságoktól kapott: „Az isteni Griff!” (Spike! Magazin), „Fú, micsoda gól!” (Middenheimi Tükör) és „Szakmánk legnagyobb ajándéka azóta, hogy Morg 'N' Throg letépte egy goblin fejét a Káosz Kupában” (Temetkezési Közlöny, sportrovat).

A fiatal Oberwald akkor keltette fel a Rablók szurkolóinak figyelmét, mikor első meccsén, 2483-ban vérengző szereléseinek köszönhetően három fület, egy orrot és egy két meccses eltűntést takarított be. Ettől a kis visszaeséstől eltekintve Griff csillaga egyre fényesebb lett, állandó helye volt a Rablók első csapatában, ahol másodunokatestvére, Orlak

Sturmdrang oldalán tört magának utat az ellenfél soraiban. A szintén emlékezetes második szezonja a Rablóknaál a Legjobb Újonc érmet jelentette számára, és pályafutása csúcst a Sötétoldal Cowboyok ellen szerzett győztes gólja jelentette.

Oberwaldot értékei teszik klasszikus Vérfoci hőssé. Magas, jó erőben lévő, erős fiatalember, aki kecsességének és koordinációs készségének köszönhetően a legtöbb játékost állva hagyja. A kavarodás-ban azonnal fel lehet ismerni vérrel telefröcskölt szereléséről, s nem véletlen, hogy a pompon-lányok azonnal tűzbe jönnek, ha a lendületes Oberwald keze ügyébe kerül a labda.

Oberwald a '87-es szezon elején lett csapatkapitány, és azonnal meglátszott a csapatra gyakorolt hatása, mivel a korábbinál sokkal keményebben hajtotta őket, s megdöbbentő eredményeket értek el. A Reiklandi Rablók az évet bajnokként zárta, és Oberwaldot az év AFC játékosának választották meg. Griff lépésről lépésre erősebb lett, és mostanra az Öregvilág Vérfoci játékosai között a legnagyobb tiszteletet élvezők között van.

Magasság: 1,97 m **Súly:** 76 kg **Pozíció:** rohamozó, csapatkapitány

Pályafutás számokban: 65 gól elkapásból, 96 gól befutásból, 69 okozott halál vagy súlyos sérülés, 4 közbenyúlás.

Díjak: Az Év Játékosa 9-szer, 2484-ben a Vérébányai Legjobb Újonc medálja, Vérfoci Bajnoki érem 2485, 2487, 2491.

Spike! Magazin Sztárjátékos értékelése: 463 pont.

* * SZTÁRJÁTEKOSOK RÖVID ÉLETRAJZA * *

MIGHTY ZUG - Reiklandi Rablók

Egy ősi egyezmény szerint a Reiklandi Rablók minden évben magához vesz és betanít egy fiatal és árva újoncot az altdorfi iskolából. Ez a gyakorlat hamar kifizetődött, hiszen a fiatal lelencek kemény srácokká nőnek ki magukat, és sok ork lábat rúgnak ki szerelés közben. Mindezek ellenére 2468-ban, amikor egy Zug névre hallgató bazi nagy, haszontalan, nyafogó takonypóc érkezett az éves válogatóra, a Rablók vezetése arra gyanakodott, hogy az altdorfiak ki akarnak velük babrálni. Zug hatalmas, túlsúlyos, haszontalan, csúnya, brutális és látszólag nagyon buta volt. Ennek következtében állandóan esetlenkedett, és összeférhetetlen magatartásával pokollá tette a többi tanonc életét.

Több hónapi eredménytelen próbálkozás után a vezetőedző, Helmut Zwimmer nem bírta tovább ezt a bosszantó elemet, és úgy döntött, hogy kezelésbe veszi Zugot. A gyengédségéről nem igazán híres Zwimmernek fokozatosan sikerült áthatolnia a tanonc agyát borító ködön. Egy új, boldog Zug kezdett immáron edzeni a többiekkel együtt. Mindenki hamar észrevette, micsoda eredményt ért el a vezetőedző, amikor kifaragta az új Zugot, akinek hatalmas tömegét immár ügyes koordinációs képesség ellensúlyozta. Zug első meccsét a Rablók első csapatában 2476-ban játszotta, és azzal vetette észre magát, hogy az első félidőben nyolc middenheimi játékost sebesített meg. Az évek során a szurkolók kedvence lett, mivel ő volt a pálya üdítő színfoltja. Bár játéka nem volt tetszetős - például szinte soha nem zökkent ki a sétálásból -, de kiváló mestere volt az ellenfél harcképtelenné tételének, akár egy egyszerű visszakézből adott pofon formájában is. E technika érdekes eredménye, hogy a Birodalomban neki volt a legnagyobb ork fog gyűjteménye.

Kor: ismeretlen **Magasság:** 2m 18cm **Súly:** 147kg **Pozíció:** blokkoló

Pályafutás számokban: 5 akciógól, 266 okozott halál, vagy súlyos sérülés.

Díjak: 33-szoros Év Játékosa, a McMurty's Löncsburger Év Focistája Díja 2482-ben, 84-ben és 85-ben, az Erőszakellenes Házörzőkutya Bizottság által felajánlott az Év Legdurvább Focistája díj 2484-ben és 87-ben, Vérfoci Győztesek medálja 2479-ben, 85-ben és 87-ben, Vérfoci játékosok medálja 2483-ban.

Spike! Magazin Sztárjátékos értékelése: 382 pont.

19.5. Sötételf Vérfoci csapatok

Ötezer évvel ezelőtt a nemeself királyságban egy sötételfek névre hallgató csoport polgárháborút robbantott ki. A szavak erejét kapzsín kívánó sötételfek felhagytak vallásukkal, és a fekete mágia gonosz isteneit kezdték tisztelni. A háború két évszázadon keresztül tartott, és azzal végződött, hogy a sötételfek kiűzettek az elf királyságból. Kényszerű száműzetésüktől megkeseredve a sötételfek még dekadensebbek lettek, és mára a Káosz leghasznosabb szolgálóinak tartják őket, akik még mindig elsősorban rokonaik ellen használják fel jelentős és rosszindulatú hatalmukat. És Nuffle-ra, Vérfociznak is! A sötételfek a nemeselfekhez hasonlóan a dobójátékot részesítik előnyben. Ám a sötételfek pusztán rosszindulatból a futójátékot is kedvelik, főleg, ha olyan figyelemre méltó játékos játszik csapatukban, mint Jeremiah Kool. Valóban nem nehéz elhinni, hogy „Villanó Pengét” nem fogják hagyni nyugdíjba menni - ha nem saját csapata, akkor majd egy másik fog erről gondoskodni.

HÍRES SÖTÉT ELF CSAPATOK

Naggarothi Rémálmok: A Rémálmok új csapat, mely a NAF összeomlását követően alakult meg. Sok játékos a feloszlott Naggarothi Éjszárnyakból jött, amely tönkrement, mikor vezetőedzője meglepett a kincstár tartalmával. Így növekedve a tehetséges játékosok számában, a csapat már nem egy ellenfelének bizonyította, hogy élő rémálom.



Lolth Harcosai: Sokan mondják, hogy a Harcosok a sötételf csapatok közül a legjobb. Magas értelmi színvonaluk, természetes kecsességük, elfajzott durvaságuk és minden élő (vagy nem élő, ha arról van szó) teremtmény iránt érzett gyűlöletük gyakran juttatta őket a csúcsra.

Csapatok rövid története: SÖTÉTOLDAL COWBOYOK

Színek: fekete, kék **Tulajdonos:** Derren ar-Lolovia herceg

Vezetőedző: Luxen Trentir **Játékosok:** sötételfek

Az elferdült, degenerált sötételf faj híres hátborzongató és deviáns durvaságáról, s a Vérfoci nagyon jól illeszkedik vallásos hiedelmeik körébe. A Cowboyok kegyetlen, szuperdurva csapat, és tagjai ebből adódóan nagyon jól játsszák a játékot. Magas értelmi színvonaluk, természetes kecsességük, elfajzott durvaságuk és az élőlények iránti vad gyűlöletük gyakran juttatta őket a csúcsra.

2422 - Az Öregvilág először hall a Sötétoldal Cowboyokról, mikor a félszerzet Rózsaszínláb Párducok barátságos találkozóra utazik hozzájuk... és soha nem tér vissza.

2438 - Több csapat bojkottálja a Cowboyok belépési kérelmét a NAF-ba, de a sápadt bőrű gyilkosokat mégis bejegyzik. Ezzel szinte egy időben piszkos pletykák kezdenek terjengeni sajátos szokásaikról, mint például, hogy kímélik a drága importlabdákat, az edzéseken kisméretű, összekötözött trogloditákat használnak. Ezek a pletykák az izgalomra kiehézt szurkolók táborában csak fokozzák a Cowboyok körül kialakult misztikus légkört.

2461 - A Cowboyok a legelső Vérfoci Kupa döntőjében legyőzi a Káosz Csillagokat egy igencsak mocskos mérkőzés keretében (a Cowboyok szabályellenes mágiát használva a Csillagok első sorának nagy részét szó szerint csigává változtatta).

2473 - A Cowboyok majdnem feloszlik a Kishagoi Vérmédvékkel vívott gyalázatos meccs után (mely 19 napig tartott, majd 2:2-nél feladták, mert egyik oldalon sem maradt élő játékos). A NAF új szabályai, melyek korlátozzák a meccsek időtartamát, már későn jöttek a Vérmédvék számára, de a sötételfek Jeremiah Kool tehetséges vezetésével újraalakították és felépítették csapatukat. Menetelésük csúcspontja a XXI Vérfoci Kupa megnyerése volt, amikor Kool felállította máig megdöntetlen passz rekordját.

Ma - Bár Kool 2487-ben visszavonult, a helyét Hubris Rakarth töltötte be, aki a jó Sötétoldal játékosok hosszú sorában pillanatnyilag az élen áll. Hubris már a kapitányként végigjátszott első szezonjában halhatatlan érdemeket szerzett azzal, hogy a régi NAF liga által szervezett utolsó bajnoki döntőben győzelemre vitte csapatát. Míg a meccs tartott, a NAF főbiztosa eltűnt a NAF teljes kincstárával és a Cowboyok pompon-lányainak többségével együtt. A Cowboyok nagyon gyorsan kiheverte ezt a veszteséget - a NAF sajnos nem, és csődöt jelentett, mielőtt megrendezték volna a következő bajnokságot.

Csapat kitüntetések: Vérfoci bajnokság 2461-ben, '81-ben és '88-ban. Orkidás „az év csapata” díj 2481

Hírességek: Rokudan Fez, Jeremiah „Villanó Penge” Kool.

Spike! Magazin csapat értékelése: 294 pont.

19.6. Ogre Vérfoci csapatok

Az ogrék messze a legtöbbet szereplő szörny játékosok a Vérfoci meccsek mezején, és az évek folyamán igen sok jó nevű ogre játékos is kergette a labdát, felállítva több rekordot, többek között a megölt játékosok és a megevett felszeretek témakörében. Természetesen a leghíresebb a Káosz Csillagok játékosa, Morg 'N' Thorg, az első ogre, aki csapatkapitány lett, és az első játékos, aki még életében bekerült a Hősök Arcképcsarnokába. Azt tartják, hogy egyedül is meg tudná nyerni a Vérfoci Kupát, tekintettel arra, milyen - hm - nyomást lenne képes gyakorolni a tisztviselőkre. Az ogrék a támadójátékban a leghasznosabbak: félelmetesen blokkolnak és néhányan iszonyúan jó rohamozók. Ha egy ogre behúz valakinek, az olyan hatású, mintha száguldó lovas kocsi hajtott volna át rajta. Rettenetes tömegük azonban akadályozza őket a cselezésben, s futás közben könnyű elgáncsolni őket, ezen felül gyenge koordinációs készségük miatt borzasztóan rossz fogók. E kis hátrányoktól a buzgó Vérfoci rajongók könnyen eltekintenek. Az ogrék gyakrabban ütnek elsőként, mint utoljára. Állóképességük nagy, rajonganak a játékért, és magasságuk népszerűvé teszi őket a goblin és snotling szurkolók körében, akik imádják, amikor a behemótok elhajítják a piciket.

HÍRES OGRE CSAPAT

Oldheimi Ogrék: Az ogrék általában inkább más csapatokban zsoldoskodnak, mintsem hogy saját fajtájukból álló csapatban játsszanak. Az Oldheimi Ogrék az egyetlen kivétel ez alól. Ez a vérengző banda két ok miatt nem talált túl sok ellenfelet a Káosz Kupában, a legtöbben rettegnek tőlük félelmetes hírük miatt (például, hogy a pályán megeszik ellenfeleiket), ám ez teljességgel alaptalan rágalom: az ellenfelek többször már a meccsre menet felfalatnak.



Hikuuru Fejvadászok: ennek a csapatnak a tagjai szó szerint fejvadászok. Az ogrék egy ősi, délvidéki, fejvadászattal foglalkozó törzséből alakultak, akik elsajátították a környítés technikát (az áldozat fejét csavarni, csavarni, amíg az le nem ugrik a nyakról). A fejvadászokat jelenleg „Lándzsás” Dibongo vezeti. Ő dolgozta ki azt a taktikát, hogy a snotlingok ne csak a labdát hurcolásszák, hanem - mivel az ogrék amúgy is igen képzettek a lándzsadobásban - ők magukat dobálják el, az ellenfél vonalai felett. Igaz, ezek az akciók csak minden második esetben sikeresek, igen magas a baleseti és halálozási ráta az apróságok között, sok rajongó nagy örömére.

19.7. Nemeself Vérfoci csapatok

Mielőtt először Vérfociztak volna, a nemeselfek lenézően nyilatkoztak a játékról. Úgy hitték, a Vérfoci nem más, minthogy civilizálatlan barbárok értelmetlenül durva módon püfölik egymást. Mindezek ellenére nem sokáig tartott, míg rájöttek, hogy nincs jobb annál, mint amikor látod, hogy csapatod felőrli az ellenfél ellenállását, és megnyer egy kemény meccset.

A nemeself csapatok, melyek közül ma már csak kevesen képviseltetik magukat a ligában, passzjátékukról híresek. Úgy tűnik, túl nagy az előnyük, mikor a meccs megnyeréséről van szó (ami nem feltétlenül azt jelenti, hogy ledarálják az ellenfelet, sőt...), és játékosaik mintha a játékban megjelenő kecsesség kitűnő sűrítményei lennének. A nemeself csapatokkal kapcsolatos egyetlen igazi probléma az, hogy nagyon megválogatják, kivel, mikor és hol játszanak, hiszen ki ne emlékezne, mikor a Sasok nem állt ki a Ragyogó Keresztesek ellen, mert a) esett az eső, b) a pálya túl sáros volt, c) a Keresztesek meze ízléstelen volt. Egyszóval kész csoda, ha az elfek nekiállnak játszani, úgyhogy hálásak lehetünk érte.

HÍRES NEMES ELF CSAPATOK

Galadriethi Gladiátorok: A Gladiátorok, amely az első olyan nemeself csapat volt, amelynek hatásos volt a futójátéka, ma közel áll a 2470-es szinthez, mikor Vérfoci Bajnokságot nyert. Lucien Swifttel (aki vitathatatlanul a valaha játszott legjobb nemeself játékos) az élén, már csak idő kérdése, mikor jut ismét valamelyik kupadöntőbe.



Elfheimi Sasok: A Sasok fiatal csapat (az elf csapatokhoz képest, hiszen több játékosa legalább 250 éves!), de ez nem akadályozza meg abban, hogy játékosai felismerjék, hogy a világ egyik legjobban adogató társaságában játszanak. Mindazonáltal a Sasok igen sebezhető maradt a jó futójátékú csapatokkal szemben, s míg a csapat nem lesz úrrá az ellenféllel való érintkezés iránti undorán, soha nem fog nagyobb tornát nyerni.

Caledori Sárkányok: A Sárkányok azon csapatok egyike, amelyek a NAF összeomlásáig alacsonyabb osztályban játszottak, s csak utána váltak élvonalbeli csapattá. A Sárkányok figyelemreméltóan sikeresnek bizonyult a nagyobb tornákon, megvert sokat a patinás csapatok közül, és tavaly majdnem bejutott a Vérfoci Kupa elődöntőjébe.

19.8. Nekromanta és élőholt vérfoci csapatok

Az Öregvilágban a halál egyáltalán nem egyenlő az örök nyugalommal. Vámpírok ólálkodnak Sylvania baljós erdeinek szellemkastélyaiban. Nekromanták kutatnak elátkozott könyvekben az elveszett tudás után, amivel elkerülhetik halálukat. A Halál Birodalmának homoksivataga alá temetett elfeledett piramisokban a lich lordok életre kelt holttestek légiói felett uralkodnak - akik életükben őket szolgálták, haláluk után is így tesznek. Rég halott nemesek dohos kriptáiban a jóra való sárablók összerezzennek a félelemtől, mikor a hátuk mögött ezüst karperecek csilingelését, és gyanús mocorgásokat hallanak. És persze a Vérfoci pályákra a rég meghalt játékosok ismét visszatérnek hajdani sikereik színhelyére, hogy újra játszhasanak...

Az élőholt csapatok igencsak különböznek a többi csapattól. Mindenekelőtt a játékosok zöme halott, azaz halott volt, míg egy nagyhatalmú varázstudó, a vezetőedzőjük, vissza nem hozta őket az élet groteszk megcsúfolásául, mely állapotot élőhottságnak nevezünk. Mindez az élőholt csapatok második sajátosságához vezet bennünket, mely szerint mindnyájuknak egy nekromanta a vezetőedzője. Ők azok a varázstudók, akik a mágia azon sötét formáját választották, mely képes a halottakat visszahozni az életbe. A nekromanták - irodalmian fogalmazva - a csapat szíve és lelke, akinek akaratereje nélkül a játékosok visszatérnének a halálba, és egy nagy rakás csonttá, és bűzölgő húskupaccá esnének szét.

Bár megjelenésük rémisztő, és még a legkeményebb ellenfeleikben is félelmet keltenek, meg kell mondanunk, az élőholt játékosok jelen pillanatban még nem is olyan jók. Még Tomolandry, a Halál Bajnokai híres edzője is elismeri, hogy az élőhalott játékosoktól nem lehet túl nagy önállóságot elvárni. Lassúak, rosszul dobnak, és a csontvázakat, akik a csapat gerincét alkotnák elvileg, hármával-négyesével viszik le a pályáról. Ám van egy hatalmas előnyük ezzel szemben: a halhatatlan edzőnek mindössze egy gyors varázslatába kerül a teljes csapat kicsattanóan jó formába hozása. És a játék előre haladtával egyre inkább az ellenfél lesz hullafáradt...

HÍRES ÉLŐHOLT CSAPATOK

Csapatok rövid története: **HALÁL BAJNOKAI**

Színek: fekete (mi más?) **Tulajdonos:** Halhatatlan Tomolandry **Vezetőedző:** Halhatatlan Tomolandry
Játékosok: csontvázak, zombik, ghoulak, wightok, vámpírok, múmiák, és bárki más, aki halott!

A Hidegféreg Hegység mélyén, távol az emberi civilizációtól, létezik egy hatalmas nyílás, mely egy gigantikus, homályos barlangrendszerbe vezet. Ez a sötét, vészjósló, gonosz hely a Halál Bajnokainak otthona. A Halál Bajnokait először 2439-ben keltette fel a tehetséges nekromanta, Halhatatlan Tomolandry. A varázsló már több évszázada lakott e barlangrendszer mélyén, és e hosszú kor ha nem is semmisítette meg, igen csak megviselte, amint egyre jobban belemélyedt a Fekete Művészet titkaiba.



2425 körül: Tomolandry megunta a testekben és koporsókban való egyhangú turkálást. Mint ahogy azt más varázslók is tették, képességei révén bekapcsolódott a Nekromanta Közvetítőkör hálózatba és elragadtatva fedezte fel a Vérfocit. Hamarosan Tomolandry lelkesedése odáig fajult, hogy megalapította saját klubját. Azonban a játékosokat nem szerződtette, hanem egyszerűen feltámasztott egy tucat csontvázat, és egy varázslat segítségével ellátta őket az alapvető szabályok ismeretével. Így születtek (újra) a Halál Bajnoka.

2439 - Első szezonjukban a Bajnokok nagy ellenkezést váltottak ki ellenfeleikből. Tomolandry a Spike! Magazinnak adott ritka interjúnak egyikében kifejtette, hogy a többi csapat csak féltékeny rá, mert nekik abba kell hagyniuk a játékot, ha egy játékosuk meghal, vagy ha nem tudnak bért fizetni. Az első néhány szezonban a csapat egész jól szerepelt, bár néhány játékos hajlamos volt arra, hogy egy nagyobb ütközéstől egyszerűen darabjaira hulljon.

2451 - A Törpe Óriások megvádolják Tomolandryt, hogy elrabolta egy játékosukat, mikor kiderült, hogy ex félóriás közkatonájukat, Félmagas Skrullt feltámasztották, és az a Bajnokoknál játszik. A legtöbb csapat ezután már belefoglalja a játékosai szerződéseikbe, hogy azok teste a haláluk után is csapatuk tulajdonát képezik, ám mindez kevésbé fékezi a frissen elhunyt játékosok holttestének feketeipari adás-vételét.

2466 - A VI. Vérfoci Bajnokságon a Bajnokok a döntőben legyőzik a Vynheimi Valkűröket, III. Ramtut, egy nyolcezer évvel korábban élt Vérfoci játékos feltámasztott múmiájának kapitánysága alatt.

2486 - A csapat megismételi a fenti mutatóvannak annak ellenére, hogy a negyedöntők során kisebb galibát okoz az egyik megvadult vérfarkas, aki elásta a sztárjátékosuk lábszárcsontját.

Ma - A Bajnokoknak időbe telt, amíg hozzászoktak az új nyílt bajnokságok rendszeréhez - a halottak a maguk módján igen csak konzervatívak, - de úgy tűnik, végre megint visszazökkentek a rendes kerékvágásba Hugó „Karóbahúzó” von Irongrad vámpír sztárjátékos briliáns vezetésével.

Csapat kitüntetések: Vérfoci bajnokság 2466-ban, '67-ben, és '86-ban. Káosz Kupa győzelem 2440-ben, '59-ben, '61-ben, '62-ben és '67-ben.

Hírességek: nincs (a játékosok nem vonulnak vissza - néhány évre eltemetik, majd szükség esetén újra élesztik őket).

Erengardi Temetkezők: a Temetkezők arról hírhedtek, hogy mérhetetlenül hosszú ideig tart, míg befejeznek egy mérkőzést. Először is csak tiszta, teliholdas éjszakákra hajlandók játszani. Ez önmagában még nem lenne akkora probléma, de a Temetkezők minden esetben ragaszkodnak a félidőben lefolytatott hosszú és bonyolult véráldozó szertartásukhoz, amely rendszerint elhúzódik egészen hajnalig. Mivel a Temetkezők természetesen nem hajlandók napvilágnál pályára lépni, a második félidőt ilyenkor el kell halasztani a következő tiszta, teliholdas éjszakára...

Bruendari Zord Börmellények: a Börmellények volt az első kísérleti csapat, ahol a múmiák helyett húsgölem blokkolókat vetettek be. Mareshiel, egy sötételf varázsló, aki hosszú ideig csak rajongója volt a csapatnak, alkotta meg a legelső húsgölemet, Frank N. Steint, több elhalálozott játékos testrészt felhasználva műalkotásához. Frank azóta több cserevétagot látott, mint stadiont, de még is őt ismerik a legtöbben a csapatból. A Börmellények kétszer nyerte meg eddig a Kazamata kupát, 2481-ben és 2483-ban. Frank jelenleg csapatkapitány, és néhány lenyűgöző győzelmet, valamint pár hírességet tudhatnak magukénak.

19.9. Káosztörpe Vérfoci csapatok

A káosztörpék eredetével kapcsolatos információk meglehetősen hiányosak. A régmúltban néhány törpe északnak vonult a Nagy Koponya Vidékére, majd délnek fordultak a Gyászos Hegység mentén. Ezek a felfedezők kétségkívül a káosztörpék elődei voltak. A káosz óriási befolyása, melyet ezekre a vidékekre gyakorol, borzalmas változást eredményezett a törpék testében és lelkében: átalakítva őket gonosz, önző lényekké. Egy dologban mindenesetre nem változtak: a káosztörpék is imádnak Vérfocizni.

A káosztörpék nincsenek valami sokan, ezért előszeretettel fognak be rabszolgákat a különböző feladatok elvégzésére. Legismertebb láncosaik a hobgoblinok. Ezek a vékony és sunyiarcú teremtmények némileg magasabbak a goblinoknál, és gonoszságban sem maradnak el tőlük. Bár a káosztörpék nemigen bíznak meg a hobgoblinokban, azt kénytelenek voltak belátni, hogy jól jön néhány alattomos, gonosz srác a csapatban, úgyhogy a legtöbb káosztörpe klubban vannak hobgoblin játékosok is.

HÍRES KÁOSZTÖRPE CSAPATOK

Hobgoblin Csapat: ez az ötletszegény elnevezésű csapat kizárólag, nem meglepő módon, csak hobgoblinokból áll. Sajnos az a tény, hogy a játékosaik *önszántukból* Vérfociznak (és nem kényszerítve vannak erre, mint a többi káosztörpe csapatnál), valamint hiányzik mellőlük a káosztörpék, bikakentaurok, és egyéb rettentő teremtmények irányító szelleme, és ereje, azt eredményezi, hogy az Öregvilág legbutább és legrászédhetőbb játékosaiából álló csapattal van dolgunk. Stark StoneSucker a csapat egyik legjobb játékosa például napokkal a mérkőzés kezdete előtt már a helyszínre érkezik, mert ennyi időbe telik, hogy befűzze a cipőfűzőjét. A csapatról így nem meglepő módon az a hír járja, hogy még a legegyszerűbb dolgokat (pl. az öltözőből a pályára való kifutást) is rosszul csinálják. A csetlő-botló Hobgoblin Csapatban uralkodó fejtelenség és káosz miatt a meccseik igen szórakoztatóak, és a jegyek már jó előre elfognak.

Zharr-Naggrundi Piramisok: a Piramisok a legnépszerűbb, és messze a legsikeresebb káosztörpe csapat. Zorn „Kardfog” Uzkrag csapatkapitány és sztár rohamozó vezetése alatt a csapat olyan hírnevet szerzett a tiltott fegyverek használata terén, hogy az már vetekszik a Törpe Harcikalapácsosokéval. Ha azt vesszük, hogy a Piramisok szinte alig tartják be a játékszabályokat és pszichopata módon gyűlölik az összes többi fajt, nem meglepő, hogy népszerűségük igen nagy a szurkolóik körében.



19.10. Félserzet Vérfoci csapatok

A félserzet csapatok technikai hiányosságai legendássá válnak abban a pillanatban, mihelyt valaki észreveszi, hogy egyáltalán ott vannak a pályán. Túl alacsonyak a dobáshoz és fogáshoz, félgőzzel szaladnak és a teljes csapat el tud egy délutánt tölteni azzal, hogy sikertelenül próbálkoznak blokkolni egy ogre játékost. Ami még rosszabb, hogy játékosként teljesen megbízhatatlanok és megvan az a rossz szokásuk, hogy meccs közben kisunnyognak a pályáról egy kis hotdogért, vagy addig nem hajlandók előjönni a fedezékből, amíg meg nem ették a fagyijukat.

Tudtában az anyag kvalitásának, mellyel dolgozniuk kell, a legtöbb félserzet edző a minőséget a mennyiséggel próbálja pótolni. Végül is, ha sikerül fél tucat játékosukat az ellenfél határzónájába juttatniuk és valamilyen csoda folytán a labda is eljut oda, akkor lehet némi remény arra, hogy egy-kettő még nem lesz kocsonyás állapotban, mikor odaér a bogyó...

Hogy a félserzetek miért állnak ki meccsről meccsre minden héten, hogy beledöngöltethessék magukat földbe, és legyilkoltassanak az ellenfél őrzőgő játékosai által, a legtöbb szurkoló számára több éven keresztül rejtély maradt. Azonban a Spike! Magazin egy szemfüles újságírója 2481-ben megtalálta rá a választ: a félserzet szokások szerint minden meccs után a résztvevők kolosszális uzsonnát fogyaszthatnak el a klub költségén. Éppen ezért nem meglepő, hogy a mérkőzés lefűjása után a sérült félserzetek is felpattannak hordágyaikról, és sebes léptekkel az étkező felé veszik az irányt. Hogy egyes félserzetek mire nem képesek egy kis ingyen kajáért?!

HÍRES FÉLSZERZET CSAPATOK

Csapatok rövid története: **GREENFIELDI FÜIMÁDÓK**

Színek: sötétzöld és aranybarna **Tulajdonos:** Berrybriar „Bingo” Fatfellow

Vezetőedző: Drago Foodcraver **Játékosok:** félserzetek



A Füimádók tipikus félserzet csapat: nem futnak gyorsan, nem tudnak dobni, a meccsenkénti veszteségeik borzalmasok, ám a merész kis fickók rendíthetetlenül játszanak tovább.

2465 - Egy elvesztett fogadás eredményeképpen Berrybriar Fatfellow megalapítja a Greenfieldi Füimádókat. A félserzetek imádnak mindenféle okot kitalálni arra, hogy magukba tömhessenek egy kis pattogatott kukoricát, cukorkát, és pár korsó Vérbányai sört, úgyhogy a sport nagy népszerűségnek örvend arrafele.

2476 - Ebben az évben a mindent megbénító játékos sztrájk és az AFC csapatok kitiltása miatt a Füimádók a két versenyben maradt csapat egyike! A vérfoci döntőben azonban kikapnak a Creevelandi Félholdaktól 3:0-ra (de végül is az ezüst érem sem csúnya).

2482 - Miután kikapnak az Asgardi Hollóktól, a Füimádók játékos hiány miatt feloszlik (az örült ex-edző, Omo Snuffsniffer ugyanis folyamatosan cseréket küld be a meccsen meghalt, vagy megsérült játékosok helyett). A Füimádók akkor adták fel, amikor már a 734. elhunytat vitték le a pályáról. Az új rendelkezés, mely egy Vérfoci csapat maximális méretét korlátozza, már a következő héten hatályba lépett.

Ma - A Füimádók visszatértek a pályára! Mások a játékosok, és más az edző is, egyéb vonalon azonban nincs semmi változás. Még mindig túlsúlyosak, tehetségtelenek, és nevetségesen néznek ki Vérfoci mezeikben - és a dagadtabbak még mindig pattanásként ploccsannak szét, mikor valamelyik viharóriás rájuk lép.

Csapat kitüntetések: nincs

Hírességek: Jingo Merrychap

Satnya Kővérek: a Kővérek azon két félserzet csapat egyike, akik gólt tudtak szerezni a Káosz Csillagok ellen. Ebben kétség kívül közrejátszott az a szerencsés tény is, hogy a Csillagok egy elhúzódo vérrituálé miatt nem ért oda a mérkőzés kezdetére, csak a második félidő elejére, és eközben a kis krapekoknak sikerült nagy ravaszul egy gólt szerezniük az ellenfél tők üres térfelén. Így a meccs végeztével csak 2:1-re kaptak ki.

Gyepűi Óriások: az Óriások az a kevés félserzet csapat egyike, amelytől némileg tartanak ellenfeleik. Valószínűleg ennek legnyomósabb oka az, hogy ebben a csapatban játszik a híres faember blokkoló, Thicktrunk Strongbranch, ámbár a csapat által bevetett „félserzet halálosztagok”, melyek arra szako-sodtak, hogy kivégezzék a faember által a földre küldött ellenfeleiket, is általános utálatnak örvendenek.

19.11. Goblin Vérfoci csapatok

A goblinok kegyetlen, érzéketlen és durva teremtmények, akik gyermeket humorérzéssel vannak megáldva, és mindig azon jár az agyuk, hogy tudnának másokkal úgy kibabrálni, hogy önmagukat ne veszélyeztessék közben. Mindez azt eredményezi, hogy jobb Vérfoci szurkolók, mint játékosok, s valóban: Öregvilág-szerte a goblin szurkolótáborról az a hír járja, hogy már órákkal (néha napokkal) a meccs előtt megjelennek, jól berúgnak, majd verekedéseket kezdeményeznek (de csak ha legalább kétszeres túlerőben vannak), trágár és sértő dalokat énekelnek fennhangon, és úgy egyáltalán, folyamatosan bajt kevernek, amerre csak járnak.

Ami magukat a csapatokat illeti, a goblin gárdák taktikája a hatékonyság terén még hogy kívánnivalót maga után. A goblinok igen jó fogók, mivel kicsik és fürgék, ebből kifolyólag könnyedén át tudják magukat cselezni az ellenfél sorai közötti apró réseken, ahol másnak ez nem sikerülne. Ellenben a labda eldobása nem fekszik nekik annyira, így nem ritka az, hogy a goblin fogónak az egész meccs során egyetlen labdát sem kell elkapnia, mert az még csak a közelébe sem kerül. Mindemellett annak az esélye, hogy a felszerzeteknél nagyobb méretű ellenfelet sikeresen blokkolni tudjanak majdnem egyenlő a nullával.

Mindez azonban nem kedvteleníti el túlságosan a goblin játékosokat (és szurkolókat), sőt ha sikerül bevetni valamelyik körmönfont titkos fegyvert, akkor a csapatnak lehet esélye a meccs megnyerésére. Csak ne tartsd vissza a levegőt arra várva, hogy a fenti események bekövetkezzenek...

HÍRES GOBLIN CSAPATOK

Lowdowni Patkányok: jelenleg a „híres” jelzőt nem nagyon szokták a goblin csapatokkal együtt megemlíteni, hacsak nem negatív értelemben, ami a Patkányokra igen csak ráillik! Mit is lehetne róluk elmondani? Nos néhány kritikus szerint a „Lowdown” (értsd: nagyon lent) szó nemcsak a csapat bajnoki helyezéseire, hanem a játékosok egytől tízig terjedő skálán való besorolására is utal. Ennek ellenére a csapat keményen küzd, és ki tudja, egyszer már csak megnyernek végre egy meccset...



A Lowdowni Patkányok edzőjének az öltöző falára kiragasztott taktikai utasítása:

Mikó nálunk van a bogyó:

Ögy: kabd fő gyósan!

Kető: ne gyakjátok mán egymást, csak ögy vegye fő!

Néjhány: no akkó most, mind rohannyátok le az ellensíget!

Mindkető kezeden kető: üssítek a pofájjukat!

Mindkető kezed, mindkető lábad, és a nózid is: csak üssítek tovább a gyesznyáját!

Sok: ha a bíró bölefű a sépjába, üssétök azt is!

Naon sok: ha mán nincs kit ütni, kerecsétek mög, kiné van a bogyó!

Kúva sok: ha nájjatok, akko osztán gót kell mán lúni!

Mikó a másikná van a bogyó:

Ögy: mind rohannyátok rájuk!

Kető: üssítek a pofájjukat!

Néjhány: csak üssítek tovább a gyesznyáját!

Néjhány oszt még ögy: ha a bíró bölefű a sépjába, üssétök azt is!

Sok: ha mán nincs kit ütni, kerecsétek mög, kiné van a bogyó!

Naon sok: ha nájjatok, akko osztán gót kell mán lúni!

Fúrmányoságok:

Morzsojátok széjel a dobójikat!

Kalapájátok agyon a fogójikat!

Jó meszire körüjétek el a nagy benga páncilos palikat!

Meg kő öni a sok zajos umanót a közönségbe, oszt ki kő őket rabulni!

19.12. Gyíkember Vérfoci csapatok

A Slann Birodalom napjai leáldoztával, ez az ősi faj egyre inkább visszahúzódott Lustriai rejtett templomvárosaiba, és onnan figyelték megvetően, hogyan veszi át az emberiség és az újkori versenyek a világot. A slannok sok ezer évvel ezelőtt már büszke mesterei voltak a Vérfocinak, így semmi kedvük nem volt

kapcsolatba kerülni ezekkel az új, barbár népekkel, amelyek lassan randa, minden felsőbbrendű elképzelést nélkülöző falvakkal és városokkal népesítették be Öregvilág üressé vált tájait. Mindössze egy kisebb slann csoport maradt csak hátra, hogy figyelemmel kísérjék az új fajok fejlődését; a többiek a teljes elzárkózás mellett döntöttek. Az idő telt-múlt, és a slann mágusok felfigyeltek a rég elfeledett Vérfoci játék újra felfedezésére, a Vérfoci templom megnyitására, és az ősi slann páncélok újbóli használatba vételére. Ekkorra azonban Lustriaiban a játék már régóta feledésbe merült, a slannek elkényelmesedtek, és az alsóbb rendű gyíkembereket dolgoztatták templomaikban, akik minden igényét kiszolgálták gazdáiknak.

2300-ban azonban, a legkisebb gyíkember faj képviselőjének, egy skink sámánnak látomása támadt. Egy csomó vértetbe öltözött gyíkembert látott, akik egy különös, vonalakkal felosztott csatatéren öldökölték gyűlölt ellenfelüket, a skaveneket, miközben egy furcsa, felfűjt disznóhólyagot védelmeztek nagy elszántsággal. A látomás vége felé az egyik gyíkember egy ügyes mozdulattal a csatatér végén ácsorgó társának dobta a disznóhólyagot, amire Sotek isten nagy jutalomban részesítette a harcosokat. Mikor a sámán visszatért a révüléséből rájött, hogy valami nagyon fontosat látott, amin akár az egész faj jövője múlhat, és azonnal nekiállt elmagyarázni látomását a többi sámánnak. A látomás nagy izgalomba hozta a gyíkembereket, akik azonnal különböző, a Vérfocihoz néhol csak nyomokban hasonlító versenyt kezdtek el szervezni, Sotek dicsőségére, és abban a reményben, hogy valamikor a jövőben majd újra kiléphetnek elzárt városaikból, legyőzhetik a többi fajt, és megint ők lehetnek Öregvilág teljhatalmú urai.

Mikor a Vérfocit majdnem tönkretette a NAF 2489-es összeomlása, még csak egyetlen, nem hivatalos csapat, a Lustria Reménysége játszott idegenben (igaz, egyetlen szezont csupán), mert a slannek megtiltották a többi csapatnak a külhoni túsírákat. Ennek ellenére a Lustria Reménysége 2501-ben megnyerte a Káosz Kupát, majd nem sokkal utána a Spike! Magazin Kupáját is.

Mikor végül visszatértek szülőföldjükre, látták, hogy rengeteg gyíkember csapat játszik Vérfocit (vagy ahhoz hasonló játékot), igaz, kicsit eltérő szabályokkal, mint a hivatalos. Bemutató mérkőzéseket tartottak a slann öregek előtt, ismertették a külhoni szabályokat, és elérték végül, hogy a slannek áldásukat adják a játék elterjedésére. A Reménység így hivatalos nemzeti csapattá válhatott, és rengeteg edzőt és asszisztentst képeztek ki a gyíkemberek számára, miközben megtanították őket az Óvilágban újra felfedezett Vérfoci szabályaira. A slannek utasították a gyíkembereket arra, hogy a külvilágba menjenek fejlődni és tanulni, és egyenlőre a pályán, de semmisítsék meg azokat a beképzelt új fajokat, akik azt hiszik magukról, hogy a Vérfoci egyedül az övék.

Egy gyíkember csapat nagyon kemény ellenfél lehet. Ott vannak közöttük a kivételesen gyors skink játékosok, akik pillanatok alatt megkerülik a védelmet, vagy átfurakodnak annak réseibe; és ott vannak a brutális száuruszok is, akik könnyedén földbe döngölik ellenfeleiket, valamint mind közül a leggyorsabb döngölő, a kroxigor. Nem sok csapat tud ellenállni egy jól megszervezett gyíkember frontvonal támadásának. A nagy sebességet és kiváló harci teljesítményt némileg csak a labdakezelés hiányosságai ellensúlyozzák. Ha ezt is sikerül a gyíkoknak megoldaniuk, élvonalbeli csapatokká válhatnak.

HÍRES GYÍKEMBER CSAPATOK

Sotek Igéje: Slotek Igéje tartja az örök rekordot, miszerint is zsinórban, 97 éven keresztül, sorra nyerték meg a Zlatlan Kupát. Némileg árnyalja ezt a dicsőséget az, hogy egyes elemzők állítása szerint ebben nem az ügyes, taktikus játékok játszott szerepet, hanem az a tény, hogy az Ige tagjai voltak az egyetlenek, akik ismerték a rejtett Zlatlan város pontos helyét. Mindez csak addig volt így, míg az egyik amazon csapat véletlenül rá nem bukkant Zlatlanra, ahol azonnal meg is verték Sotek Igéjét.



19.13. Amazon Vérfoci csapatok

Néhány évvel ezelőttig a legnagyobb ismeretlenségben élt Lustria dzsungelének mélyén, ez a félelmetes harcosokból álló nép. Sosem ejtenek foglyokat, és nem haboznak megtámadni olyan ellenséget sem, akik akár kétszer annyian vannak, mint ők, és jobban is felszereltek. Ők az Utolsó Törzs amazonjai. Egy olyan feminista, matriarchális berendezkedésű vad törzs, akik örülten gyűlölnék minden hímuralomra épülő (azaz Öregvilágban normálisan elfogadott) birodalmat. Na és mi a legjobb módja annak, hogy ezek a dzsungelben élő nők igazolják fölényüket az alantas hímek felett? Hát persze, hogy az, amikor a Vérfoci pályán döngölhetik a földbe őket!

Senki nem tudja biztosan, hogyan tanultak meg az amazonok Vérfocizni. Egyesek szerint egy ősi slann agyagtábláról sajátították el a tudást, mások szerint egy norsca partmentén fosztogató csapattól, akik épp a gyíkemberekkel háborúztak azok ősi kincseiért. Egy dologban azonban mindenki egyetért: az amazonok

félelmetes Vérfoci játékosok, akik ötvözik az erőt, a sebességet, a mozgékonyt, a kegyetlenkedésre való hajlamot, és egy általános gyűlöletet, melyet minden más faj ellen éreznek. Amikor egy versenyre feliratkozik egy amazon csapat, máris egy falura való, nagy rakás, nyáladzó hímekből álló rajongó csapat kezdi el követni őket, menjenek bárhová. Néhány kiválasztott hímnek megadatik, hogy egy csapatban játszasson velük, persze csak egy kemény beavatási próba után. Egyesek szerint ez a beavatási próba nem is annyira kellemetlen...

Jelenleg nincs még igazán kiemelkedő amazon csapat, ennek oka nem a technikai tudás, inkább az, hogy ezidáig még nem találtak nagy, tökeerős szponzort maguknak, de csak az idő kérdése, mikor állítanak ki valami igazán ütőset. Az Amazon Kupában (amelyen csak és kizárólag amazon csapatok indulhatnak) azért már fel-feltűnedezik pár igen nagy reményű csapat. Amazonok ellen játszani amúgy nem valami kellemes. A rohamozókat szinte lehetetlen leblokkolni, az edzők gondosan felépített taktikáját vágja tönkre egyetlen másodperc alatt egy-egy, szinte a semmiből feltűnő amazon játékos (vagy nem, például ha ork ellenfélről van szó, ilyenkor általában egy cafatokra rugdosott amazon rohamozó marad csak az orkok gyűrűjében - hiába, ezek a csajszi nem használnak túl sok védőfelszerelést). Mindenesre egyre több csapat bánta már meg, hogy kiállt a törekeny csajoknak tűnő amazonok ellen.

HÍRES AMAZON CSAPATOK

Jlaxonőllő Jaguárok: a Jaguárok az Amazon Kupa több év óta győztes csapata, aki azért már kimutatta foga fehérjét a külvilágban is, mikor is két évvel ezelőtt először indultak el egy nagyobb bajnokságon. A csapatot egy rohamozó kvartett vezeti, a B'heverlay nővérek, akik hozzáértő szereléséről már a nevesebb csapatok is meggyőződhetnek. Prince Moranion például saját bőrén tapasztalhatta meg a nővérek hírhedt „négyes térdkalács” megmozdulását, aminek következtében hosszabb időt volt kénytelen a gyengélkedőn eltölteni.



Tlax Harcosai: a Harcosok azzal sokkolták a világot, hogy ők lettek a Vérfoci történelmében az első csapat, akik a gyíkembereken kívül megnyerték a Zlatlan kupát 2491-ben, Sotek isten nem kis bosszúságára. Az sem kevésbé sokkolta a világot, hogy ők voltak az első, akik hírt adhattak az eddig rejtőző templom-városról. Mindenesetre egy nagy fazék aranyat nyertek a döntő mérkőzésükkel, amit azonnal jövőbeni tehetségek felkutatására és megvásárlására költöttek el. Híresek defenzív játékuiról, váratlan betöréseikről az ellenség sorai közé, fejlődésük folyamatos, és töretlen. Nem véletlen, hogy a Kéböltívi nézői 2503-ban a legfényesebb jövő előtt álló csapathoz választották őket.

19.14. Norsca Vérfoci csapatok

Sörivás, lándzsa lóbálás, örült jegesmedve-birkózás, és remek dorbézolók! Egy norsca Vérfoci csapat, és egy norsca fosztogató különítmény között nem sok különbség van: mindkettő sört vedel, és énekel mielőtt a véres meccsre indulnának. És persze rengeteg örült sportot is üznek.

Képzeld el az alábbi helyzetet: valahol, a fagyos szigeteken, ahol épp a zord tél jeges markába dermed a világ, az éjszakai égbolt az egyetlen látványosság, és olyan hihetetlen, epikus mesének tűnik az, hogy a szomszéd srác látott egy rénszarvast, mintha a Valhalla istenei vágatnának keresztül az égbolton, egyszer csak elterjed az a szóbeszéd, hogy a Sarkvidéki Sziklapókok 3 egymást követő meccset megnyertek a távoli és elbűvölő Lustriában, Estaliában és Brettoniában. Te mit tennél ilyenkor? Hát persze, hogy azonnal nekiállnál készülődni az utazáshoz (váltás szörme ruha, valamint egy nagy hordó sör becsomagolása - és már kész is), hiszen a csapatot látnod szinte kötelesség.

A norsca csapatok apró falvakból érkeznek, és bár a játékosok nem annyira túlpáncélozottak, mint a többi csapat, azért keményebbek, mint egy pár jancsiszegetes csizma, valamint ők a legtökösebb blokkolók. Tökéletesen ugyan azt a magatartást képviselik a pályán, mintha otthoni tanyájukat védelmeznék valami rájuk támadó vadállat, vagy ember ellen. Azután ott vannak a berzerkerek! Ők már jóval a meccs előtt elkezdnek sört vedelni, és önmagukat ostorozni, hogy megfelelő örületbe lovallják magukat a meccs kezdetére. Akkor azután kiviharzanak a pályára, és földbe tipornak minden ellenfelet, aki eléjük téved. Sok edző csak a száját tudja tátani, mikor kedvenc sztárjátékost egy 300 fontnyi berzerker kaszálja el, a rajongók nagy öröme.

A közelmúltban bevezetett újításokkal a norsca csapatok még inkább fokozták a pályán való megszállás hatékonyságát, mikor is hótrollokat és ulfwerenereket kezdtek el csapataikban alkalmazni. A hótrollokat (vagy ahogy közismertebb nevükön ismerik őket: a jetiket) egy rendkívül zavaró, hideg aura lengi körül, mely könnyen a közelükbe tévedő dobók megfagyásához vezethet. Bár ők általában igen zárkózott lények, a norsca barbárok sikeresen férköztek a bizalmukba (néhány hordó jó sör segítségével). Az ulfwerenerek olyan bőreváltó

barbárok, akik képesek félig vad farkas alakját magukra venni. Ezek, az amúgy sötét erdők mélyén élő, teremtmények nyers ereje és vadsága már több ellenséges csapatot megtizedelt.

HÍRES NORSCA CSAPATOK

Norsca Tombolók: korábbi nevükön Vynheimi Valkűrök. Az egykori Valkűrök két Vérfoci Kupát is megnyertek már. Néhány évvel ezelőtt azonban kénytelenek voltak csapatnevet változtatni, és sokáig bujkálni, mert betörtek és kifosztották, majd felgyújtották a Skalgrimm és Holst gyárat, elrabolták a cég igazgatótanácsát, és a cég egész vagyonát - mindezt csak azért, mert azok vissza merték vonni támogatásukat!



Sarkvidéki Sziklapókok: a Sziklapókok már tizenkétszer győztek a Káosz Kupában. Legutoljára 2486-ban, mikor is az oldheimi Óriásokat győzték le. A nap sztárja akkor kétség kívül Icepelt Hammerblow volt, a jeti sztárjátékos, aki rendre elkaszálta az Óriások egész támadósort, mellyel lehetővé tette a csapat futóinak a pontszerzést. A győztes gól előtt Icepelt levertek, és egy nagy halom óriás temette maga alá az utolsó másodpercben. Mikor azonban az óriások átkozódva eltávolították a halmot, alóla nem egy vérző és összetört jeti teste került elő, hanem egy vigyorgó Icepelt, aki azonnal felállt, leporolta magát, és fülig érő szájjal elsietett, hogy begyűjtse a megérdemelt Káosz Kupát. Azóta Icepelt lerázott már szinte minden sérülést magáról: blokkolták őt több százan sikeresen, láncfűrészrel fűrészték, bombával dobták fejbe, sőt egy törpe halálroller többször oda-vissza áthajtott a földön heverő testén, de mindez hiába... Icepelt azóta is él és virul, és szívesen játszik bármelyik norsca csapatban, akik a tetemes bérét (nagy csomó hordó sör) meg tudják fizetni.

19.15. Vámpír Vérfoci csapatok

Sajnos ki kell mondanunk, hogy a vámpírok talán sosem nyerhetnek meg egyetlen nagyobb kupát sem. Mi lehet ennek az oka? Hiszen egy vámpír csak vért iszik, a vértől pedig hihetetlen erőre, gyorsaságra, ügyességre tesz szert, szinte lehetetlen megölni őt egy fakaró segítségével nélkül. Minden lehetőség megvan bennük, hogy a vámpír csapatok a legnagyobb nevek között szerepeljenek. Ha nem lenne ez a kis probléma... Nem, ez nem az a probléma, amit vártál, nem a napsütés az, hiszen már kifejlesztették azt a mágikus kenőcsöt (furcsa elegye a réznek és a kecskebékának), aminek segítségével a vámpírok - bár korlátozott ideig - szabadon ténykedhetnek a legerősebben tűző napfényben is. A vámpírok legnagyobb problémája az, hogy egy vámpírnak igen sok vért kell meginnia ahhoz, hogy formában maradjon, és hogy átkozott vérszomját kielégítse. Ha nincs a közelben egy erre a célra tartott thrall szolga, akkor vissza kell futniuk a fedezékbe (jobb esetben), vagy elindulni portyázni a közönség közé (rosszabb esetben), hogy egy fiatal, szűz leányt találjanak maguknak vacsira.

Az elmúlt években a vámpírok rengeteget kísérletezgettek mindenféle vértároló ampullával, flakonnal, de ezek eddig nem igazán váltak be. A tárolók vagy akadályozták a vámpírokat a szabad játékban, vagy a harc hevében a földre ömlött a tartalmuk. Minden triviái rajongó emlékszik még arra, amikor 2481-ben az egész Craggen Grófjai csapat azzal töltötte a második félidőt, hogy a pálya talajára ömlött káosztörpe vért próbálták meg felnyalogatni, miközben a magára hagyott minotaurusz, Darkforest Ironhooves, sorra lőtte nekik a gólokat.

Egyszerűen, hogy a vámpírok mindenkori vérigényét kielégítsék, a csapatot thrallok egész sora kíséri a pályára is. Ezek a thrallok olyan elbűvölt, meghipnotizált, erre a célra kitenyésztett emberi szolgafaj tagjai, akikkel sikerült megértetni a játék alapjait, és akiket a legteljesebb kontroll alatt tudnak tartani vérszívó uraik. Praktikusak, hiszen amíg a pályán vannak mindig kéznél van a takarmány. Persze még így is okozhat gondot, hogy egy vámpír ahelyett, hogy bevinné a gólt, inkább úgy dönt, egy kis vért szív a közelében ácsorgó thrallból. Ha majd egyszer egy vámpír csapat elegendő thrall tud a pályán tartani ahhoz, hogy az állandó vérszomjukat kezelni tudják, csodákra lehetnek képesek. Sajnos azonban már a legtöbb csapat ismeri a vámpírok legyőzésének kulcsát: a thrallokat kell eltávolítani a pályáról, és ezzel végleg tönkreteszik a vérszívók játékát.

HÍRES VÁMPÍR CSAPATOK

Fekete Sabbath: a Sabbath volt talán a legsikeresebb vámpír csapat, hiszen 2496-ban a Káosz Kupa döntőjéig jutottak el, amit a törpe Feketehegyi Pengékkal vívtak. Az a nap azonban nem kedvezett a Sabbathnak, mert a törpék a soraikat egy olyan, addig ismeretlen amazon játékosal erősítették meg, aki sikeresen rázta már le magáról életében egy vámpírlord uralmát. Zara a Mészáros hihetetlen hozzáértéssel és lelkesedéssel ritkította kedvenc kihegyezett fakarójával a thrallok és vámpírok sorait. A Sabbath végül elbukott a



tornán, megmaradt tagjai pedig félelemtől hajtva menekültek bele az éjszakába, és a csapat hamarosan feloszlott, mert a vámpírlordnak nem sikerült újra játékra bírnia őket. Zara a Mészáros azóta is feltűnik itt-ott a Vérfoci pályákon, lehetőleg olyankor, mikor módja van élőholtak ellen játszania.

Streisseni Vámpírok: ez a csapat arról híres, hogy a legrosszabb vámpír csapat egyáltalán nem megtisztelő címet sikerült kivívniuk. Utolsóként végeztek a legutolsó három szezonban, mikor is a szurkolók meglepő bénázásukat, és néhány kihegyezett fakaró segítségével, a vámpírlord vezetőedző társaságában, örök nyugalomba helyezték az egész csapatot. Sajnos a csapatot már az sem mentette meg a végső elmúlástól, hogy utólag kiderült, a negatív teljesítmény oka Guff Rottenhead, a pénzéhes beszállító volt, aki a méregdrága szüzlányok vére helyett ilyen-olyan ócska, többnyire vágóhídról származó birkavért adott el a csapatnak. Guffot végül néhány kitartó szurkoló felkutatta, hiába bujdosolt sikeresen éveken keresztül. Halála állítólag hosszú volt, és fájdalmas (egy ghoul falta őt fel szép lassan elevenen).

19.16. Khemri Vérfoci csapatok

A régmúlt korokban az Amórikának hívott földön, három hatalmas királyság, a Slann Birodalom, Lustria és Khemri viselkedtek egymás ellen véget nem érő háborúkat. Merész harcosok küzdöttek mindegyik oldalon amíg fent volt a nap, ám mikor leszállt az este, rajongókká váltak, hogy több ezren bámulhassák a legteljesebb egyetértésben a legelső Vérfoci játékot. A birodalmak ősi vitájukat próbálták meg akkor rendezni a játék elődjében. Mindezen idők nem tartottak túl sokáig, mert miközben e három birodalom egymással hadakozott, a többi nemzet egyre csak növekedett; a háborúban állók tartalékaik lassan kimerültek, birodalmaik romlásnak, sorvadásnak indultak. Végül elkövetkezett a sokak által megjósolt, akkori utolsó Vérfoci játék, amikor is a mérkőzés végeztével a Nuffle istennek szentelt óriási kötetet, valamint a 32 játékos öltözetet egy titkos templomba zárták, és annak ajtaját lepecsételték az örökkévalóság számára. Vagyis csak akarták az örökkévalóságig elzárni, de jött az ork Mungk őrmester, és ez innentől már történelem...

Végül a Slann Birodalom szinte teljesen eltűnt, maradék lakosai pár rejtett templom-városba húzódtak vissza, és várták egy jobb korok eljövetelét. A Lustria és Khemri Birodalom rosszabbul járt: a csatározások közbeni féktelen mágiahasználat következtében nyom nélkül elnyelte mindkettőt egy hatalmas sivatag. A játékot azonban újra felfedezték. A NAF összeomlott, és egy új - bár lényegesen kisebb - birodalom emelkedett ki a sivatagból: Arabya. Azonban a végtelen sivatag alá temetett piramisok mélyén valami megmozdult... A Kéböltívi mágikus sugárzása, a tornákra siető csapatok jövése-menése felébresztett valamit ősi álmából. A katakombák királyai, a sűrűzók lassan ráébredtek a jelen valójára, hogy ősi, nemes játékaikat immár az új, megvetett fajok játsszák: elfek, orkok, törpék, és a gyűlölt slannek rabszolgái, a gyíkemberek. Felháborodtak szent játékaik illetlen megcsúfolásán, így múmiáik kikeltek ősi, vésett szarkofágjaikból, és maguk mellé idézték rég elhunyt szolgálóikat.

A piramisok szerencsére tele voltak mumifikálódott holttestekkel, akiket feltámasztva már is készen állt a csapatok gerince. Azonban kezdetben nem mentek valami túl jól a dolgok, hiányzott még valami a csapatból. A sűrűzók ezért még mélyebbre ástak, ősrégi stadionok romjait kutatták át, hogy találjanak valamit, amivel javíthatnák csapatuk teljesítményét. Végül meglelték azokat a Nufflenak szentelt sírokat, amelyekben különös, hosszúkás csontú holttestek nyugodtak, azóta sem rozsdásodó, mágikus sisakkal koponyájukon. Életre keltették hát ezeket a majd 8000 éves csontokat, megtöltötték belsejüket fekete, mágikus, szentségtelen tűzükkel, s a régmúlt játékosai újra emlékezni kezdtek hajdani képességeikre. A thro-Ras (dobócsont) és blitz-Ras (rohamcsont) prototípusai megszülettek...

HÍRES KHEMRI CSAPATOK

Neter-Khertet: Jelentés az „isteni túlvilágon”. Nyolcezer évvel ezelőtt ez a csapat igazi menő volt a Vérfoci világában. Hamar híressé váltak megállíthatatlan H-formációikkal (H mint harci szekér), melyet később betiltottak. Az idő azonban megváltozott, és bár a Neter-Kherter manapság is jó csapatnak számít, messze nincs már a játék csúcán. Valójában szó sincs arról, hogy a sűrűzóknek sikerült volna annyi ősi játékost feltámasztaniuk, hogy csak belőlük álljon a csapat. Sajnos ehhez egyszerűen túl kevés ép holttestet ástak ki eddig, így rászorultak arra, hogy más fajok elhunyt játékosait animálják, s sorozzák be őket egyszerű csontvázként. A csapat eredményei manapság inkább középszerűek, hiába hirdeti büszkén Ithiris, a vezetőedző, hogy megtalálta minden idők legjobb thro-Rasát, Khonsu személyében (aki történetesen egy elhunyt saurusz csontmaradványa), akinek elvileg győzelemre kellett volna már vezetnie csapatát. Sajnos a mai napig Khonsu még a labdát is csak nehézkesen kapja fel a földről, az, hogy valakinek el is dobja, egyenlőre merő vágyálom csupán...



19.17. Káosz Vérfoci csapatok

Öregvilág északi sarkán egy szentségtelen hasadás található a valóság szövetében: ez az a kapu, amelyen keresztül a Káosz fertőzése folyamatosan árad erre a világra. Az itteni, elátkozott erdők mélyén, minden civilizációtól távol bujkálnak a rettegett káoszbestiák (már amikor épp nem valamelyik háborúba menetelnek hatalmas hordákban). Ezek a szörnyű, félig állat, félig emberi lények a Káoszistenek által megfertőzött emberek és állatok perverz leszármazottjai. Am nem ők a Káosz legnagyobb hatalmú teremtményei, hiszen léteznek például a káoszharcosok is. Ezek a valaha emberi bajnokok eladták lelküket valamely Káoszistenségnek, és cserébe emberfeletti erőre, illetve a sikeresebbjeik egyéb mágikus ajándékokra, avagy szörnyűséges mutációkra (mint például szarvak, csápok, további végtagok, avagy egy második fej) tettek szert.

A Káosz követői a négy nagy Káoszisten egyikének szolgálói és játékszerei. Mindenki előtt ismert ez a négy név, még ha nem túl célszerű túl gyakran emlegetni, nehogy a Káoszisten felfigyeljen az óvatlan balgára: Khorne, a Vérszomjas; Nurgle a Fertőzések és Betegségek Ura; Slaanesh a Vágy és a Kéj Istene és végül Tzeentch, a Változás Ura. Szentségtelen, ezerszer elátkozott, nagyhatalmú nevek ezek, a Káosz valamely megjelenési formájának isteni hatalommá csomósodott nyers matériái. A Káoszistenek valódi szándékát és motivációját ép eszű teremtmény nem értheti meg: azon látnokok, akik megpróbálkoztak a kifürkészésével, azon mód nyáladzó idiotákká, avagy vérbe borult szemű tömeggyilkosokká váltak. Mindenesetre egy dolgot le lehet talán szögezni anélkül, hogy elménk, avagy lelkünk épségét kockáztatnánk: mindegyik Káoszisten szereti a Vérfocit!

Számos igen jó Káosz Vérfoci csapattal találkozhatunk Öregvilág szerte annak ellenére, hogy a Káosz csapatok nem a furfangos és eredeti játéktílusukról ismertek. A tipikus Káosz taktika a pálya közepén való felfejlődés, valamint a lehető legtöbb ellenséges játékos megcsonkítása, vagy megsebzése. Azonban ez a taktika meglepően hatékonyan bizonyulhat és a legtöbb Káosz csapatra igencsak ráillik Rudy Chitterlings mondása: „nem az számít ki nyert, hanem az, közben mennyi kint okoztál”.

HÍRES KÁOSZ VÉRFOCI CSAPATOK

Khorne Gyilkosai: ezek az emberölő (és elfölő, törpeölő, orkölő - egyszóval mindenölő) mániákusok, akiket sokan jellegzetes Káosz csapatnak tekintenek, a Vérfoci pálya igazi rémei. Annyira vérengző a játéku (már ha azt még egyáltalán játéknak lehet tekinteni), hogy az olyan apróságokkal, mint a labda felkapása és gólszerzés ritkán foglalkoznak, ha egyáltalán törődnek vele, egészen addig, amíg egyetlen élő ellenséges játékos is van a pályán. Emiatt nagyarányú győzelemre, de ugyanakkora vereségre is képesek. Mindenesetre a meccsenként „termelt” sérült és halott ellenfelek nagy mennyisége garantált, és ez igazán népszerűvé teszi a csapatot.

Nurgle Rothadói: e csapat minden játékosát megfertőzte egy szörnyű és igen ragályos kór, Nurgle rothadása. Emiatt az ellenfelek gyakran ki sem mertek állni ellenük, mivel a Rothadók játékosai folyamatosan cserélődtek, és nem szerették volna, ha ők lettek volna a következő jelölt... Sajnos a Rothadók nem élte túl a NAF '88-as összeomlását, mivel az új áldozatok folyamatos utánpótlásától megfosztott csapat szó szerint szétesett. Jó sok időnek kell még elteltie ahhoz, hogy a csapat egy újabb rothadásjárványnak köszönhetően ismét, khmm, összeálljon.



Slaanesh Lánykái: a Lánykák egy viszonylag új csapat, mely máris jelentős sikereket ért el (a legutolsó három évben ha elsőik nem is lettek, de dobogós helyre kerültek a Káosz Kupában). A Lánykáknak igen sok rajongója van, amit leginkább a - kisebb apróságokat leszámítva - csinosnak mondható mezőny játékosainak köszönhet. A lenge öltözetben pályára lépő démonlánykák megdobogtatják a műértő közönség szívét, és az apró szépséghibákat, mint a patás lábakat, a hatalmas rákollókban végződő kezeket, vagy a skorpiófarkakat elnézik nekik. A Lánykák sok ellenfele, akiket igen durván földre küldtek, váltig állítja, hogy az a pár pillanat, amit meghipnotizálásuktól a rákollók testükbe hasításáig a pályán eltöltöttek, számukra kéjjel teli éveknek tündek, és a sérülésük apró bosszúság csupán ahhoz képest, amit kaptak a Lánykáktól cserébe. Talán nem meglepő, hogy Slaanesh híveinek száma drasztikusan megnövekszik a Lánykák egy-egy mérkőzése után...

Tzeentch Mágusai: a Mágusok sem túl régi csapat, és amint sikerül az apró problémájukat megoldani, könnyen valamelyik nagyobb torna csúcán találhatják magukat. A Mágusok minden játékosára jellemző, hogy meglehetősen mutációk egész arzenáljával rendelkeznek, mellyel a Változás Ura ajándékozta meg őket. Ezen mutációk némelyike igen hasznos (mint pl. a hosszabb lábak), de akadnak közöttük kevésbé effektívek is (mint amikor pl. Ur'Gullard kezei gigantikus lufiként fúvódtak fel, és a nagyreményű bestia sztárjátékos egyszerűen elrepült a pályáról, és azóta sem került elő). Nos a Mágusok apró problémáját éppen ez okozza, hogy nem képesek kordában tartani saját mutálódásukat. A Változás Urát nem nagyon érdekli csapata eredménye, sokkal

fontosabb számára, hogy híveit egyre újabb, és újabb, számára gyönyörűsége formába torzítsa. Emlékeztet a legutóbbi Káosz Kupa nyolcad-döntőjének mókás eseménye, amikor Lord Sa'Hatekk épp labdával a kezében tört az ellenfél határzónája felé, mikor három lépéssel a gólvonal előtt váratlanul egy alaktalan, zöld, remegő kocsonyává változott...

Dühöngő Bikák: a Bikák ezidáig csak pár meccset játszottak, talán sokak legnagyobb szerencséjére, hiszen ez a csapat teljes egészében vad, kegyetlen, vérszomjas minotauruszból áll. Igaz, mindegyik mérkőzés eredménye 0:0 lett, de az ellenfél egyetlen tagja sem hagyta el élve a Vérfoci pályát, mellyel igen komoly tiszteletet vívtak ki a műértő közönség körében.

Csapatok rövid története: **KÁOSZ CSILLAGOK**

Színek: vörös és zöld lángok **Tulajdonos:** Dorian herceg, az Elveszett

Vezetőedző: ismeretlen **Játékosok:** káoszogrék, bestiák, káoszharcosok és más fajok elátkozott harcosai



Mint mindenki előtt közismert, Öregvilág igen különös hely, telis-tele különös és csodálatos dolgokkal. A századforduló környékén a különös és csodálatos (khmm) dolgok egy csoportja elhatározta, hogy Vérfoci csapatot szervez. Az eredmény a Káosz Csillagok lettek. Tulajdonosa a háromszor is elátkozott Dorian herceg, több királyi trón

várományosa, aki mindent feladott annak érdekében, hogy lepaktálhasson az ördögi gonosz Káoszistenek egyikével (vagy mindegyikével - ez a tény még nem egészen tisztázott), hogy saját Vérfoci csapatot szervezhessen. Az új csapat Öregvilág sok kitalált és renegátja számára a mennyországot jelenti, akárcsak annak a jó néhány kaotikus teremtménynek, minotaurusznak, káoszbestiának, káoszogréknek és káosztollnak. A Csillagok ellenfelei igen nehezen állnak helyt a vadmágiával fertőzött meccseken, de mivel ez teljesen természetes jelenségnek számít a csapat másfél mérkőzés körzetében, senki nem tehet ellene semmit. A játékosoknak így meg kell tanulniuk, hogyan kezeljék azokat a labdákat, amelyek hirtelen zselévé, vagy óriási sziklatömbbé változnak.

2402 - Dorian rettenetes démon-paktumot köt, melynek nyomán megalakul a Káosz Csillagok, és a tér-idő kontinuumban bekövetkező furcsa törésnek köszönhetően, még azon a héten megnyerik az öt évvel ezelőtt megrendezett Káosz Kupát.

2420 - Mikor épp ötödszörre is megnyerik a Káosz Kupát, az egyik Ősi Félisten félresikerült varázslata folytán az egész csapat tíz percre egy másik létsíkra kerül. Sajnos nincs helyünk leírni a kilenc évig tartó hősies bolyongásukat, hogy megtalálják az e világba visszavezető utat és végül némi késéssel átvegyék jól megérdemelt tróféájukat. A további részletekért - akit érdekel - olvassa el Royston Vermouth sportújságíró „Kilenc év térdig érő Káoszban” című nagyszerű könyvét, aki mindvégig a csapattal volt.

2467 - A tehetséges V'hnn Qllss Zzchhtrr kígyóember (akit Öregvilág-szerte csak „Kígyócskának” hívnak a kommentátorok) karizmatikus kapitánysága alatt a Csillagok legyőzte, majd megette a Shiretowni Zabagépek csapatát, így elnyerve a VII. Vérfoci Kupát. A felháborodott félszerzetek többsége a továbbiakban bojkottálta a Csillagok meccseit, így a szurkolóiknak azóta más nassolnivaló után kell nézniük a mérkőzések szüneteiben.

2487 - A félelmetes Morg 'N' Thorg, a Csillagok sztárjátékosa meggyőzi Nikk Three-Hornst, hogy még visszavonulása előtt vegye fel őt a hírességek listájára, s mindehhez csak egy ceruzahegyezőre, három sárgaréparra, és egy kis asztali lámpára volt szüksége.

Ma - Morg még mindig a csapat kapitánya, és a legjobb úton haladnak afelé, hogy ebben a szezonban is elnyerjenek jó néhány tróféát, miután tavaly már begyűjtötték mind a Kazamata Kupát, mind a Spike! Open Tróféát is. Elég különös, hogy a Káosz Csillagok már '87 óta nem nyertek Káosz Kupát, ám Morg az idén kijelentette, hogy a trófea ezúttal „jogos” tulajdonosai kezébe kerül majd.

Csapat kitüntetések: Vérfoci Kupa 2467-ben, Káosz Kupa 2397-ben, '98-ban, 2409-ben, '19-ben, '20-ban, '34-ben, '36-ban, '49-ben, '68-ban, '71-ben és '87-ben; Kazamata Kupa 2489-ben, '92-ben és '93-ban, Spike! Magazin Trófea 2493-ban.

Hírességek: Luther von Hawfike káoszersek, Morg 'N' Thorg, V'hnn Qllss „Kígyócska Zzchhtrr

Spike! Magazin értékelés: 318 pont.

* * SZTÁRJÁTÉKOSOK RÖVID ÉLETRAJZA * *

MORG 'N' THORG „A BALLIFTIKUS” - Káosz Csillagok

A Vérfoci nézőinek körében a Káosz Csillagok nagyon népszerű, különös varázslataik és hátborzongató rítusaik miatt. Ez a népszerűség, legalábbis részben, a hulk-kinézetű ogre blokkolónak, Morg 'N' Thorg-nak köszönhető. Morg, avagy „a balliftikus”, ahogy a beszédhibás kommentátorok elnevezték, óriási, dühöngő kamionra emlékeztet leginkább. Félig leborotvált feje és félelmetes, agyaras képe igen rémisztően hat, ám a pályán kívül olyan, akár egy kezesbárány, és a gyerekek kedvence. A közlekedés biztonságát népszerűsítő

sorozata után a balesetek száma több, mint 25 százalékkal csökkent, és az általa reklámozott puha vécépapírból többet adtak el, mint a történelem folyamán összesen! A Vérfoci pályán azonban Morggal találkozni maga a baleset: szerelése után a szenvedő fél úgy néz ki, mint akin keresztülment volna egy birodalmi harci kocsizó század! Taktikájának hatásossága egyszerűségében rejlik: vagy rendet vág az ellenség soraiban, legázolva mindenkit, aki az útjába kerül, és gólt szerez; vagy odaadja a labdát egyik goblin csapattársának, és eldobja őt a határvonára, így szerezve pontot. A klub krónikásai nem tudják pontosan Morg honnan is származik. A legenda úgy szól, hogy egyszer csak besétált az edzésre, és beírta magát a pályára lépők közé. Akárhonnan is jött, egyértelmű volt, hogy a Káosz Csillagok közt a helye, hiszen számító és kegyetlen, valamint elég brutális külsővel van megáldva. Nem kellett sok időnek elteltie, hogy szintén neves elődjétől, Kígyócskától átvegye a csapatkapitányi pozíciót. Múltjáról mindig szemérmesen hallgat a sportújságírók előtt, akik meg vannak győződve arról, hogy mindezt csak azért csinálja, hogy bosszantsa őket. Mellesleg Morg az egyetlen játékos, aki még aktív korában bekerült a Hősök Arcképcsarnokába.

Kor: ismeretlen **Magasság:** 7 láb 11 hüvelyk (2,4 m)

Súly: 390 font (177 kg) **Pozíció:** blokkoló, csapatkapitány

Pályafutás számokban: 42 gólpassz, 43 gól, 512 okozott halál vagy súlyos sérülés.

Díjak: 46 Legjobb Játékos díj, a Szervátültetés Támogatója Emlékérem 2479-ben és 2491-ben, az Erőszakellenes Házórzókutya Bizottság az Év Legdurvább Szerelése díja 2479, 2480, 2485, 2486, 2491, az NFC Év Játékosa 2485-ben, Káosz Kupagyőztesek emlékérmé: 2471, 2487.

Spike! Magazin sztárjátékos értékelése: 685 pont.

19.18. Erdei elf Vérfoci csapatok

Az erdei elfek Bretonnia Loren nevű elvarázsolt erdejében élnek. Testfelépítésük szinte teljesen megegyezik a nemeself rokonaikéval, viszont ellenben velük, ők nem szeretik a nehézkes vértetket, inkább a könnyed, természetes színű (zöld, barna) ruhákat kedvelik. Királyságuk jóval öregebb az őket körülvevő birodalmakénál, s minden ember jó messzire elkerüli határaikat, mivel tisztában vannak vele, hogy aki hívatlanul, avagy rossz szándékkal lép a sűrűbe, azt igen hamar utoléri a halál egy lesből kilőtt nyílvezző, vagy villámgyors kardcsapás formájában. Ebből következik, hogy az erdei elfekkel a többi faj csak igen ritkán találkozhat, kivéve azon alkalmakat, mikor az aktuális Vérfoci mérkőzés előtt a csapat és szurkolóik hirtelen megjelennek, lejátszák a meccset, majd ugyanolyan rejtélyes módon el is tűnnek a játék végétével.

Az erdei elfek született Vérfoci játékosok, bár a páncéloktól való viszolygásuk sebezhetővé teszik őket a kemény játékot játszó csapatok ellen. Ennek ellenére az erdei elfek természetes atletikus ügyessége általában elégnak bizonyul a legtöbb nehézség megoldására, hiszen igazán gyors és ravasz ellenfélnek kell lennie, aki egy erdei elf közelébe tud férközni! Egy magára valamit is adó erdei elf nem fogja magát mindenféle páncéldarabokkal túlterhelni, és arra sem kényszeríthető, hogy egy helyben álldogálva várja meg a közelébe tévedőket, akiket azután megpróbáljon leütni. Az erdei elfek mindene a hosszú passz (még nemeself rokonaiknál is jobban kedvelik), és minden erőfeszítésük arra irányul, hogy a labda eldobásának, illetve elkapásának szakértőivé váljanak. Ez alól egyetlen kivételt a harctáncosaik jelentik. Ezek a rendkívül kisportolt testalkatú harcosok a halál művészei, a test-test elleni harc szakértői, ezáltal szinte minden ellenféllel szemben felveszik a versenyt.

HÍRES ERDEI ELF CSAPATOK

Atherloni Bosszúállók: a hajdan sokkal sikeresebb gárda egyike az ősi NAF csapatoknak, amelyek igen jól alkalmazkodtak az új tornarendszerhez. A Bosszúállóknak ez azért sikerült, mert a nyílt bajnokságok szabad szellem közel áll szabadságot kedvelő, az új dolgokat könnyedén vevő stílusukhoz. Egyes rosszindulatú kritikák szerint mindez csak azért van, mert nem voltak képesek bentmaradni ugyan abban az osztályban, melyben az ősi (és messze sikeresebb) ellenfelük, a Sötétoldal Cowboyok szerepel. Bármilyen is legyen az ok, a Bosszúállók jelenleg mélyponton vannak, és ez valószínűleg addig így is marad, míg meg nem szerzik első tornagyőzelmüket.



Laurelorni Leventék: a Leventék viszonylag új erdei elf csapat, amely nagy vihart kavart akkor, mikor két faember blokkolót állítottak pályára. A Longbark testvérek az eddigi legnagyobb faember sztárjátékos, Longbark Earthroot sarjai, akik már többször sikerrel bizonyították származásukat. A Longbark testvérek olyan kemény magot vittek a csapatba, amely a legtöbb erdei elf gárdából hiányzik, és ezért sok kommentátor már most igen figyelemre méltónak titulálja a Leventéket.

19.19. Nagyfiúk

Minotaurusz játékosok

A minotauruszok a Káosz óriási, bikafejű teremtményei, akik örömeiket lelik az erőszakban, és csillapíthatatlan éhséget éreznek a nyers hús iránt. Távoli, sötét erdők mélyén, pókjárta, magányos helyeken, esetleg labirintus-szerű ősi romok rejtekében, vagy tekervényes barlangok élnek, ahová még a bestiák se nagyon mernek bemerészkedni. Általában lassú, nehézkes teremtmények, és bár tudnak beszélni, ezt csak ritkán teszik. Viszont amint harcra kerül sor, dühöngő bikákká változnak, s vad harci üvöltések közepette rontanak mindenkire, aki épp eléjük kerül. A minotauruszok borzasztó ereje, minimális intelligenciája, gonosz, és romlott mentalitásuk szinte tökéletes Vérfoci játékosokká teszik őket. Mindezek ellenére (a többi játékos nagy szerencséjére) csak kevés edző próbálkozik egy-egy minotaurusz besorozásával. Ezt leginkább azon nyugtalanító szokásuknak köszönhetik, hogy a mérkőzés előtt, alatt és után folyamatosan őrjöngenek, megtámadnak és megesznek bárkit vagy bármit, ami az útjukba kerül: legyen szó barátokról, ellenségről, vagy akár az edzőről is!

Troll játékosok

A trollok távolról az emberre hasonlító teremtmények. De csak nagyon távolról... Borzasztóan erősek és elképzelhetetlenül vadak, de iszonyú butaságuk gátat szab hatékonyságuknak a Vérfoci pályákon. Általában goblin, ork, vagy káosz csapatokban játszanak, mivel csak ezek a fajok olyan örültek, hogy tartósan szerződtesse őket. Csak igen ritkán akadnak figyelemre méltó troll játékosok, mert a legtöbb igen nehezen jegyzi meg, hogy egymás után több meccsre is el kellene menniük. Másfelől viszont, ha egy troll véletlenül, vagy szándékosan a jó irányba kezd el utat törni magának (a labdával, vagy anélkül), a szurkolók felugrálhatnak székeikről, és a magasba vágják kezüket a lelkesedésükben (a Moussillioni Leprások szurkolói ezt a mutatványt kedvelik a legjobban). Hatékony, jól szervezett védelemre van szükség ahhoz, hogy megállítson egy beindult trollt - vagy valami jó kis csalásra. (Soha nem lehet elfelejteni a Törpe Harcikalapácsosok savhálós meccsét, de azt a 300 ezer aranyas pálya-felújítási költséget sem, amit a mérkőzés végeztével voltak kénytelenek kifizetni.)

Faember játékosok

A faemberek különösen nagy teremtmények. Magasságuk az emberének két-háromszorosa, masszív, tuskólábú és vastagkarú kreatúrák. Mikor egy helyben ácsorognak (ami igen gyakran megesik), könnyen össze lehet tévesztetni őket egy magas, földből kiálló gyökerű fával. Általában remeteszerű életet élnek, és nem keverednek más fajokkal. Léteznek azonban olyan ifjú faemberek is (250 évnél fiatalabb suhancok), akik bekapcsolódnak a Vérfoci meccsekbe az erdei elfek (akikkel szinte egy a világszemléletük), vagy a félszerzetek (akik hajlandók végighallgatni hosszú és unalmas meséiket) oldalán. Az ilyen csemetéket annyira felizgatja, hogy játszhatnak egy mérkőzésen, hogy felmegy a nedvszintjük és ezáltal nem tudnak lombot növesztetni. A faemberek hihetetlenül szívósak és erősek, így szinte lehetetlen eltolni, vagy feldönteni őket. Másfelől viszont igen nehézkesen mozognak, ezért nem ritka, hogy az egész meccs alatt csak álldogálnak, miközben arra várnak, hogy valaki végre ágközelbe kerüljön. Viszont ha valakit végül sikerül ágvégre kapniuk, az majdnem biztos, hogy trágyaként végzi.

19.20. Érdekességek a Vérfoci világából

Tudod-e: Hogy amint a játék fejlődött, a szabályok minden egyes kódösebb részleteit újra és újra átdolgozták, úgyhogy az mára már minden felmerülő vitás esetre vonatkoztatható. A Vérfoci hivatalos szabálykönyve jelen pillanatban tizennégy, egyenként ezer oldal körüli kötetből áll. Mindenesetre ahogy egyre több (és egyre átláthatatlanabb) a szabály, egyre több lehetőség is nyílik azok megszegésére, és bár minden bíró a haját tépné ezen meghatározás hallatán, mégis igaz, hogy a szabályok megszegése teszi igazán szórakoztatóvá a játékot.

Tudod-e: Hogy egy szezonbérlet ára teljesen változó: az altdorfi Császári Stadionban minimum 220 arany, a félszerzetek Nagybucka Stadionjában öt nagy kosár alma, míg a Lowdowni Patkányok otthonában egy egész életre szóló bérletet lehet megváltani mindössze három csirkéért.

Tudod-e: Hogy a meccseket korábban három lött gólig játszották időmegszorítás nélkül. Ezzel a gyakorlattal akkor hagytak fel, mikor a Kishagoi Vérmedvék és a Sötétoldal Cowboyok közötti meccset 19 nap után le kellett fűjni, mikor a csapatonként életben maradt egy-egy játékos a labdáért folytatott harcban végzett egymással. A végeredmény 2-2 lett, miután a meccset hivatalosan is félbeszakadtak nyilvánították a csapatok kihalása miatt.

Tudod-e: Hogy Stark StoneSucker (a Spike! Magazin szerint minden idők harmadik legrosszabb játékosa), arra a hírnévre tett szert, hogy ő a hobgoblin játékosok közül a valaha is létezett legostobább, és ez már nem semmi!

Stark gyakran több nappal a meccs kezdete előtt megjelenik a helyszínen - mert ilyen sokáig tart, hogy bekösse a cipőfőzőjét!

Tudod-e: Hogy a Spike! Magazin szerint a minden idők legrosszabb játékosa címet a Gonosz Srácok játékosa, „Spéci” McGroan nyerte el. Spéci azon teljesen inkompetens kretének közé tartozik, akikre a Vérfociban azért van szükség, hogy megmaradjon a játék eredetisége. Csak egy szezont (2488-89) játszott végig, de ezen idő alatt több, mint harmincszor elügyetlenkedte a labdát, ami meccsenként átlagosan kettőnél is több. Spéci legjobb formáját az utolsó meccsén mutatta, amelynek folyamán a labda kilencszer pattant el tőle, mikor is edzője lecserélte, majd kirúgta. A második helyen a félszerzet Rondo „Hambi” Magoo, a Kéköböl Zabagépek játékosa áll, mivel ő messze minden idők legrosszabb dobója. Rondo annyira rövidlátó volt, hogy nem látott az orra hegyéig sem. Máig meg nem döntött rekordja 32 év alatt 1271 sikertelen, és 0 sikeres átadás!

Tudod-e: Hogy minden idők leghíresebb skaven játékosa Tarsh Surehands volt. Tarsh két fejjel és négy karral rendelkezett, melyek kora legjobb fogójává tették. Sajnos, mikor egy fontos mérkőzésen nem kapott el egy passzt, két feje veszekedni kezdett egymással, és mielőtt bárki is közbeléphetett volna, megfojtotta saját magát!



Tudod-e: Hogy 2493-ban a legnagyobb arányú győzelmet, 7:0-t a Martalócok csapata aratta a Bugman Legjobbjai felett. Sokan annak tulajdonítják a törpék vereségét, hogy a játékosok a meccs előtt túl sokat kóstolgatták a főzetet, melyről csapatuk el lett nevezve (a híres törpe sört Bugman's Brew-nak hívták). Ennek következtében a törpe játékosok többsége alig állt a lábán, s hagyta, hadd pattogjon a labda, amerre akar.

Tudod-e: Hogy a Vérfoci Játékosok Bizottsága által odaítélt „2493 legnépszerűtlenebb ellenfele” díjat Vermink Stink, az Üszköspatkány Tülekedők játékosa nyerte el. Ez volt a legkevesebb, amivel értékelhették Vermink különleges tulajdonságát, melyet egy szerencsétlen mutációnak köszönhetett, s ami komoly személyes higiénias gondokat okozott neki, valamint a legtöbb játékosnak is, akik nem tudtak megmaradni az őt körülvevő 10 láb átmérőjű körön belül.

Tudod-e: Hogy a Spike! Magazin szerint a legerőszakosabb játékosok között Max „Térdkalács” Mittleman a harmadik helyen áll, bíró létére. Max mindig nagy népszerűségnek örvend a szurkolók körében, mert nem fogadta el a NAF bírók szabálykönyvének előírásait. Ehelyett Térdkalács egy pár laposfogóval, egy biloggal és egy láncfűrészsel osztja az igazságot. A Játékosok Bíró Által Amputált Végtagjai rekordját ma is ő tartja.

Tudod-e: Hogy korábban a meccseket bírói labdával kezdték, ami az esetek többségében a bíró halálával végződött. Ezért vezették be a mai gyakorlatot, mert így a bíró nem kerül azonnal az események sűrűjébe.

Tudod-e: Hogy Galak Starscraper, a Viharóriás kulcsszerepet játszott az „égi szem” kísérleti telepatikus látványkövetítő rendszerben, hiszen az ő nyakában ült a varázsló, aki így az egész Öregvilágba tudott közvetíteni, s a meccsek bármely kristálygömbben vagy varázstükörben láthatóak voltak. A kísérlet tragikusan végződött, mikor a varázsló egy különösen izgalmas mérkőzés közvetítése folyamán leesett az óriás nyakából, és pont egy alatt elhaladó játékos sisakdárdájára szúródott fel.

Tudod-e: Hogy a Spike! Magazin minden idők legdurvább játékosa listáján az első két helyezett: 1. A valaha is játszott legdurvább játékos minden bizonnyal Engel „Exterminator” Evilstein volt. Haláláig, mely akkor érte utol, mikor legutóbb a Földalatti Csúszómászók egy szuszra történő robbanásszerű kiirtásán fáradozott, 824 játékost ölt vagy sebesített meg súlyosan. 2. A nagy minotaurusz játékos, Mad Bull Chainspleen kora leghíresebb és -durvább játékosa volt. Nem elégedett meg azzal, hogy ellenfelét egyszerűen csak leterítse és ugráljon rajta, hanem még az a rossz szokása is megvolt, hogy ezek után el is fogyasztotta a szerencsétlen szenvedőt. Meccsenként átlagosan két játékos tűnt el (először a füben, majd Mad Bull gyomrában), ami a minotaurusznak félelmetes hírnevet biztosított a pályán, és mindig holtbiztos tippet jelentett a józan gondolkodású szurkolók körében.



Tudod-e: Hogy a Kőbezárt Hercegeket, mely a vámpíroktól hemzsező Sylvaniaiból származik, '85-ben kizárták a Ligából, mert a félidőkben, mikor mindenki más narancsot szopogatott, a Hercegek a közönség soraiból szolgálta ki magát!

Tudod-e: Hogy a 16 játékosra maximált létszámot csak 2482-ben vezették be. Azelőtt a csapatok annyi játékost tartottak, ahányat csak akartak. E szabályt végül akkor hozták meg, mikor az Asgardi Hollók északi barbárokból álló csapata a Greenfieldi Főimádók 743 félszerzet játékosát ölte meg egyetlen meccs folyamán!

Tudod-e: Hogy a titkos fegyverek féktelen használata miatt a káosztörpe Fekete Halál csapat úgy fejezte be a legutóbbi szezont, hogy egyetlen élő szurkolójuk sem maradt. Úgy tűnik, a Fekete Halál játékosait ez egyáltalán nem zavarja, hiszen így büszkén viselhetik a Minden Idők Legtöbb Néző Kiirtása címet!

Tudod-e: Hogy a Vérfoci hosszú történelme során számtalan csapat jutott arra a sorsra, ilyen-olyan okok miatt, hogy nem érték meg a következő meccsüket. Néhálynak elfogyott a pénze, ami érthető is, hiszen a Vérfoci egy igen költséges játék, amely nagy pénzeket emészt fel - általában csak a meccsek utáni végelszámolásnál derül ki, hogy a sok bíró lefizetése, varázslatok vásárlása mekkora hatalmas vagyonba is került. Néhány csapatnak a szurkolói fogytak el, ami szintén érthető, hiszen a szurkolók közismerten ingatagok - a több éven át folyamatosan kikapó csapatok számíthatnak rá, hogy előbb-utóbb teljesen kiürül a lelátójuk. Végül előfordul néhány csapattal a legszomorúbb dolog: egyszerűen kifogynak a játékosokból. Íme pár csapat, amelyek már nincsenek közöttünk:

- A Streisseni Vámpirokat 2473-ban az elégedetlen szurkolóik helyezték örök nyugalomba, néhány kihegyezett karó segítségével, miután megelégtették, hogy három teljes szezonban az összes létező kategóriában az utolsó helyen végeztek.
- A Haffenheimi Lódarazsakat 2460-ban az Oldheimi Ogrék tévedésből a meccs előtti vacsora alkalmából megették; összetévesztették őket ugyanis azokkal a félszerzet rabszolgákkal, akiket azért akartak elfogyasztani, hogy szerencsésen alakuljon a meccs. Nos, végül is bejött nekik: az incidens következtében az Ogrék játék nélkül jutottak tovább.
- Különös véget ért a Wuppertali Tudósok csapata is. E nagyreményű csapat minden egyes tagját, ideértve a tulajdonost is (aki ekkor épp náthásan feküdt a meccs helyszínétől vagy száz mérföldre otthoni ágyában) nagyon gyanús lilás villámok terítették le két perccel a Káosz Csillagok elleni igen fontos elődöntő előtt (2483-ban).

Tudod-e: Hogy a Vérfoci sztárjátékosok munkájának egyre nagyobb részét teszi ki a kereskedelmi reklámozás. Varag Ghou-Chewer például szájvizet reklámoz, hogy megszabaduljon azoktól a makacs vérfoltoktól és a kellemetlen szájszagtól. Eközben Morg 'N' Thorg, a gigantikus ogre faltörő kos, pedig onnan szerzi vagyonát, hogy egy egészségügyi kellékeket gyártó cég termékeit népszerűsíti.

Tudod-e: Hogy az alábbiak mind szabályellenesnek számítanak: az ellenfelet könyökkel hónaljba döfni, fekvő játékoson két lábba ugrálni, megenni a labdát, megenni az ellenfelet, megenni a bírót, felgyújtani az ellenfelet, felgyújtani a bírót, mérgezett árpasört csempészni az ellenfél üdítő hordójába, láthatatlanná varázsolni a labdát, láthatatlan játékosal pályára lépni, a meccs alatt elfogyasztott édességtől ragadós, ragacsos kézzel elkapni a labdát (csak félszerzeteknek), és végül nem megfelelő színű fejpántot viselni.

Tudod-e: Hogy a goblin Magasszklán Nyafogók csapata egyszer elrabolta ősi riválisuk, a Lowdowni Patkányok vezetőedzőjét, hogy kiszedjék belőle a Patkányok titkait. Az edzőt hónapokig tartották fogva, végül a Nyafogók utálkozva küldte őt haza, mivel kiderült, hogy a Patkányok a Nyafogók saját titkos taktikáit ellopva alakították ki sajátjukat.

Tudod-e: Hogy a szurkolók meglehetősen nagy részének a Vérfoci meccsek a legjobb alkalmat jelentik a lelátókon való minél nagyobb pusztításra, és zűrzavar okozásra. Valóban sok szurkoló érzi szükségességét, hogy kikezdjen azon kisebbségben lévő csendes rajongókkal, akik csak azért mennek ki egy meccsre, hogy gyönyörködjenek a játék szépségeiben és így mások mulatságának tárgyai legyenek.

Tudod-e: Hogy különös vallásuknak megfelelően a Káosz Csillagok minden vesztes meccs után megfőzik és megeszik aktuális edzőjüket. Ha nyernek, természetesen nyersen fogyasztják el.

Tudod-e: Hogy a bírók megvesztegetése már annyira elterjedt, hogy a szabályok már arra is kiterjednek, mikor, mennyit és miért fogadhat el egy bíró. A dolgok annyira elfajultak, hogy a Bírók Céhe most fontolgatja éppen, hogy kijelölnek egy csapat bírót, akik a többiek magaviseletét lesznek hivatottak megrendszabályozni.

Bizonyára tudod: Hogy a Vérfoci hosszú történelme során nagyon jó játékosok százai játszottak, akik valamilyen oknál fogva ma már nincsenek közöttünk. Néhányan persze törvényszerűen meghaltak közülük, de sokan mások egyszerűen visszavonulnak, és más foglalkozás után néznek. Íme néhány példa a régi nagy kedvencek közül:

- Harry „Kalapács” Kehry: a Creevlandi Félholdak játékos a azzal tette magát emlékeztetéssé, hogy minden egyes szerzett gól után, rendszerint az egyik elhullott ellenfele testén, igen furcsa harci táncokat mutatott be. Harry 2486-ban, 32 évnyi játék után vonult vissza. Most tánctanár.
- Big Jobo Hairyfeet: a Greenfildi Fűmádók hórihorgas kapitánya volt egészen 2475-ig, amikor is az Asgardai Hollók fedezete, Gurk Cloud-Scraper, a viharóriás drasztikusan csökkentette termetét azzal, hogy rálépett. Jobót két héttel később, egy egészen kis zsákocskába csomagolva temették el, életben maradt csapattársai jelenlétében.
- G’Ral Bloodsucker: a Halál Bajnokainak egykori sztárja, a bajnokság leggőlerősebb játékos volt, 2487-es kényszerű visszavonulásáig, mikor is vérmérgezést kapott egy avas törpétől. A ghoul jelenleg a Véradó Szolgálatnál dolgozik.
- Stunted Grom Red-Axe: 41 éven keresztül góljairól, és agyafűrt titkos fegyvereiről volt híres, míg 2480-ban a Kivájt Szem elleni meccsen egy túltöltött fegyver le nem tépte a fejét. Grom a Törpe Harcikalapácsosok házi gólkirálya volt szerencsétlen haláláig, mikor is azelőtt nézett a páncélöklőbe, mielőtt azt elsütötték volna. Talán vigaszul szolgál neki, hogy posztumusz a 7-es Csatorna nézői neki ítelték a Legszórakoztatóbb Haláleset díját abban az évben.

Jobb, ha nem tudod: Hogy a sötételfek gonosz és romlott faj, ez közismert, de a leggonoszabb közülük a Sötétoldal Cowboyok játékos, Hubris Rakarth, aki annyira kegyetlen és gonosz, hogy nem is merünk beszámolni szörnyűséges tetteiről, mert félünk, hogy utána minket is elkap!

20. MELLÉKLETEK

A következő oldalakon először is a mocskos trükk-, véletlenszerű események- és varázstárgy kártyák kerülnek ismertetésre, majd az összefoglaló táblázatok következnek, mely a különböző ügyességi dobások célszámait tartalmazzák, ezen túl az időjárás táblázatot, a középkezdési mókák táblázatát, a sérülési táblázatot, valamint még pár másik hasznosságot. Ez után következik az 1 millióból összerakott, Csonkolók ork csapat kitöltött minta csapatnévsor-lapja (nagyobb méretben, mint ahogy már egyszer szerepelt), ami egy viszonylag sikeres győztes meccs utáni állapotot mutat (összesen 30 SJP-t gyűjtöttek össze a játékosok, a csapat 60 ezer aranyat és +2 szurkolófaktort nyert, és a meccs végén vettek még egy újradobást a bevételből). A szabálykönyv végén egy fénymásolható, magyar nyelvű 3.1-es csapatnévsor-lapot közlünk.



the end



KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

A különleges kártyák még több színt visznek, az amúgy sem unalmas Vértóci mérkőzésekbe. A kártyákat a mérkőzés kezdete előtt lehet húzogatni, a 15.4. fejezetben foglaltak szerint. Ne felejtjük el azonban, hogy bármennyi kezdőkártya álljon is a csapat rendelkezésére, varázstárgy kártyát csak egyet húzhatunk! A kártyák egy részét bármikor ki lehet játszani, tehát akár az ellenfél körében is, akár egy játékos mozgása közben, mielőtt az egyik mezőről a másikra lépne, stb. Az ilyen kártyák leírásánál a „*Bármikor*” szó szerepel. Az ettől eltérő módon kijátszható kártyákat a szövegben jelöltem. Ha egy kártya hatására egy, vagy több játékos elesik, akkor azoknak általában a normál szabályok szerint páncéltat-mentő dobást, és annak sikertelensége esetén sérülés dobást kell végezniük. Az ettől eltérőket szintén jelöltem. Az alábbi felsorolásban, a kártyák az egyes típusok szerinti csoportosításán belül ABC sorrendben szerepelnek. Néhány kártyánál eltértem az eredeti Trollbarlangos fordítástól, immár az új, bővített szabályok ismeretében, illetve kreáltam pár új kártyát is.

MOCSKOS TRÜKK (sárga) KÁRTYÁK

A bíró lefizetése (2 db): Ez a kártya érvényteleníti egy játékosod kiállítását.

A bíró lefizetése: Ez a kártya érvénytelenít egy ellened benyújtott óvást.

A bíró lefizetése (2 db): Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egy játékosra szabálytalankodik (tapos). A bíró automatikusan kiállítja a szabálytalankodót. VAGY ha a kártyát egy középkezdés előtt játszod ki, akkor a bíró szintén dobás nélkül kiállítja az ellenfél egyik, az előző félidőben titkos fegyvert használó játékosát.

A bíró lefizetése: Ezt a kártyát bármelyik kezdőrúgás előtt ki lehet játszani. A bíró szemet huny afelett, hogy a következő középkezdésig 12 játékosod legyen a pályán.

Akna: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te térédre lép. Egy gondosan elrejtett akna robban fel a rálépő játékos lába alatt, így az elesik. Aki a szerelési zónájában áll a robbanás pillanatában, szintén elesik **1D6** dobás 4+ esetén.

Aranygaluska: Ezt a kártyát a saját körödben, a soron következő játékosod esetleges mozgása után játszhatod ki. Ez a játékosod ravasz módon a pályára csempészett egy adag ragacsos arany-galuskát, és azt valamelyik ellenfelére akarja dobja. A művelet akciónak számít (de nem passznak), tehát a játékos ebben a körben a dobás előtti mozgáson kívül mást már nem tehet. A galuska eldobása a kívánt ellenfélre a labda- passzolás szabályai szerint történik, tehát közbe lehet nyúltni, és akár pattoghat is. Ha a galuska olyan mezőre érkezik végül, ahol áll egy játékos, vagy valaki közbenyúlt, az illető elesik, de nem sérül.

Assassin: Bármikor. Az orgyilkos mérgezett nyilat lő az ellenfél egyik játékosára, aki rángatódva összeesik. Helyezd az áldozatot fekvő helyzetbe, és dobj neki sérülésdobást.

Az ellenfél edzőjének elrablása: Bármikor. Bérenceid az ellenfél edzőjét játékosai szeme láttára elrabolják! A nyilvánvaló ok miatt ettől kezdve nem vitatkozhat a bíróval, és az ellenfél váltságdíjként a meccs végén a te csapatodnak adja bevételét, de maximum 50.000 aranyat.

Átverés (2 db): A kártyát akkor játszhatod ki, amikor ellenfeled bevet egy Mocskos trükk, vagy Varázstárgy kártyát. Az általad felbérlet szemfény-vesztő jól átejtette az ellenfél edzőjét, így a kijátszott kártyája nem működik. Sőt, ha akarod, elteheted azt magadnak, a meccs további részében való felhasználáshoz.

Banánhéj: A kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te játékosod melletti mezőre lép. Játékosod épp befejezte az energiapótlásul szolgáló laktató banán majszolását, és a banán héját gondatlanul az épp mellé érkező játékos lába elé dobta, aki elcsúszik rajta, és elesik.

Bezsírozott cipők: Ezt a kártyát az egyik középkezdéskor lehet felhasználni, amikor a csapatok már felálltak. Jelölj ki egy játékost az ellenfél csapatából. Valaki bezsírozta a cipője talpát, és ennek hatását azonnal megérzi, amint elindul: dobj **1D6**-ot minden mezőre, ahová a játékos rálép. Ha az eredmény 1-es, akkor elcsúszik, és elesik. A kártya hatása a következő középkezdésig tart.

Bíró!!!: *Bármikor.* Játékosaid körbeveszik a bírót, és kórusban üvöltik, hogy ÓVÁS! ÓVÁS!, utalva egyben látása gyengeségére. A bíró annyira meg van félemlítve, hogy helyt ad az óvásnak, és az ellenfél körének azonnal vége szakad.

Bocsánat!: Ezt a kártyát bármikor játszhatod olyan játékosodra, aki a pálya legszélén ácsorog. Véletlenül elesik és kizuhan a játéktérről, magával sodorván az ellenfél egyik segédedzőjét (gyűrő, gyógyító, vagy varázsló). Játékosodat ültess a cserepadra, majd válaszd ki az ellenfél egyik segédedzőjét, akit az inzultus ért, és dobj **1D6**-tal, hogy kiderüljön, mi is történik vele. 1-2: komoly zúzódást szenvedett, a meccs végéig használhatatlan. 3-4: komolyan megsérült, a meccs végéig használhatatlan, és a következő meccsen sem lehet használni. 5-6: halott!

Bocsánat uram!: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha egyik játékosod kilöki a pályáról egyik ellenfelét. Az ellenfél játékos csodával határos módon nem a közönség között, hanem saját csapata fedezékében landol, magával sodorván csapata egyik segédedzőjét (gyűrő, gyógyító, vagy varázsló). A kilökött játékos nem sérül meg, a cserepadra kerül. Válaszd ki az ellenfél egyik segédedzőjét, akire rálökted az illetőt, és dobj **1D6**-tal, hogy kiderüljön, pontosan mi történt vele. 1-2: komoly zúzódást szenvedett, a meccs végéig használhatatlan. 3-4: komolyan megsérült, a meccs végéig használhatatlan, és a következő meccsen sem lehet használni. 5-6: halott!

Bokszer: Az ellenfél azon egyik játékosának páncélzat-mentő dobása előtt lehet ezt a kártyát kijátszani, aki blokkolás következtében került a földre. Egyik játékosod a szabványos vérfoci kesztyűjét éles tuskékkal ellátott bokszerre cserélte le, amivel az ellenfele bordái közé csapott, ezáltal az automatikusan elrontja a páncélzat-mentőjét.

Bűzbomba: *Bármikor.* Jelöld ki az egyik játékosodat. Neki sikerült a pályára csempésznie egy igen komoly erejű bűzbombát. A bombát játékosod eldobhatja, rendes passzként kell kezelni, de azt nem lehet elkapni, és közbenyúltni sem. Ez utóbbi miatt a bomba a célmezőtől mindig pattan egyet. A landoló helyen, és az azt körbevevő 8 mezőben lévő játékosok köhögve, fuldokolva összeesnek. Fektesd őket arccal felfele, de páncélzat-mentőt nem kell dobniuk.

Csatornatérkép: *Bármikor.* Egyik cserepadon üldögélő játékosodat, a csatornákon keresztül, 12-ként megpróbálsz a pályára csempésznie. Dobj **1D6**-tal, hogy kiderüljön, hol lyukadt ki a játékosod. 1: eltévedt! Az ellenfél edzője bárhová lerakhatja a pályára. 2-5: kicsit eltévedt. Mutass rá egy mezőre, és dobj háromszor szóródást. A játékos ezen a mezőn bukkan ki. Amennyiben ez a pályán kívül van, úgy a közönség természetesen elveri. 6: tökéletes! Helyezd

a játékosodat egy tetszőleges mezőre. A játékos nem mozoghat abban a körben, amikor felbukkan. Ha olyan mezőn bukkan elő, ahol már áll valaki, az hátratántorodik a környező 8 mező egyikére, de nem esik el.

Elkaplak!: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha a tied a fogadó csapat, és az ellenfél már elvégezte a kirúgást. Nevezd meg az egyik játékosodat, és az egyik vele szomszédos mezőn álló ellenséges játékost. Játékosod annyira felbosszantotta ellenfelét, hogy az megtámadja őt, mielőtt a labda földet érne. Dolgozd ki az összechapást a normál blokkolás szabályai szerint (az ellenfél játékos a blokkoló), de senki sem segédkezhet. Mivel az akció szabályellenes volt, a bíró kiállítja az ellenfél játékosát, így az ellenfél körének vége is szakad.

Égbekiáltó szabálytalanság!: Ezt a kártyát csak akkor játszhatod ki, ha valamelyik játékosod éppen szabálytalankodik. Ezt a műveletet különlegesen gonosz és gusztustalan formában végzi el. A szabálytalanság annyira nyilvánvaló, hogy a bíró a játékost azonnal kiállítja. Dobj **1D6**-tal, hogy mi történt az áldozattal (páncélzat-mentőt nem guríthat). 1-2: komoly zúzódás, a meccs végéig használhatatlan. 3-4: komolyan megsérült, ki kell hagynia a következő meccset is. 5-6: meghalt!

Felfújható műellenfél: *Bármikor.* Mutass rá az ellenfél egyik, szélzónában álló játékosára. Ez a játékos észreveszi ősi ellenségét a lelátó legelső sorában. Örjöngve ráveti magát, de kiderül, hogy az nem volt más, mint egy felfújható baba. A baba kidurran, a játékost pedig a nézők jól elverik a szabályok szerint (ha az ellenfél csapata volt soron, a körének vége szakad).

Fogadás: A kártyát a meccs végén, a bevétel kiszámolásakor játszhatod ki. Mivel sikeresen fogadtál a meccs végeredményére, **1D8**×10.000 arany plusz bevételt nyersz.

Hamis játék: A kártyát akkor játszhatod ki, mielőtt valamelyik játékosod eldobná a labdát. Játékosod trükközik a labdával, kézről-kézre adást színlel, amivel úgy összezavarja ellenfeleit, hogy már azt sem tudják, hol is van valójában a labda. Az ellenfél ennek eredményeként nem nyúlhat közbe a passzba.

Haragos meccs: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani. A mérkőzés folyamán körönként bármennyiszer szabálytalankodhatsz (taposhatsz), de egy körben egy játékosod csak egyszer.

Hoppá!: A kártyát ellenfeled kirúgása után játszhatod ki. Mutass rá egy olyan ellenséges játékosra, aki valamelyik játékosod szerelési zónájában áll. Miközben a bírót a kirúgott labdát figyelni, játékosod alattomosan elgáncsolja ellenfelét, aki elesik, és ezzel a rúgó csapat körének vége is szakad.

Igazságtalan idő: Ezt a kártyát egy félidő legvégén játszhatod ki, amikor már mindkét csapat teljesítette a 8. körét. Mivel lefizetted a bírót, hogy egy kicsit várjon, mielőtt lefűjné a mérkőzést, csapatod még egy ingyen kört kap, amely ellen az ellenfél nem nyújthat be óvást.

Kábítógáz: Ezt a kártyát egy középkezdés előtt játszhatod ki, ami előtt az ellenfeled dobott volna a kiütött (KO-s) játékosainak visszatérésére. Az ellenfél fedezékébe cseles módon bejuttatott zöldessárga színű, kábítógáz megakadályozza, hogy a kiütött játékosai magukhoz térjenek. Ellenfeled semmilyen módon nem térítheti magukhoz ezen játékosait. A gáz hatása a következő középkezdésig elmúlik.

Káprázatos játék!: Ezt a kártyát a csapatod bármelyik köre előtt játszhatod. Játékosaidal olyan különleges taktikát gyakoroltattál be, mely ha beválik, komoly esélyeid lesznek a gólszerzésre; ha viszont nem, akkor nagy bajba kerülhetnek. Dobj **1D6**-tal. 1-2 esetén a taktika nem jött be, a körödnek vége, a körszámlálót arébb kell tolni. 3-6 esetén viszont a taktika remekül működik, az ellenfeledet annyira összezavartad, hogy a következő körében semmit nem csinálhat az elkábult játékosainak megfordulása, és a játékosok földről való felkelésén kívül.

Kém: Ezt a kártyát arra használhatod, hogy megakadályozd ellenfeledet egy újradobásban. Az adott eseményt nem lehet újradobni, de az esetleges csapat-újradobás zseton nem vész el.

Külön edzés: A kártyát az alábbi két lehetőség közül az egyikként használhatod fel. 1.) a kártya +1 csapat-újradobást ad a mérkőzés végéig. 2.) a meccs előtt kijátszva, fél áron (felfelé kerekítve 10.000-re) vehetsz egy új csapat-újradobást.

Labda elrejtése: *Bármikor.* A labdát birtokló játékos furfangosan elrejtí azt a meze alá. A kártya kijátszásának körében a labdát birtokló játékos az ellenfelek nem blokkolhatják, vagy neki nem kell cseleződobást végeznie, ha szerelési zónákat hagy el.

A kör végén az ellenfél játékosai rájönnek a turpisságra, és innentől a normál szabályok lépnek életbe.

Magas rúgás: A kártyát akkor játszhatod ki, amikor tiéd a rúgó csapat, és épp kirúgnád a labdát. A labdát a játékosod nagyon magasba rúgta, így az csak a fogadó csapat első körének végén fog a pályára érkezni, mikor már lépett minden játékosal. Ekkor kell csak a labdát a 2.6. pont szerint a pályára helyezni.

Morley bosszúja: Ezt a kártyát egy középkezdésnél vetheted be, amikor már mindkét csapat felállt. Úgy intézted, hogy az ellenfélnek felszolgált frissítő italba erős kábítószer keverjenek. Dobj **1D6**-tal az ellenfél minden pályán lévő játékosának. 1-3: a játékosra nem hat a drog. 4-6: a játékos összeesik, de nem sérül meg.

Műesés: A kártyát akkor játszhatod ki, mikor ellenfeled egyik játékos extra mezőt kíván lépni. Ezt a játékost lefizetted, hogy produkáljon látványos műesést. Arccal felfelé a célmezőre kell helyezni, de nem sérül meg.

Nem megengedett ajzószer: Ezt a kártyát a köröd végén játszhatod ki. Játékosaidra igen jó hatással van a frissen kikísérletezett szteroid, így azonnal egy újabb körbe kezdhetnek (azaz kétszer jössz egymás után). A körszámlálót nem kell az extra kör után arébb tolni, és ez ellen óvást sem lehet benyújtani.

Rablás: Ezt a kártyát csak a mérkőzés végén játszhatod ki, miután ellenfeled kidolgozta a bevételét. Felbérlesz egy hírhedt tolvajt, aki ezt az összeget átlopja tőlük a te kasszádba, de maximum 50.000 aranyat.

Robbanó játékos: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egy olyan játékosodat akarja blokkolni, aki még nem végzett semmilyen akciót a legutóbbi középkezdés óta. A játékos valójában egy robbanóanyaggal teli baba, amelyik a blokkoláskor fel is robban. A blokkoló automatikusan a földre kerül (elesik), és minden olyan játékos (ellenfél és saját is), aki a baba szerelési zónájában áll, szintén elesik **1D6** dobás 4+ esetén. Vedd le a babát, és tedd a cserepadra, jelezve, hogy az igazi játékosod előbújt rejtékhelyéről.

Rossz sajtó: *Bármikor.* Az ellenfél csapatáról az újságoknak általad eljuttatott rágalmozó történetek rossz sajtóvisszhangot eredményeztek. Az ellenfél permanensen veszít egyet a szurkolófaktorából (de egynél kisebb nem lehet).

Rugós csapda: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te térfeledre lép. E játékos lába alatt csapóajtó nyílik meg, a játékos beleesik a verembe, amelyből az annak alján elhelyezett rugós szerkezet azonnal felrepíti. Dobj szóródást, hogy milyen irányba repül az áldozat, és **1D6**-ot, hogy hány mezőt. Az áldozat elesik a célmezőn. Ha ott már állt valaki, akkor azt is hátrálóki, és az is elesik (ha feküdt, őt is hátrébb kell tolni).

Sisaktüske!: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az egyik játékosod szabálytalankodni akar. Játékosod a sisakjára erősített tuskével felfegyverkezve, fejével ugrik ellenfele gyomrába. Az ellenfél játékos automatikusan sebződik, nem kell páncéltat-mentő dobást végeznie. Játékosod a saját mezőjén elesik. Nem kell dobni viszont, hogy a bíró kiszúrta-e a szabálytalankodást.

Stiletto: A kártyát akkor játszhatod ki, mielőtt valamelyik játékosod blokkolna. Blokkolás (és blokk dobás) helyett játékosod egy vékony, hegyes törrel veszi kezelésbe ellenfelét, aki elesik, és páncéltat-mentő dobás nélkül automatikusan sebződik.

Veremcsapda: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te térfeledre lép. E játékos lába alatt csapóajtó nyílik meg, a játékos beleesik a verembe, az ajtó bezárul, és szegény kénytelen odabenn maradni a következő középkezdésig. Amennyiben pont az illetőnél volt a labda, a játék azonnal megáll, és ismét kirúgás (középkezdés) következik, ahol ugyan az lesz a rúgó csapat, amelyik a középkezdés elején volt. Az eddig eltelt köröket nem lehet újrajátszani.

VÉLETLENSZERŰ ESEMÉNY (rózsaszín) KÁRTYÁK

A nagy mérkőzés: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Amennyiben úgy döntesz, hogy kijátszod ezt a kártyát, akkor a mérkőzéseket közvetíti a Kébböltívi. A megnövekedett érdeklődés miatt mindkét csapat a meccs végeztével hozzáadhat hármat a szurkolófaktor növekedésre végzett dobásához, valamint a csapatok (**2D6** + az összes bónusz) $\times 10.000$ arany nyereségre tesznek szert (az **1D6** helyett).

A szerencse istenének kegyeltje: Ezt a kártyát bármelyik középkezdés során játszhatod, amikor éppen a középkezdési móka kidobására kerülne sor. A dobás helyett válasz a lehetséges közép-kezdési mókák közül egyet, tetszésed szerint!

Alapos vizsgálat: A kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egyik játékos szabálytalankodott, vagy titkos fegyvert használt. Az ellenfél csapatának tevékenységét, bejelentését nyomán, a NAF azonnal igen alaposan kivizsgálja, mivel elterjedt róluk a hír, hogy különösen aljas technikákkal érik el eredményeiket. Az ellenfél a mérkőzés hátralévő részén nem szabálytalankodhat, és nem használhatja titkos fegyvereit.

Állonveregetés: *Bármikor.* Szurkolóid félelmetes hatékonysággal mutatják be az állon veregetéses üdvözlést az ellenfél szurkolóin, ami inspirálólágg hat a játékosaidra. Erre a féldőre visszakapsz maximum **1D6/2** (1-2: egy, 3-4: kettő, 5-6: három) extra csapat-újradozást a már elhasználtak közül.

Balszerencse és lehangoltság: *Bármikor.* Az ellenfél csapata annyira lehangolt és depressziós lesz valami rosszul sikerült megmozdulásuk miatt, hogy nem tudnak teljes hévvel harcolni, így a következő középkezdésig (amikor is az edzőjük újra feltüzelik őket), semmit nem dobhatnak újra.

Bemutató játék: A kártyát a meccs végén kell kijátszani, ami előtt begyűjtenétek a bevételt. Csapatod további **1D8** $\times 10.000$ arany bevételt kasszírozhat, mert a mérkőzés után bemutató játékot tart a nézőknek.

Berobbanás az élvonalba!: A kártyát a meccs végén játszhatod ki, amikor is begyűjtöd a bevételeket. Valamelyik játékosodról kiderült, hogy nagy tehetsége van a zene- és dalszövegszerzéshez. A meccs előtt bemutatott új csapatindulója óriási sikert aratott, így a dalszövegeket nagy számban el lehet adni. A meccset megnéző minden tízezer szurkoló után 10.000 arany többlet bevételt kasszírozhat.

Blitzkrieg!: *Bármikor.* A kijátszás körében még egy játékosod rohamozhat.

Csőd!: A kártyát a meccs végén kell kijátszani, miután kidolgoztátok a meccs bevételeit. Az ellenfél csapata csődbe ment a vezető korrump üzemei miatt, ezért elveszíti a teljes bevételét, valamint a kincstárában lévő teljes pénzeszeget is (de maximum százezer aranyat).

Csúcs: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Egyik, véletlenszerűen kiválasztott játékosod hihetetlen csúcsformába került az elmúlt edzések és barátságos mérkőzések alatt: kap **1D6+1** SJP-t. Ha ez a játékosodnál szintlépést eredményez, már is dobhatja a sztárjátékos dobást.

De én vagyok a jobb!: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél két, véletlenszerűen kiválasztott játékosának komoly nézeteltérése támadt, és annyira sikerült összeveszniük, hogy nem hajlandók együtt a pályára lépni. A mérkőzés végéig az ellenfél edzője mindig csak egyiküket küldheti pályára.

Egy kicsit fájni fog...: A kártyát akkor játszhatod ki, ha egy játékosodat kiütötték (KO), komolyan-, vagy súlyosan megsérült. A játékos vállá kiugrott, de egy hozzáértő segítő keze nyomán visszakérül a helyére. Miután egy-két perc múlva a játékos már nem üvölt, újra játékképes lesz. A játékost a KO, vagy a tepszi mező helyett a cserepadra kell helyezni.

Ellenfél szurkolóinak elűzése: A kártyát a mérkőzés elején játszhatod ki, mielőtt az első kirúgásra sor kerülne. A múltkori lázadási kísérletük miatt az ellenfél szurkolói ki vannak tiltva a pályáról, így ellenfeled szurkolófaktorát ezen a mérkőzésen 0-nak számít. A nézőszámot a rendes szabályok szerint kell kiszámolni, mert az üres helyeket a saját szurkolóid töltik fel.

Elfogult bíró: *Bármikor.* A bíró kissé elfogultan viselkedik a csapattal, ezért bármikor, amikor ki kéne állítania egy játékosodat, **1D6** dobás 4+ esetén még sem állítja azt ki. Ráadásul az ellenfél csapatát sasszemmel figyeli, ezért minden egyes ellenfél által használt tiltott fegyverre egymás után két büntetődobást kell végezni a következő középkezdés előtt, valamint a toposókat automatikusan kiállítja. A kártya hatástalan, ha az ellenfélnek a *Részeg játékvezető*, vagy *Kapd el a bírót!* középkezdési eredmények miatt már minden szabálytalanságot elnéz a játékvezető.

Erőszakos toborzás: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél csapatából egy véletlenszerűen kiválasztott játékost a Királyi Flottilla toborzói elkapták, és besorozták evezős rabszolgának. Dobj **1D6**-ot, hogy kiderüljön, mi történik vele. 1-2: sikerült megszöknie, így a második félidő elején már játszhat. 3-4: sikerül megszöknie, de csak a meccs legvégére ér vissza. 5-6: a birodalom egyik dicső hadihajóján kell szolgálatot teljesítenie, ami miatt kihagyja ezt a meccset, és a következőt is (csapatlistán jelölni kell).

Ez a srác tehetséges!: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor a nézők visszadobják a labdát, elvernek egy kitántorodott játékost, vagy a te szurkolóid elkapják a bírót, követ dobna a pályára, vagy megrohanják azt (ez utóbbi három középkezdési móka). A tömegben kiszúrsz egy szurkolót, akiből alkata alapján ideális vérfoci játékos válhatna. Iziben szerződteted, és ő ettől annyira boldog lesz, és annyira megtisztelve érzi magát, hogy nem kéri a megszokott bért! A csapatedbe ingyen besorozhatsz egy tetszőleges új (nem sztár) játékost a csapatlistádról.

Ez gól volt?: A kártyát akkor játszhatod ki, ha ellenfeled gólt szerzett. A bírót sikeresen akadályozzák játékosaid a figyelésben, ezért a gólt nem adja meg azonnal. Az ellenfél körének tehát vége szakad, de egy játékosoddal szabad tevékenységként még egy rohamozást végezhet. Ha ennek eredményeként a gólt szerző játékos elesik, kilöködik a gólvonalról, vagy elejti a labdát, akkor a bíró nem ismeri el a gólt, és megkezdődhet a te következő köröd (amiben a rohamozó is végezhet akciót). Ha a rohamozás nem sikerül, a gól érvényes.

Ez megőrjít!: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egy játékosát rugdosást jelent be egy háton fekvő játékosod ellen. A játékosod annyira felháborodik, hogy azonnal felugrik, és leüti az ellene szabálytalankodni akarót. Állítsd fel a játékosodat, a szabálytalankodó pedig elesik a saját mezőjén.

Félidei csapatmegbeszélés: A kártyát a félidő végén játszhatod ki. Az ekkor tartott lelkesítő beszéded annyira felvillanyozza csapatedet, hogy kapsz **1D6/2** (1-2: egy, 3-4: kettő, 5-6: három) extra csapat-újradozást a második félidőre.

Gyógytanfolyam: A kártyát a mérkőzés elején játszhatod ki. Gyógyítód, illetve ennek hiányában az egyik ingyenélő, névtelen segédedzöd, elvégez egy neves gyógytanfolyamot, mely jótékony hatással lesz képességeire. Ha rendelkezel gyógyítóval, az azonnal szintet lép, mindenféle külön költség nélkül (azaz az első szintű gyógyítód ettől kezdve második szintűnek számít). Ha még nincs gyógyítód, egy első szintű gyógyítót állíthatsz be a csapatedbe (szintén ingyen). Ugyan aranyat nem költöttél, de a csapatlistádra a megnövekedett szintű (vagy az új) gyógyító rendes árát fel kell tüntetned. Ha már csak harmadik szintű gyógyítód van, a kártyát nem játszhatod ki.

Hősies erőfeszítés: A kártyát akkor játszhatod ki, ha az egyik játékosod blokkolás miatt elesne. A hősies erőfeszítésének hála a játékosod állva marad, és még az esetleg nála lévő labdát sem ejti el (ha te vagy a soros, azt akár egy gyors passzal le is adhatja). A játékos csak az épp soron lévő csapat körének legvégén rogy össze, de ekkor mind a páncélzat-mentő, mind a sérülés dobásához +1-et kell adnia, az esetleges egyéb módosítókön túl.

Hősies ugrás: *Bármikor.* Az egyik játékosod a köröd végéig megkapja az *ugrás* jártasságot, és az ugrás próbájához +1-et adhat.

Hősök arcképcsarnoka: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Hála a nagy reklámnak, a legtöbb SJP-vel rendelkező játékosod bekerült a Hősök Arcképcsarnokába. Az ezt kommentáló sajtókampánynak hála, szurkolófaktorod 1-el megnő.

Ihlet: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Csapatod játékosai közül egynek külön legjobb játékos díjat adományozhatsz (+5 SJP). Ha ez a játékosodnál szintlépést eredményez, már is dobhatja a sztárjátékos dobást.

Ihletett játék: A kártyát az előtt játszhatod ki, mielőtt egyik játékosod akcióba lépne. Ebben a körében egyáltalán nem kell kockával dobnia, mivel minden sikerül neki. Ha ügyességi dobásról lenne szó, azt úgy kell kezelni, mintha 6-ost, ha blokkolásról, akkor úgy, mintha csak 6-ot dobott volna, stb. Ez a képesség azonban nem terjed ki a páncélzat-mentő, és sérülés dobásokra.

Influenza: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél véletlenszerűen kiválasztott, **1D6/2** (1-2: egy, 3-4: kettő, 5-6: három) játékosát influenza dönti le a lábáról, így ki kell hagyniuk ezt a mérkőzést.

Jaj, hol vagyok?: A kártyát akkor kell kijátszani, amikor az ellenfél egyik játékosa elesik, és elrontja a páncélzat-mentő dobását. Ekkor nem kell neki sérülés dobást végezni, nem sérül meg komolyabban (a hátán fekvéssel marad), viszont úgy beveri a fejét, hogy teljesen összezavarodik. A következő középkezdésig ezen játékost a sajátodként irányíthatod (tehát a te körödben cselekszik, te mondod meg, mit tegyen, mintha ideiglenesen a te csapatodhoz tartozna).

Játékos-sztrájk: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél játékosai sztrájkba kezdtek, mert szerintük nem kapnak elegendő pénzt. Az ellenfél edzőjének **1D6** × 10.000 aranyat kell szétosztogatnia közöttük (a pénz elvesz számára). Ha nincs ennyi pénz a kasszában, vagy az edző nem akar fizetni, akkor minden hiányzó 10.000 arany után egy véletlenszerűen kiválasztott ellenséges játékos ezen a meccsen nem játszik.

Jobb ajánlat: Ezt a kártyát a meccs legelején lehet felhasználni, mielőtt a csapatok felálltak volna. Az ellenfél segédedzői egyikét (gyűrő, gyógyító, vagy varázsló) megpróbálsz egy igen jó ajánlattal átcsábítani a csapatodhoz. Ehhez minimum ki kell fizetned a segédedző árának felét (lefelé kerekítve 10.000-re), és ezen felül maximum annyiszor 10.000 aranyat ajánlhatsz fel pluszba, amennyi még a kasszádban a fél ár kifizetése után megmaradt. Az így felajánlott arany mennyiség elvesz a számodra. Ha az ellenfél edzője az általad felajánlott összegnél hajlandó (és tud) magasabbat ajánlani (az aranyat le kell húzni tőle is), akkor a segédedző nálad marad; ha nem: átkerül tehozád.

Jótekonysági meccs: A kártyát a meccs végén kell kijátszani, mielőtt a szurkolószám megváltozására dobnál. Csapatod a helyi árvák javára játszott (azért a bevételtől nem esel el), és ezen jóra való cselekedetért megnövekvő népszerűség miatt a szurkolófaktorod egyel nő a kidobott eredményhez képest.

Kapjátok el őket skacok!: Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha egy ellenséges játékos komoly, vagy súlyos sérülést, esetleg halált okoz az egyik játékosodnak. Játékosaid annyira felbőszülnek a történeteken, hogy örülteként rontanak ellenfeleikre, emiatt a következő köröd végéig játékosaid +1 erőt, és *nagy ütés* jártasságot kapnak.

Kereskedés: A kártyát a meccs végén játszhatod ki, amikor is begyűjtöd a bevételeket. A csapatod címerével díszített baseball sapkák és pólók eladási rátája rekord méreteket ölt, ezért csapatod minden egyes szurkolófaktor után 10.000 arany bevételt kasszírozhatsz (de maximum százazret).

Kidurranó labda: *Bármikor.* A labda nagy durranás kíséretében leereszt. A játék azonnal megáll, új középkezdés következik, amikor is a legutóbbi rúgó csapatnak kell újból kirúgnia. Az eddig eltelt körök nem játszhatók újra.

Különleges ajánlat (2 db): Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekasszíroztad a nyereményedet. Vehetsz egy játékost, vagy sztárjátékost fél áron (ha valamilyen csoda folytán mind a két *Különleges ajánlat* kártya nálad van, akkor negyed áron). Ha most nem tudsz élni a lehetőséggel (mert pl. nincs elég pénz a kasszában), ez az előny elvész számodra.

Nagy adomány: Ezt a kártyát a meccs végén játszhatod ki, amikor már bekasszíroztatok a nyereményeket. A kártyát bármelyik csapatra ki lehet játszani: az a bevétele teljes egészét adományokra fordítja (azaz nem kap egy vasat sem), ellenben a szurkolókat e nemes cselekedet annyira lenyűgözi, hogy a csapat szurkolófaktora 2-vel megnő.

Nem én voltam!: *Bármikor.* Az ellenfél egyik véletlenszerűen kiválasztott játékosát a pályára rohanó rendfenntartók egy kisebb vétsége miatt azonnal letartóztatják, ezért a meccs hátralévő részén már nem játszhat. Ha nála volt a labda, azt elejti, és egy mezőt pattan. Az ellenfél edzője játékosát **1D6** × 10.000 arany értékű óvadék lehelyezése után válthatja ki. Amíg nem tud (vagy akar) fizetni, a játékos a dutyiban fog csücsülni.

Örökség: Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekasszíroztad a nyereményedet. Egy halott szurkolód a teljes vagyonát rád hagyta, ezért további **1D8** × 10.000 aranyat kapsz.

Őrült bíró!: A kártyát akkor kell kijátszani, ha az ellenfél szurkolói el akarják verni a bírót a *Részeg játékvezető*, vagy a *Kapd el a bírót!* középkezdési eredmények miatt. A bíróról kiderül, hogy valójában félőrült, szadista, egykori vérfoci játékos, aki bizony tud magára vigyázni. Könnyedén visszaveri a támadó szurkolókat, és annyira feldühödik, hogy az életben maradottakat kikergeti a stadionból. Az ellenfél szurkolófaktora a mérkőzés végéig 0-ra változik (a bevételen azonban ez már nem módosít, hisz a jegyárat már jó előre leperkálták). A kártyát ki lehet akkor is játszani, amikor az ellenfél edzője vitatkozni akar a bíróval. A vitán annyira feldühödik a játékvezető, hogy külön dobás nélkül kitiltja az edzőt a pályáról.

Rossz szokások: A kártyát a mérkőzés elején játszhatod ki, mielőtt az első kirúgásra sor kerülne. Az ellenfél csapata rossz szokásokat vett fel, emiatt veszít egyet permanensen a csapat-újradozásai közül.

Sérülés bemelegítés közben: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél egyik játékosa súlyosan megsérült a bemelegítés alatt: dobj a súlyos sérülés táblázat szerint neki.

Sportolóhoz méltatlan viselkedés: A kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél gólt szerez. A góllövőt a bíró kiállítja, mivel bosszantotta szurkolóidat. A játékos a mérkőzés további részében nem léphet pályára.

Tőkeerős szponzor: Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekasszíroztad a nyereményedet. Sikerült behízelegni magadat egy gazdag rabszolgakereskedőhöz, aki cserébe azért az ígéretedért, hogy játékosaid a mezükön viselik majd cégének emblémáját, megdob egy kis apróval. Az egyéb bevételeiden túl **2D6** × 10.000 aranyat kapsz.

Uzsonnaszünet: *Bármikor.* Nevezz meg egy ellenséges játékost, aki nem áll messzebb 2 mezőnél az egyik táblaszéltől, és éppen nincs nála labda. Ez a játékos kislisszan a pályáról és a közeli árusnál vételez magának egy vitmindús McDöglesz szendvicset, melyet a helyére visszatérve békésen elmajszolgat. Ez a játékos erre a körre elveszíti szerelési zónáját, és semmi mást már nem cselekedhet.

Vau vau!: A kártyát akkor játszhatod ki, amikor a labda egy üres mezőn állapodik meg. Kóbor kutya szalad a pályára, és mielőtt bárki is megállítaná, felkapja a labdát és elszalad vele. A blöki mozgását érzékeltetve, tetszőleges irányba, maximum **2D6** mezőnyit elmozdíthatod a labdát, amely nem hagyhatja el a pályát, és nem kerülhet olyan mezőre, ahol játékos tartózkodik. A vágója végén a kutya elejti a labdát (egy mezőt pattan), majd elhagyja a pályát, és nem tűnik fel többé.

VARÁZSTÁRGY (kék) KÁRTYÁK

Agyzúzás: A remek varázstekercsedet a meccs során bármikor felhasználhatod. A varázslat nullára csökkenti egy ellenséges játékos amúgy is csekély értelmi képességeit, aki az aktuális kör végéig csak bambán nyáladzva ácsorog. A célpont nem tehet semmit a kör végéig, nem számít a szerelési zónája, és ha blokkolják, úgy ereje feleződik (lefelé kerekítve). Ha nála volt a labda, azt elejti, és a bogyó egyet pattan.

Altanson marasztaló csápjai: A tekercset egyik szurkolód hihetetlen, hősies kalandok árán szerezte meg. A tekercset akkor vetheted be, mikor az ellenfél egyik játékos a ki akarja magát cselezni valamelyik játékosod szerelési zónájából. Az ellenfél dobása a játékosodon hirtelen kinőtt csápok miatt semmiképp sem sikerül, ezért elesik.

Bájital: A kártyát a meccs során bármikor felhasználhatod, amikor az ellenfél egyik játékos a az egyik szélzónában tartózkodik. Szerencsét-lennek bájitalt kevertél a frissítőjébe, és most azt hiszi, hogy a közönség sorai közt megpillantotta élete nagy szerelmét. A játékos kiszalad a pályáról, ahol is a közönség azonnal elveri. Ha a játékosnál volt a labda, az a kiindulási mezőjén marad.

Elf kesztyű: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikertől szert tenned egy faintos, mágikus elfek által készített kesztyűre, amely egyik játékosod ügyesség (Ü) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 5-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat elf kesztyűt, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!

Fénysebesség: A Spike! magazin "Mocskold be a láncfűrész!" versenyén első helyezést értél el. Jutalmad egy olyan varázstekercs, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz az egyik játékosodra, mielőtt az lépne. A játékos mozgás-értéke (M) erre a körre 1D6-tal megnő, és a cselező dobásaihoz +1-et adhat.

Gyógyital (2 db): Sikertől szert tenned egy hihetetlenül értékes, nagyhatalmú varázssitalra, melyet a meccs során akkor használhatsz fel, ha egy játékosod valamilyen sérülést szenved, ide értve a halált is. A játékos regenerálódik, és háton fekve a pályán hagyható (illetve a cserepadra kerül, ha a nézők verték így össze).

Gyorsítás: Kódos üzelmeidnek hála szerezted ezt a tekercset, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz egyik játékosodra. A játékos anyagcseréje felgyorsul, és ebben a körben egymás után közvetlenül két akciót végezhet.

Hawking átká: Szerencsésen hozzájutottál egy tekercshez, melyet akkor használhatsz fel, mikor az ellenfél egyik játékos a extra mezőt kíván lépni. Az ellenfél dobása semmiképp sem sikerül, ezért elesik.

Hosszúkarú Jark varázskeze: Csapatod a Spike! magazin címlapján szerepelt, amiért egy varázstekercset kaptál jutalomként. A mérkőzés közben akkor használhatod fel a varázslatot, mikor egyik játékosod közbe akar nyúlni. Ezen akciója dobás nélkül automatikusan sikerül neki.

Kelhoffer varázslába: Csapatod öltözőjének egyik homályos sarkában kutatva egy elfeledett varázstekercset lelsz, melyet a meccs során akkor használhatsz fel, mielőtt kirúgáskor letennéd a labdát ellenfeled térfelére. A varázslat eredményeként a labda pontosan oda érkezik, ahova szeretnéd, és nem pattan el.

Knutt fejlesztett erővarázslata: Sikertől szert tenned egy erőnővelő varázstekercsre, mellyel egyik játékosod erejét 1D6-tal a meccs végéig megnővelheted.

Labbat mágikus ökke: Az egyik kleptomániás szurkolód korai halálának köszönhetően egy tekercset örököltél, melyet a mérkőzés során bármikor felhasználhatsz az ellenfél egyik játékos a ellen. A levegőben repülő, láthatatlan mágikus ököl azonnal leblokkolja az áldozatot. A blokkolás a szabályok szerint történik, de abban senki sem segídezhet. Az ököl ereje 10-es, rendelkezik a *blokk*, és a *nagy ütés* jártasságokkal.

Láthatatlan pajzs: Szerencsésen szert tettél egy varázstekercsre, amit akkora használhatsz fel, mikor az ellenfél egyik játékos a éppen passzol. A varázslat a labda röppályáján bárhol láthatatlan pajzsot képez. Amennyiben ezen a mezőn játékos áll, az megpróbálhatja a bogyót elkapni, ellenkező esetben a labda leesik, és egyet pattan.

Óriás erő öve: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikertől szert tenned egy baba, mágikus övre, amely egyik játékosod erő (E) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 8-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat óriás erő övet, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!

Ósmágusok botja: Még előtted sem tiszta, hogyan jutott az egyik nemrégiben elhalálozott nagybátyád ehhez a szépen megmunkált, nagyhatalmú ereklyéhez, melyet heroikus küzdelemben sikerült megkaparintanod mohó rokonaid elől. Ha rendelkezél varázslóval (akár olyannal amit a Kazamata Kupán nyertél), az nagyon megőrül a botnak, és azonnal szintet lép, mindenféle külön költség nélkül (azaz az első szintű varázslód ettől kezdve második szintűnek számít). Ha még nincs varázslód, a bot felajánlásával egy első szintű varázslót csábítasz a csapatodhoz (szintén ingyen). Ugyan aranyat nem költöttél, de a csapatlistára a megnövekedett szintű (vagy az új) varázsló rendes árát fel kell tüntetned. Ha már csak harmadik szintű varázslód vannak, a kártyát nem játszhatod ki: húzz újat helyette.

Rakarth kicsinyes bosszantása: Egy kupac, használt herevédő alatt varázstekercset fedezel fel, melyet a meccs kezdete előtt használhatsz az ellenfél egyik játékosára ellen, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Dobj **1D6**-ot a játékosra az összes középkedés előtt. Ha az eredmény 1-3, akkor rendszeren ott lehet a kezdőrugásnál; de ha 4-6, akkor a játékos nem játszhat, mert épp a mellékhelyiség felé rohan (de ebbe most ne menjünk bele részletesebben...).

Rakarth pattanó ugrása: Varázstekercsre tettél szert, melyet a meccs során bármikor használhatsz, valamelyik játékosod mozgása közben. Az érintett játékos a rendes mozgásán felül végezhet egy igazán hosszú ugrást: a normál ugrás szabályai szerint nem egy, hanem maximum három mezőt ugorhat át egyetlen szökkenéssel de nem érkezhetsz olyan mezőre, ahol már áll (fekszik) valaki.

Rakarth pusztító varázslata: Egyedülként te küldted be a Spike! magazin keresztrejtvényének megfejtését, így jutalmul egy hasznos varázstekercsre sikerült szert tenned, melyet valamelyik játékosodra használhatsz fel, aki éppen blokkolni akar. A blokkolást úgy kell kezelni, mintha csupa -t dobtál volna.

Sasszem: Egy sötét sikátorban, te és csapatod néhány behemótabb tagja, meggyőztetek egy varázslót, hogy ezt a varázstekercset adományozza nektek. A tekercset akkor használhatod fel, amikor egy játékosod passzolni készül. A varázslat hatására a passz kockadobás nélkül sikerült, és abba nem lehet közbenyúlni.

Scutt csüggesztő zivatara: Sikertől szert tenned egy varázstekercsre, melyet az ellenfél bármely köre előtt felhasználhatsz. Kisebb mennydörgések közepette özönvíz szerű eső hull a pályára, ami miatt az ellenfél játékosainak mozgásértéke (M) a felére csökken (lefelé kerekítve) a kör végéig, amikor is a víz csodálatos módon felszárad (nincs több hatása).

Teleportálás: Sikertől szert tenned egy varázstekercsre, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz. Jelölj ki a csapatodban egy játékost, és dobj **1D6**-tal. A játékos az aktuális helyéről eltűnik, és a dobás eredményével megegyező számú, tetszőlegesen kiválasztott mezővel odébb tűnik fel. Amennyiben nem tud megjelenni (mert már az összes lehetséges mező foglalt), örökre eltűnik a hipertérben. A teleportálás ingyenes akció, a játékos rendszeren folytathatja tevékenységét ez után, ha épp az ő köre van soron.

Varázscipő: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikertől szert tenned egy megbüvölt, mágikus vérfoci csukára, amely egyik játékosod mozgás (M) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 10-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat varázscipőt, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!

Varázssital: A gyanús külsejű és származási helyű itókát bármelyik kirúgás előtt megittathatod az egyik pályán lévő játékosoddal. Hatása a következő középkedésig tart. Dobj **1D6**-tal. 1: semmi hatás, biztos megbuggyant. 2-3: a játékos ügyessége (Ü) egyel megnő. 4-5: a játékos ereje (E) egyel megnő. 6: a játékos hihetetlen mód felgyorsul, így egy körben két akciót végezhet közvetlenül egymás után.

Varázspirulák: A kártyát közvetlenül egy kirúgás után játszhatod ki. A pályán lévő összes játékosodnak vándor boszorkánytól származó pirulákat adtál, amitől a következő középkedésig a mozgásértékük (M) egyel megnő.

Varázssityak: A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikerült szert tenned egy megbűvölt, mágikus vérfoci sityakra, amely egyik játékosod páncélzat (P) értékét permanensen egyel megnöve-li, de maximum 10-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat varázssityakot, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!

Varázsvért: Egy ősi, nagyhatalmú varázstekercsre tettél szert, melyet a játék során bármikor felhasználhatsz. A varázslat egy tetszőleges játékosod páncélzat értékét (P) növeli meg a mérkőzés végéig 2-vel (de maximum 11-ig). Nem mondhatod a varázslatot olyan játékosra, aki már kapott egyszer egy varázssityakot.



VÉRFOCI ÜGYESSÉGI TÁBLÁZATOK

		a játékos ügyessége				
		1	2	3	4	5
CSELEZÉS (FELÁLLÁS)	1 zónából	6	5+	4+	3+	2+
	2 zónából	6	6	5+	4+	3+
	3 zónából	6	6	6	5+	4+
	4 zónából	6	6	6	6	5+
LABDA FELKAPÁSA A FÖLDRŐL	0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
	1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	2 zónában	6	6	5+	4+	3+
	3 zónában	6	6	6	5+	4+
	4 zónában	6	6	6	6	5+
GYORS PASSZ	0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
	1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	2 zónában	6	6	5+	4+	3+
	3 zónában	6	6	6	5+	4+
	4 zónában	6	6	6	6	5+
RÖVID PASSZ	0 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	1 zónában	6	6	5+	4+	3+
	2 zónában	6	6	6	5+	4+
	3 zónában	6	6	6	6	5+
HOSSZÚ PASSZ	0 zónában	6	6	5+	4+	3+
	1 zónában	6	6	6	5+	4+
	2 zónában	6	6	6	6	5+
NAGY BOMBA	0 zónában	6	6	6	5+	4+
	1 zónában	6	6	6	6	5+
KÖZBENYÚLÁS	0 zónában	6	6	6	5+	4+
	1 zónában	6	6	6	6	5+
SIKERES PASSZ ELKAPÁSA	0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
	1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	2 zónában	6	6	5+	4+	3+
	3 zónában	6	6	6	5+	4+
	4 zónában	6	6	6	6	5+
EGYÉB LABDA (sikertelen passz, pattogó labda, bedobás) ELKAPÁSA	0 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	1 zónában	6	6	5+	4+	3+
	2 zónában	6	6	6	5+	4+
	3 zónában	6	6	6	6	5+
FÖLDET ÉRÉS PONTOS PASSZNÁL (csapattárs eldobása)	0 zónában	5+	4+	3+	2+	2+
	1 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	2 zónában	6	6	5+	4+	3+
	3 zónában	6	6	6	5+	4+
	4 zónában	6	6	6	6	5+
FÖLDET ÉRÉS PONTATLAN P.-NÁL (csapattárs eldobása)	0 zónában	6	5+	4+	3+	2+
	1 zónában	6	6	5+	4+	3+
	2 zónában	6	6	6	5+	4+
	3 zónában	6	6	6	6	5+
TIZENEGYES	gólszerzés	6	5+	4+	3+	2+
UGRÁS	sikeres	6	5+	4+	3+	2+
PÖTTÖM CSELEZÉSE	sikeres	5+	4+	3+	2+	2+
		1	2	3	4	5
		a játékos ügyessége				

1d12	Időjárési hatások
1	Tikkasztó hőség: gól után minden pályán állva maradt (tehát nem a földön épp fekvő) játékos dob 1d6 -al, aki 1-et dob, hógutát kap. A hógutát kapott játékosokat a fedezék középső mezőjére kell tenni, de csak a következő középkezdésnél próbálhatnak meg először visszatérni (lásd 7.4. pont.). Mindezeket túl a tikkasztó hőség -1-et ad minden passzolási, labdaelkapási próbára.
2	Káprázó napsütés: -1 minden passzolási, labdaelkapási próbára.
3-10	Ideális játékidő: tökéletesen jó idő a gyilkolásra.
11	Szakadó eső: a szakadó esőtől sikos labda könnyen kicsúszik a játékosok kezéből, így minden labdaelkapási, labda felszedési, kézről-kézre adási próbára -1-et kapnak. Mindezeket túl az extra mezőt lépő 1-2-vel csúszik el a nedves fűvön.
12	Hóvihar: a tomboló hóviharban csak gyors-, vagy rövid passz távra lehet dobni a labdát. A szakadó hó és a jeges pálya miatt a játékosok minden cselezési, labdaelkapási, labda felszedési, kézről-kézre adási próbára -1-et kapnak. Az extra mezőt lépő 1-3-al csúszik el.

2d12	középkezdési mókák
2	Totális érdektelenség: A meghirdetett meccsre a hót-dög áruson kívül a továbbiakban már senki sem kíváncsi (ha ez a mérkőzés a döntők valamelyike, új dobás szükséges), így az szép csendben elmarad (abbamarad). A versenybírák pénzfeldobással döntenek el, hogy ki nyerte meg a mérkőzést (az eddigi eredményt törlik): az 2:0-ás győzelemnek számít. Mindkét csapat fájdalomdíjúl 1d6×10.000 aranyat kap, de a szurkolófaktor nem változik.
3	Lázadás: A közönség rohadtul unja már a meccset, ezért a középkezdést lázadás késlelteti. A rúgó csapat edzője dob 1d6 -ot, s mindkét csapat ennyivel arrébb tolja a körszámlálóját.
4	Részeg játékvezető: Miután felálltak a csapatok, a játékvezető alkoholos mámorában elfelejti, hogy ki is kezd valójában, ezért a fogadó csapat léphet először (a labda helye nem változik, és a körszámlálót sem kell arrébb tolni ebben az extra körben). A bírót a következő gól, vagy a félidő végén a rúgó csapat játékosai agyonverik, így ettől kezdve ennek a csapatnak az új - és kissé megfélemlített - bíró <i>minden</i> szabálytalanságot elnéz.
5	Kapd el a bírót! Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapat szurkolói úgy döntenek, hogy a bírót egy aljas személtáda, le van fizetve, és ezt megtorolják. A laposra vert bírót új helyettese annyira megszeppen, hogy azon csapat, melynek szurkolói elintézték elődjét, kétszer taposhat egy körben, és ennek a csapatnak a bírót innentől kezdve, egészen a mérkőzés végéig, <i>semmilyen</i> szabálytalanságát nem hánytorgat fel.
6	Hibás védekezés: A rúgó csapat átrendezheti játékosait (újra felállíthatja őket a szabályoknak megfelelően), miközben a fogadó csapat a helyén marad.
7	Időhúzás: A bírót a játékosok eddigi tevékenysége miatt úgy érzi, azok nem játszanak teljes erőbedobással, hanem az időt húzzák. Elrendeli a hosszabbítást: ez a félidő egy körrel tovább tart mindkét csapatnak.
8	Éljenző szurkolók: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapat +1 újradobást kap erre a félidőre a hangosan buzdító, zászlókat lobogtató szurkolók hangulatnövelése miatt.
9	Rossz rúgás: A labda 2d6 -ot pattan (ha <i>kirúgás</i> jártasságú rúgja, úgy csak 1d6-ot).
10	Hajszálpontos labda: A labda pontosan arra a mezőre érkezik, ahová a rúgó csapat csapatkapitánya elhelyezte (nem pattan).
11	Változó időjárás: Egy közeli, félresikerült mágikus kísérlet következtében új 1d6 dobást kell végezni az időjárás megváltozására: 1-3 felfele, 4-6 lefele változik egy lépcsőnyit, ha még az lehetséges (azaz 2-es dobásra ideális játékidőből káprázó napsütés lesz, de ha már eleve tikkasztó hőség volt, az nem változik).
12	Tökéletes védelem: A fogadó csapat újra felállíthatja saját térfelén a játékosait, de ezúttal semmilyen felállási szabályt nem kell betartania (azaz lehet akár minden játékosa az egyik szélzónában, illetve nem muszáj senkit sem tennie a csomóvonalra). Játékosok nem cserélhetők: ugyan azoknak kell felállniuk, akik a dobás előtt már felálltak egyszer.
13	Jól rászédtek! A rúgó csapat egy leheletnyivel előbb kezd bele a játékba, mint hogy a bírót a sípjába fűjné, és mielőtt a fogadó csapat játékosai feleszmélnének. A rúgó csapat minden tagja léphet egy mezőt szabadon, akár az ellenfél térfelére is, valamint a szerelési zónák sem számítanak ezen lépések során.
14	Kitűnő edzőmunka: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata segédedzőinek számát; a nagyobb eredményt kapott csapat +1 újradobást kap erre a félidőre a remek segédedzői teljesítménynek hála.

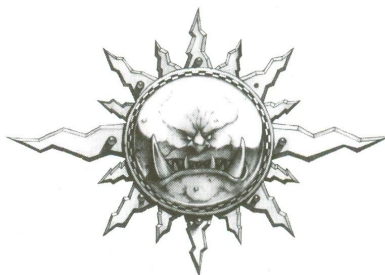
2d12	középkedési mókák
15	Somfordáló játékosok: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata segédedzőinek számát; a nagyobb eredményt kapott csapat két normál tagja, vagy egy sztárja kijátszhatja a bíró figyelmét, és a pályán bárhová újra felállíthatók (akár az ellenfél térfelére is).
16	Késők: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata segédedzőinek számát; a nagyobb eredményt kapott csapat egy lefizetett aláírás-gyűjtő kislányt küldhet az ellenfél öltözőjébe, minek következtében a már felállított játékosok közül két normál játékos, vagy egy sztár elkésett (vissza kell tenni az öltözőbe), és csak a késő csapat első körének végén jöhetnek be a pályára a gólvonaltól 1d6 mezőt mozogva. A következő körtől normálisan játszanak.
17	Lerohanás: a rugó csapat jutalomkört kap, mely teljes jutalomkör lelépése után kezdődik csak a csapat tényleges köre (körszámlálót nem kell arrébb tolni).
18	Kőbedobás: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a kisebb eredményt kapott csapatot egy véletlenszerűen kiválasztott játékosa a pályára behajított kisebb sziklatömb következtében megsérül: elesik és páncél-mentő dobás nélküli sérülés dobást kell végeznie.
19	Pálya megrohanása: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a kisebb eredményt kapott csapat 1d8/2 véletlenszerűen kiválasztott játékosát a pályára berohanó ellenséges szurkolók elverik: elesnek és páncél-mentő dobás nélküli sérülés dobást kell végezniük.
20	Mágia használata: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata varázslóinak össz-szintjét; a nagyobb eredményt kapó csapat felbérelt mágusának speciális varázslata miatt a következő fēlidő-, vagy a meccs végéig (2. fēlidő esetén) +3 extra újradozást kap, melyeket bármikor felhasználhat, akár egy normál csapat-újradozás, vagy játékos-újradozás után is. Az extra újradozásokat akár egy körben, egyetlen sikertelen dobás újra-és-újra dobására is fel lehet használni (így pl. egy cselezést akár négyszer is újra lehet dobni).
21	Keveredés: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapat tagjai iszonyú kavarodást okoznak, ezért a bíró nem veszi észre, hogy kissé többen vannak a pályán. Az összes kispadon lévő (nem KO-s, halott...) játékos pluszba behozható a következő középkedésig, s saját térfelükön bárhol felállíthatók.
22	Szabadnapos druida: Mindkét edző dob 1d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapathoz beáll egy 3. szintű gyógyítónak számító druida, és a meccs végéig a csapattal marad, még akkor is, ha amúgy a csapatnak nem lehetne, vagy már van gyógyítója.
23	Unatkozó varázstudó: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát, és levonja belőle aktuális varázslóinak összes-szintjét; a nagyobb eredményt kapott csapathoz beáll egy 3. szintű varázsló (még akkor is, ha a csapatnak egyébként nem lehetne varázslója, vagy már van varázslójuk), és a meccs végéig a csapattal marad.
24	Unatkozó sztárjátékos: Mindkét edző dob 2d6 -ot, és hozzáadja csapata szurkolófaktorát; a nagyobb eredményt kapott csapathoz beáll egy unatkozó sztárjátékos, csak úgy, a poén kedvéért. A sztár 12.-ként (a sztárlistákról érdemes véletlenszerűen kidobni) a legelső kör elején érkezik, a saját gólvonaltól, s ettől kezdve, a meccs végéig a csapat tagja lesz. A következő középkedésnél azonban már csak 11 játékos állhat fel.

Módosított dobás	A sérülés mértéke
0 - 7	Elkábult: A sérült játékos a pályán marad, de arccal a föld felé kell fordítani. A következő saját körében mást nem tehet, csak a hátára fordulhat (szabad tevékenység, dobni nem kell rá), a rákövetkező saját körében azután megkísérélheti a felállást.
8 - 9	Eszméletlen: A játékost azonnal le kell venni a pályáról, és a kispad középső mezőjébe (Knocked Out) kell tenni. A következő középkedésnél esetleg a játékos visszatérhet, ehhez majd újabb ellenőrző dobás szükséges (lásd 7.4. pont).
10	Komolyan megsérült: A játékost azonnal le kell venni a pályáról, és a kispad „koporsó” mezőjébe kell fektetni. Ez a játékos a meccs hátralévő részén többet már nem játszhat, de a következő mérkőzés elejére felgyógyul.
11	Súlyosan megsérült: A játékost azonnal le kell venni a pályáról, és a kispad „koporsó” mezőjébe kell fektetni. Ez a játékos a meccs hátralévő részén többet már nem játszhat, ráadásul a játékos még egy maradandó sérülést is összeszedhetett (lásd 7.5. pont).
12+	Halott: A játékos egyenest megy a tepsibe, és már soha többet nem Vértöcizhat. Ha nem tud regenerálódni, vagy nem gyógyítják meg, nevét törölni kell a csapatnévsorból.

JÁRTASSÁGOK ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATA

ÁLTALÁNOS Kirúgás (Kick) 6 SJP Labdakiütés (Strip Ball) 6 SJP Védekezés (Fend) 6 SJP Tetszhalott (Pseudo Dead) 6 SJP Biztos kéz (Sure Hands) 8 SJP Árnyék (Shadowing) 10 SJP Profi (Pro) 10 SJP Mocskos játékos (Dirty Player) 12 SJP Labdahalász (Kick-Off Return) 12 SJP Passz blokk (Pass Block) 12 SJP Vezér (Leader) 12 SJP Birkózó (Wrestle) 14 SJP Örjöngés (Frenzy) 16 SJP Szerelés (Tackle) 18 SJP Rettenthetetlen (Dauntless) 18 SJP Blokk (Block) 20 SJP	ÜGYESSÉGI Ellépés (Side Step) 6 SJP Alattomos (Sneaky Git) 6 SJP Vetődő fogás (Diving Catch) 8 SJP Biztos láb (Sure Feet) 8 SJP Biztos Fogás (Accurate Catch) 10 SJP Fogás (Catch) 10 SJP Vetődő szerelés (Diving Tackle) 12 SJP Felugrás (Jump Up) 14 SJP Sprint (Sprint) 16 SJP Ugrás (Leap) 18 SJP Cselezés (Dodge) 20 SJP
ERŐ JÁRTASSÁGOK Kicsi a rakás (Pilling On) 6 SJP Beton (Stand Firm) 6 SJP Vastag koponya (Thick Skull) 8 SJP Testőr (Guard) 10 SJP Hisztéria (Hysteria) 10 SJP Erős kar (Strong Arm) 12 SJP Juggernaut 12 SJP Megragadás (Grab) 12 SJP Kettős blokk (Multiple Block) 14 SJP Nagy ütés (Mighty Blow) 16 SJP Kitörés (Break Tackle) 18 SJP	PASSZOLÁSI JÁRTASSÁGOK Biztos dobás (Safe Throw) 6 SJP Leadás (Dump-Off) 8 SJP Pontos (Accurate) 10 SJP Labda-rutin (Ball Routine) 10 SJP Passz (Pass) 12 SJP Kötélideg (Nerves of Steel) 14 SJP Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass) 16 SJP
MUTÁCIÓK Hosszú kar (Very Long Arms) 6 SJP Nagy kéz (Big Hand) 6 SJP Borzasztó külső (Foul Appearance) 6 SJP Kapaszkodó fark (Prehensile Tail) 8 SJP Többlet karok (Extra Arms) 10 SJP Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs) 10 SJP Csápok (Tentacles) 12 SJP Tüskék (Spikes) 12 SJP Zavaró jelenlét (Disturbing Presence) 12 SJP Két fej (Two Heads) 14 SJP Karom (Claw) 16 SJP Szarvak (Horns) 18 SJP	SPECIÁLIS ADOTTSÁGOK ⁽¹⁾ Apró (Titchy) 0 Átalakulás (Transformation) + Bamba (Bone-Head) - Csapattárs eldobása (Throw Team-Mate) + Gép (Machine) 0 Hipnotikus tekintet (Hypnotic gaze) + Jó anyag (Right Stuff) + Karózó (Stakes) + Káoszpáncél (Chaos Armor) + Kéz nélküli (No Hands) - Legyökerezés (Take Root) - Légiesség (Aerial) 0 Mágia-immunitás (Magic Immunity) 0 Nurgle rothadása (Nurgle's Rot) + Önző (Loner) - Örökké Éhes (Always Hungry) - Pöttöm (Stunty) 0 Rajongók kedvence (Fan Favourite) + Regeneráció (Regeneration) + Rothadó (Decay) - Teljesen hülye (Really Stupid) - Vadállat (Wild Animal) - Vérszomj (Blood Lust) -

⁽¹⁾ „+” = előnyös adottság / „0” = semleges adottság / „-” = hátrányos adottság



Előnyök kidolgozása táblázat:

CSM különbség	bónusz kártya	bónusz LJ
0-10	0	0
11-20	1	0
21-30	1	1
31-50	2	1
51-75	2	2
76-100	3	2
101-	3	3

Különleges kártyák húzása:

1d6	kártyák száma
1	1
2-5	2
6	3

Csapat nyereségének kidolgozása:

szurkolók száma	Csapatminősítés (CSM)						
	0-99	100-125	126-150	151-175	176-200	201-250	251-
0-8.000	+1	+0	+0	+0	+0	+0	+0
9.000-15.000	+2	+1	+0	+0	+0	+0	+0
16.000-25.000	+3	+2	+1	+0	+0	+0	+0
26.000-35.000	+4	+3	+2	+1	+0	+0	+0
36.000-45.000	+5	+4	+3	+2	+1	+0	+0
46.000-55.000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	+0
56.000-65.000	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1
66.000-85.000	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2
86.000-105.000	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3
106.000-	+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4

Egyéb bónuszok:

- nyert meccs: +2
- elődöntő: +4
- döntő: +6

A csapat nyeresége a meccs végén: $(1d6 + \text{összes bónusz}) \times 10.000$ arany.

Dobás a szurkolófaktor változására:

A nézők a következő eseményekért lelkesednek igazán egy meccs során:

- a csapat 2, vagy több gólt szerez
- a csapat az ellenfél 4, vagy több játékosát ütötte ki, és juttatta a fedezék KO „helyiségébe”
- a csapat az ellenfél 2, vagy több játékosát juttatta a fedezék „koporsó” mezőjére
- a csapat a meccsen 2, vagy több hosszú passzt, vagy nagy bombát kapott el sikeresen
- a csapat sikeres közbenyúlást produkált a meccsen
- a csapat az ellenfél körében szerzett gólt
- a csapat egy tagja különösen mókás dolgot hajtott végre (pl. fel-láncfűrészelte magát)
- torna elődöntő, vagy torna döntőről van szó

Ha a fenti esemény egyike sem áll fenn:

2d6 + 1d8

Ha legalább az egyik dolog igaz:

2d6 + 1d12

Ha két dolog is igaz:

d6+d8+d12

Ha három dolog is igaz:

d6+2d12

Ha négy, vagy több dolog is igaz:

d8+2d12

Ha egy meccs döntetlenre végződött, akkor egyik csapat szurkolófaktora sem változik. Ha a nyertes csapat aktuális szurkolófaktora kisebb, mint a dobások eredménye, akkor egyel megnő a szurkolófaktora. Ha a dobások eredménye kétszerese, vagy nagyobb, mint a jelenlegi szurkolófaktora, 2-vel nő meg, ha háromszoros, vagy annál is nagyobb, 3-al nő meg a szurkolófaktora. Ha a vesztes csapat dobásának eredménye kisebb, mint a jelenlegi szurkolófaktora, az egyel csökken (de 1-nél kisebb nem lehet.)

☠ A bíró lefizetése ☠

Ez a kártya érvényteleníti egy játékosod kiállítását.



☠ A bíró lefizetése ☠

Ez a kártya érvényteleníti egy játékosod kiállítását.



☠ A bíró lefizetése ☠

Ez a kártya érvénytelenít egy ellened benyújtott óvást.



☠ A bíró lefizetése ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egy játékos szabálytalankodik (tapos). A bíró automatikusan kiállítja a szabálytalankodót. VAGY ha a kártyát egy középkezdés előtt játszod ki, akkor a bíró szintén dobás nélkül kiállítja az ellenfél egyik, az előző félidőben titkos fegyvert használó játékosát.

☠ A bíró lefizetése ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egy játékos szabálytalankodik (tapos). A bíró automatikusan kiállítja a szabálytalankodót. VAGY ha a kártyát egy középkezdés előtt játszod ki, akkor a bíró szintén dobás nélkül kiállítja az ellenfél egyik, az előző félidőben titkos fegyvert használó játékosát.

☠ A bíró lefizetése ☠

Ezt a kártyát bármelyik kezdőrúgás előtt ki lehet játszani. A bíró szemet huny afelett, hogy a következő középkezdésig 12 játékosod legyen a pályán.



☠ Akna ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te térfeledre lép. Egy gondosan elrejtett akna robban fel a rálépő játékos lába alatt, így az elesik. Aki a szerelési zónájában áll a robbanás pillanatában, szintén elesik 1D6 dobás 4+ esetén.



☠ Aranygaluska ☠

Ezt a kártyát a saját körödben, a soron következő játékosod esetleges mozgása után játszhatod ki. Ez a játékosod ravasz módon a pályára csempészett egy adag ragacos arany-galuskát, és azt valame-lyik ellenfelére akarja dobja. A művelet akciónak számít (de nem passznak), tehát a játékos ebben a körben a dobás előtti mozgáson kívül mást már nem tehet. A galuska eldobása a kívánt ellenfélre a labda-passzolás szabályai szerint történik, tehát közbe lehet nyúlni, és akár pattoghat is. Ha a galuska olyan mezőre érkezik végül, ahol áll egy játékos, vagy valaki közbenyúlt, az illető elesik, de nem sérül.

☠ Assassin ☠

Bármikor. Az orgyilkos mérgezett nyilat lő az ellenfél egyik játékosára, aki rángatódzva összeesik. Helyezd az áldozatot fekvő helyzetbe, és dobj neki sérülésdobást.



Az ellenfél edzőjének elrablása

Bármikor. Bérenceid az ellenfél edzőjét játékosai szeme láttára elrabolják! A nyilvánvaló ok miatt ettől kezdve nem vitatkozhat a bíróval, és az ellenfél váltságdíjként a meccs végén a te csapatodnak adja bevételét, de maximum 50.000 aranyat.



☠ Átverés ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, amikor ellenfeled bevet egy Mocskos trükk, vagy Varázstárgy kártyát. Az általad felbérelt szemfényvesztő jól átejtette az ellenfél edzőjét, így a kijátszott kártyája nem működik. Sőt, ha akarod, elteheted azt magadnak, a meccs további részében való felhasználáshoz.

☠ Átverés ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, amikor ellenfeled bevet egy Mocskos trükk, vagy Varázstárgy kártyát. Az általad felbérelt szemfényvesztő jól átejtette az ellenfél edzőjét, így a kijátszott kártyája nem működik. Sőt, ha akarod, elteheted azt magadnak, a meccs további részében való felhasználáshoz.

☠ Banánhéj ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te játékosod melletti mezőre lép. Játékosod épp befejezte az energiapótlásul szolgáló laktató banán majszolását, és a banán héját gondatlanul az épp mellé érkező játékos lába elé dobta, aki elcsúszik rajta, és elesik.



☠ Bezsírozott cipők ☠

Ezt a kártyát az egyik középkezdőskor lehet felhasználni, amikor a csapatok már felálltak. Jelölj ki egy játékost az ellenfél csapatából. Valaki bezsírozta a cipője talpát, és ennek hatását azonnal megérzi, amint elindul: dobj **1D6**-ot minden mezőre, ahová a játékos rálép. Ha az eredmény 1-es, akkor elcsúszik, és elesik. A kártya hatása a következő középkezdésig tart.

☠ Bíró !!! ☠

Bármikor. Játékosaid körbeveszik a bírót, és kórusban üvöltik, hogy **ÓVÁS! ÓVÁS!**, utalva egyben látása gyengeségére. A bíró annyira meg van félemlítve, hogy helyt ad az óvásnak, és az ellenfél körének azonnal vége szakad.



☠ Bocsánat! ☠

Ezt a kártyát bármikor kijátszhatod olyan játékosodra, aki a pálya legszélén ácsorog. Véletlenül elesik és kizuhan a játéktérrel, magával sodorván az ellenfél egyik segédedzőjét (gyűrő, gyógyító, vagy varázsló). Játékosodat ültess a cse-repadra, majd válaszd ki az ellenfél egyik segédedzőjét, akit az inzultus ért, és dobj **1D6**-tal, hogy kiderüljön, mi is történik vele. 1-2: komoly zúzódást szenvedett, a meccs végéig használhatatlan. 3-4: komolyan megsérült, a meccs végéig használhatatlan, és a következő meccsen sem lehet használni. 5-6: halott!

☠ Bocsánat uram! ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha egyik játékosod kilöki a pályáról egyik ellenfelét. Az ellenfél játékos a csodával határos módon nem a közönség között, hanem saját csapata fedezékében landol, magával sodorván csapata egyik segédedzőjét (gyűrő, gyógyító, vagy varázsló). A kilökött játékos nem sérül meg, a cse-repadra kerül. Válaszd ki az ellenfél egyik segédedzőjét, akire rálökted az illetőt, és dobj **1D6**-tal, hogy kiderüljön, pontosan mi történt vele. 1-2: komoly zúzódást szenvedett, a meccs végéig használhatatlan. 3-4: komolyan megsérült, a meccs végéig használhatatlan, és a következő meccsen sem lehet használni. 5-6: halott!

☠ Bokszer ☠

Az ellenfél azon egyik játékosának páncélzat-mentő dobása előtt lehet ezt a kártyát kijátszani, aki blokkolás következtében került a földre. Egyik játékosod a szabványos vérfoci kesztyűjét éles tuskékkal ellátott bokszerre cserélte le, amivel az ellenfele bordái közé csapott, ezáltal az automatikusan elrontja a páncélzat-mentőjét.

☠ Bűzbomba ☠

Bármikor. Jelöld ki az egyik játékosodat. Neki sikerült a pályára csempésznie egy igen komoly erejű bűzbombát. A bombát játékosod eldobhatja, rendes passzként kell kezelni, de azt nem lehet elkapni, és közbenyúl ni sem. Ez utóbbi miatt a bomba a célmezőtől mindig pattan egyet. A landoló helyen, és az azt körbevevő 8 mezőben lévő játékosok kőhögve, fuldokolva összeesnek. Fektesd őket arccal felfele, de páncélzat-mentőt nem kell dobniuk.

☠ Csatornatérkép ☠

Bármikor. Egyik cserepadon üldögélő játékosodat, a csatornákon keresztül, 12.-ként megpróbálsz a pályára csempészní. Dobj 1D6-tal, hogy kiderüljön, hol lyukadt ki a játékosod. 1: eltévedt! Az ellenfél edzője bárhová lerakhatja a pályára. 2-5: kicsit eltévedt. Mutass rá egy mezőre, és dobj háromszor szóródást. A játékos ezen a mezőn bukkan ki. Amennyiben ez a pályán kívül van, úgy a közönség természetesen elveri. 6: tökéletes! Helyezd a játékosodat egy tetszőleges mezőre. A játékos nem mozoghat abban a körben, amikor felbukkan. Ha olyan mezőn bukkan elő, ahol már áll valaki, az hátratántorodik a környező 8 mező egyikére, de nem esik el.

☠ Elkaplak! ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha a tied a fogadó csapat, és az ellenfél már elvégezte a kirúgást. Nevezd meg az egyik játékosodat, és az egyik vele szomszédos mezőn álló ellenséges játékost. Játékosod annyira felbosszantotta ellenfelét, hogy az megtámadja őt, mielőtt a labda földet érne. Dolgozd ki az összecepapást a normál blokkolás szabályai szerint (az ellenfél játékos a blokkoló), de senki sem segédkezhet. Mivel az akció szabályellenes volt, a bíró kiállítja az ellenfél játékosát, így az ellenfél körének vége is szakad.

Égbekiáltó szabálytalanság!

Ezt a kártyát csak akkor játszhatod ki, ha valamelyik játékosod éppen szabálytalankodik. Ezt a műveletet különlegesen gonosz és gusztustalan formában végzi el. A szabálytalanság annyira nyilvánvaló, hogy a bíró a játékost azonnal kiállítja. Dobj 1D6-tal, hogy mi történt az áldozattal (páncélzat-mentőt nem guríthat). 1-2: komoly zúzóadás, a meccs végéig használhatatlan. 3-4: komolyan megsérül, ki kell hagynia a következő meccset is. 5-6: meghalt!

☠ Felfújható műellenfél ☠

Bármikor. Mutass rá az ellenfél egyik, szélzónában álló játékosára. Ez a játékos észreveszi ősi ellenségét a lelátó legelső sorában. Örjögve ráveti magát, de kiderül, hogy az nem volt más, mint egy felfújható baba. A baba kidurran, a játékost pedig a nézők jól elverik a szabályok szerint (ha az ellenfél csapata volt soron, a körének vége szakad).

☠ Fogadás ☠

A kártyát a meccs végén, a bevétel kiszámolásakor játszhatod ki. Mivel sikeresen fogadtál a meccs végeredményére, 1D8×10.000 arany plusz bevételt nyersz.



☠ Hamis játék ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, mielőtt valamelyik játékosod eldobná a labdát. Játékosod trükközik a labdával, kézzől-kézre adást színlel, amivel úgy összezavarja ellenfeleit, hogy már azt sem tudják, hol is van valójában a labda. Az ellenfél ennek eredményeként nem nyúlhat közbe a passzba.

☠ Haragos meccs ☠

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani. A mérkőzés folyamán körönként bármennyiszer szabálytalankodhatsz (taposhatsz), de egy körben egy játékosod csak egyszer.



☠ Hoppá! ☠

A kártyát ellenfeled kirúgása után játszhatod ki. Mutass rá egy olyan ellenséges játékosra, aki valamelyik játékosod szerelési zónájában áll. Miközben a bíró a kirúgott labdát figyeli, játékosod alattomosan elgáncsolja ellenfelét, aki elesik, és ezzel a rúgó csapat körének vége is szakad.

☠ Igazságtalan idő ☠

Ezt a kártyát egy félidő legvégén játszhatod ki, amikor már mindkét csapat teljesítette a 8. körét. Mivel lefizetted a bírót, hogy egy kicsit várjon, mielőtt lefűjné a mérkőzést, csapatod még egy ingyen kört kap, amely ellen az ellenfél nem nyújthat be óvást.



☠ Kábítógáz ☠

Ezt a kártyát egy középkezdés előtt játszhatod ki, ami előtt az ellenfeled dobott volna a kiütött (KO-s) játékosainak visszatérésére. Az ellenfél fedezékébe cseles módon bejuttatott zöldes-sárga színű, kábítógáz megakadályozza, hogy a kiütött játékosai magukhoz térjenek. Ellenfeled semmilyen módon nem térítheti magukhoz ezen játékosait. A gáz hatása a következő középkezdésig elmúlik.

☠ Káprázatos játék! ☠

Ezt a kártyát a csapatod bármelyik köre előtt kijátszhatod. Játékosaidal olyan különleges taktikát gyakoroltattál be, mely ha beválik, komoly esélyeid lesznek a gólszerzésre; ha viszont nem, akkor nagy bajba kerülhetnek. Dobj **1D6**-tal.

1-2 esetén a taktika nem jött be, a körödnek vége, a körszámlálódát arrébb kell tolni. 3-6 esetén viszont a taktika remekül működik, az ellenfeledet annyira összezavartad, hogy a következő körében semmit nem csinálhat az elkábulult játékosainak megfordulása, és a játékosok földről való felkelésén kívül.

☠ Kém ☠

Ezt a kártyát arra használhatod, hogy megakadályozd ellenfeledet egy újradobásban. Az adott eseményt nem lehet újradobni, de az esetleges csapat-újradobászeton nem vész el.



☠ Külön edzés ☠

A kártyát az alábbi két lehetőség közül az egyikként használhatod fel: 1.) a kártya +1 csapat-újradobást ad a mérkőzés végéig. 2.) a meccs előtt kijátszva, fél áron (felfelé kerekítve 10.000-re) vehetsz egy új csapat-újradobást.



☠ Labda elrejtése ☠

Bármikor. A labdát birtokló játékos furfangosan elrejtí az azt a meze alá. A kártya kijátszásának körében a labdát birtokló játékost az ellenfelek nem blokkolhatják, vagy neki nem kell cseleződobást végeznie, ha szerelési zónákat hagy el. A kör végén az ellenfél játékosai rájönnek a turpisságra, és innentől a normál szabályok lépnek életbe.

☠ Magas rúgás ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, amikor tiéd a rúgó csapat, és épp kirúgnád a labdát. A labdát a játékosod nagyon magasba rúgta, így az csak a fogadó csapat első körének végén fog a pályára érkezni, mikor már lépett minden játékosal. Ekkor kell csak a labdát a 2.6. pont szerint a pályára helyezni.

☠ Morley bosszúja ☠

Ezt a kártyát egy középkezdésnél vetheted be, amikor már mindkét csapat felállt. Úgy intézted, hogy az ellenfélnek felszolgált frissítő italba erős kábítószer keverjenek. Dobj **1D6**-tal az ellenfél minden pályán lévő játékosának. 1-3: a játékosra nem hat a drog. 4-6: a játékos összeesik, de nem sérül meg.

☠ Műesés ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, mikor ellenfeled egyik játékosa extra mezőt kíván lépni. Ezt a játékost lefizetted, hogy produkáljon látványos műesést. Arccal felfelé a célmezőre kell helyezni, de nem sérül meg.



Nem megengedett ajzószer

Ezt a kártyát a köröd végén játszhatod ki. Játékosaidra igen jó hatással van a frissen kikísérletezett szteroid, így azonnal egy újabb körbe kezdhetnek (azaz kétszer jössz egymás után). A körszámlálót nem kell az extra kör után arrébb tolni, és ez ellenővást sem lehet benyújtani.

☠ Rablás ☠

Ezt a kártyát csak a mérkőzés végén játszhatod ki, miután ellenfeled kidolgozta a bevételét. Felbérlesz egy hírhedt tolvajt, aki ezt az összeget átlopja tőlük a te kasszádba, de maximum 50.000 aranyat.



☠ Robbanó játékos ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egy olyan játékosodat akarja blokkolni, aki még nem végzett semmilyen akciót a legutóbbi középkezdés óta. A játékos valójában egy robbanóanyaggal teli baba, amelyik a blokkoláskor fel is robban. A blokkoló automatikusan a földre kerül (elesik), és minden olyan játékos (ellenfél és saját is), aki a baba szerelési zónájában áll, szintén elesik **1D6** dobás 4+ esetén. Vedd le a babát, és tedd a cserepadra, jelezve, hogy az igazi játékosod előbújt rejtékhelyéről.

☠ Rossz sajtó ☠

Bármikor. Az ellenfél csapatáról az újságoknak általad eljuttatott rágalmozó történetek rossz sajtóvisszhangot eredményeztek. Az ellenfél permanensen veszít egyet a szurkolófaktorából (de egyenél kisebb nem lehet).



☠ Rugós csapda ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te térfeledre lép. E játékos lába alatt csapóajtó nyílik meg, a játékos beleesik a verembe, amelyből az annak alján elhelyezett rugós szerkezet azonnal felrepíti. Dobj szóródást, hogy milyen irányba repül az áldozat, és **1D6**-ot, hogy hány mezőt. Az áldozat elesik a célmezőn. Ha ott már állt valaki, akkor azt is hátrálöki, és az is elesik (ha feküdt, őt is hátrébb kell tolni).

☠ Sisaktüske! ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha az egyik játékosod szabálytalankodni akar. Játékosod a sisakjára erősített tuskével felfegyverkezve, fejével ugrik ellenfele gyomrába. Az ellenfél játékos a automatikusan sebződik, nem kell páncélzat-mentő dobást végeznie. Játékosod a saját mezőjén elesik. Nem kell dobni viszont, hogy a bíró kiszúrta-e a szabálytalankodást.

☠ Stiletto ☠

A kártyát akkor játszhatod ki, mielőtt valamelyik játékosod blokkolna. Blokkolás (és blokk dobás) helyett játékosod egy vékony, hegyes törrel veszi kezelésbe ellenfelét, aki elesik, és páncélzat-mentő dobás nélkül automatikusan sebződik.



☠ Veremcsapda ☠

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egyik játékos a te térfeledre lép. E játékos lába alatt csapóajtó nyílik meg, a játékos beleesik a verembe, az ajtó bezárul, és szegény kénytelen odabenn maradni következő középkezdésig. Amennyiben pont az illetőnél volt a labda, a játék azonnal megáll, és ismét kirúgás (középkezdés) következik, ahol ugyan az lesz a rúgó csapat, amelyik a középkezdés elején volt. Az eddig eltelt köröket nem lehet újrajátszani.

☯ A nagy mérkőzés ☯

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Amennyiben úgy döntesz, hogy kijátszod ezt a kártyát, akkor a mérkőzéseket közvetíti a Kéböltívi. A megnövekedett érdeklődés miatt mindkét csapat a meccs végeztével hozzáadhat 3-at a szurkolófaktor növekedésre végzett dobásához, valamint a csapatok **(2D6 + az összes bónusz) × 10.000** arany nyereségre tesznek szert (az **1D6** helyett).

A szerencse istenének kegyeltje

Ezt a kártyát bármelyik középkérdés során játszhatod, amikor éppen a középkérdési móka kidobására kerülne sor. A dobás helyett válasz a lehetséges közép-kezdési mókák közül egyet, tetszésed szerint!



☯ Alapos vizsgálat ☯

A kártyát akkor játszhatod ki, ha az ellenfél egyik játékosa szabálytalankodott, vagy titkos fegyvert használt. Az ellenfél csapatának tevékenységét, bejelentését nyomán, a NAF azonnal igen alaposan kivizsgálja, mivel elterjedt róluk a hír, hogy különösen aljas technikákkal érik el eredményeiket. Az ellenfél a mérkőzés hátralévő részén nem szabálytalankodhat, és nem használhatja titkos fegyvereit.

☯ Állonveregetés ☯

Bármikor. Szurkolóid félelmetes hatékonysággal mutatják be az állonveregetéses üdvözlést az ellenfél szurkolóin, ami inspirálólag hat a játékosaidra. Erre a féldőre visszakapsz maximum **1D6/2** (1-2: egy, 3-4: kettő, 5-6: három) extra csapat-újradozást a már elhasználtak közül.

Balszerencse és lehangoltság

Bármikor. Az ellenfél csapata annyira lehangolt és depressziós lesz valami rosszul sikerült megmozdulásuk miatt, hogy nem tudnak teljes hévvel harcolni, így a következő középkérdésig (amikor is az edzőjük újra feltüzeli őket), semmit nem dobhatnak újra

☯ Bemutató játék ☯

A kártyát a meccs végén kell kijátszani, ami előtt begyűjtenétek a bevételt. Csapatod további **1D8 × 10.000** arany bevételt kasszírozhat, mert a mérkőzés után bemutató játékot tart a nézőknek.



Berobbanás az élvonalba!

A kártyát a meccs végén játszhatod ki, amikor is begyűjtöd a bevételeket. Valamelyik játékosodról kiderült, hogy nagy tehetsége van a zene- és dalszövegszerzéshez. A meccs előtt bemutatott új csapatindulója óriási sikert aratott, így a dalszövegeket nagy számban el lehet adni. A meccset megnéző minden tízezer szurkoló után 10.000 arany többlet bevételt kasszírozhatsz.

☯ Blitzkrieg! ☯

Bármikor. A kijátszás körében még egy játékosod rohamozhat.



☯ Csőd! ☯

A kártyát a meccs végén kell kijátszani, miután kidolgoztátok a meccs bevételeit. Az ellenfél csapata csődbe ment a vezető korrupt üzelvei miatt, ezért elveszíti a teljes bevételét, valamint a kincstárában lévő teljes pénzüsszeget is (de maximum százezer aranyat).



☹ Csúcs ☹

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Egyik, véletlenszerűen kiválasztott játékosod hihetetlen csúcsformába került az elmúlt edzések és barátságos mérkőzések alatt: kap **1D6+1 SJP**-t. Ha ez a játékosodnál szintlépést eredményez, már is dobhatja a sztárjátékos dobást.

☹ De én vagyok a jobb! ☹

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél két, véletlenszerűen kiválasztott játékosának komoly nézeteltérése támadt, és annyira sikerült összeveszniük, hogy nem hajlandók együtt a pályára lépni. A mérkőzés végéig az ellenfél edzője mindig csak egyiküket küldheti pályára.

☹ Egy kicsit fájni fog... ☹

A kártyát akkor játszhatod ki, ha egy játékosodat kiütötték (KO), komolyan-, vagy súlyosan megsérült. A játékos válla kiugrott, de egy hozzáértő segítő keze nyomán visszakerül a helyére. Miután egy-két perc múlva a játékos már nem üvölt, újra játékképes lesz. A játékost a KO, vagy a tepsi mező helyett a cserepadra kell helyezni.

Ellenfél szurkolóinak elűzése

A kártyát a mérkőzés elején játszhatod ki, mielőtt az első kirúgásra sor kerülne. A múltkori lázadási kísérletük miatt az ellenfél szurkolói ki vannak tiltva a pályáról, így ellenfeled szurkoló-faktora ezen a mérkőzésen 0-nak számít. A nézőszámot a rendes szabályok szerint kell kiszámolni, mert az üres helyeket a saját szurkolóid töltik fel.

☹ Elfogult bíró ☹

Bármikor. A bíró kissé elfogultan viselkedik a csapatoddal, ezért bármikor, amikor ki kéne állítania egy játékosodat, **1D6** dobás 4+ esetén még sem állítja azt ki. Ráadásul az ellenfél csapatát sas-szemmel figyeli, ezért minden egyes ellenfél által használt tiltott fegyverre egymás után két büntető-dobást kell végezni a következő középkezdés előtt, valamint a taposókat automatikusan kiállítja. A kártya hatástalan, ha az ellenfélnek a *Részeg játékevezető*, vagy *Kapd el a bírót!* középkezdési eredmények miatt már minden szabálytalanságot elnéz a játékevezető.

☹ Erőszakos toborzás ☹

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél csapatából egy véletlenszerűen kiválasztott játékost a Királyi Flottilla toborzói elrakták, és besorozták evezős rabszolgának. Dobj **1D6**-ot, hogy kiderüljön, mi történik vele. 1-2: sikerült megszöknie, így a második félidő elején már játszhat. 3-4: sikerül megszöknie, de csak a meccs legvégére ér vissza. 5-6: a birodalom egyik dicső hadihajóján kell szolgálatot teljesítenie, ami miatt kihagyja ezt a meccset, és a következőt is (csapatlistán jelölni kell).

☹ Ez a srác tehetséges! ☹

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor a nézők visszadobják a labdát, elvernek egy kitántorodott játékost, vagy a te szurkolóid elkapják a bírót, követ dobna a pályára, vagy megrohanják azt (ez utóbbi három középkezdési móka). A tömegben kiszúrsz egy szurkolót, akiből alkata alapján ideális vérfoci játékos válhatna. Iziben szerződtedet, és ő ettől annyira boldog lesz, és annyira megtisztelve érzi magát, hogy nem kéri a megszokott bért! A csapatodba ingyen besorozhatsz egy tetszőleges új (nem sztár) játékost a csapatlistádról.

☹ Ez gól volt? ☹

A kártyát akkor játszhatod ki, ha ellenfeled gólt szerzett. A bírót sikeresen akadályozzák játékosaid a figyelésben, ezért a gólt nem adja meg azonnal. Az ellenfél körének tehát vége szakad, de egy játékosoddal szabad tevékenységként még egy rohmozást végezhetesz. Ha ennek eredményeként a gólt szerző játékos elesik, kilöködik a gólvonalról, vagy elejti a labdát, akkor a bíró nem ismeri el a gólt, és megkezdődhet a te következő köröd (amiben a rohmozó is végezhet akciót). Ha a rohmozás nem sikerül, a gól érvényes.

☹ Ez megőrjít! ☹

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél egy játékosra rugdosást jelent be egy hátton fekvő játékosod ellen. A játékosod annyira felháborodik, hogy azonnal felugrik, és leüti az ellene szabálytalankodni akarót. Állítsd fel a játékosodat, a szabálytalankodó pedig elesik a saját mezőjén.

☯ Félidei csapatmegbeszélés ☯

A kártyát a félidő végén játszhatod ki. Az ekkor tartott lelkesítő beszéded annyira felvillanyozza csapatodat, hogy kapsz **1D6/2** (1-2: egy, 3-4: kettő, 5-6: három) extra csapat-úradobást a második félidőre.



☯ Gyógytanfolyam ☯

A kártyát a mérkőzés elején játszhatod ki. Gyógyítód, illetve ennek hiányában az egyik ingyenélő, névtelen segédedződ, elvégez egy neves gyógytanfolyamot, mely jótékony hatással lesz képességeire. Ha rendelkezel gyógyítóval, az azonnal szintet lép, mindenféle külön költség nélkül (azaz az első szintű gyógyítód ettől kezdve második szintűnek számít). Ha még nincs gyógyítód, egy első szintű gyógyítót állíthatsz be a csapatodba (szintén ingyen). Ugyan aranyat nem költöttél, de a csapatlistádra a megnövekedett szintű (vagy az új) gyógyító rendszer árát fel kell tüntetned. Ha már csak harmadik szintű gyógyítód van, a kártyát nem játszhatod ki.

☯ Hősies erőfeszítés ☯

A kártyát akkor játszhatod ki, ha az egyik játékosod blokkolás miatt elesne. A hősies erőfeszítésének hála a játékosod állva marad, és még az esetleg nála lévő labdát sem ejti el (ha te vagy a soros, azt akár egy gyors passzal le is adhatja). A játékos csak az épp soron lévő csapat körének legvégén rogy össze, de ekkor mind a páncélzat-mentő, mind a sérülés dobásához +1-et kell adnia, az esetleges egyéb módosítókön túl.

☯ Hősies ugrás ☯

Bármikor. Az egyik játékosod a köröd végéig megkapja az *ugrás* jártasságot, és az ugrás próbájához +1-et adhat.



Hősök arcképcsarnoka

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Hála a nagy reklámnak, a legtöbb SJP-vel rendelkező játékosod bekerült a Hősök Arcképcsarnokába. Az ezt kommentáló sajtókampánynak hála, szurkolófaktorod 1-el megnő.

☯ Ihlet ☯

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Csapatod játékosai közül egynek külön legjobb játékos díjat adományozhatsz (+5 SJP). Ha ez a játékosodnál szintlépést eredményez, már is dobhatja a sztárjátékos dobást.

☯ Ihletett játék ☯

A kártyát az előtt játszhatod ki, mielőtt egyik játékosod akcióba lépne. Ebben a körében egyáltalán nem kell kockával dobni, mivel minden sikerül neki. Ha ügyességi dobásról lenne szó, azt úgy kell kezelni, mintha 6-ost, ha blokkolásról, akkor úgy, mintha csak 6-ot dobott volna, stb. Ez a képesség azonban nem terjed ki a páncélzat-mentő, és sérülés dobásokra.

☯ Influenza ☯

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél véletlenszerűen kiválasztott, **1D6/2** (1-2: egy, 3-4: kettő, 5-6: három) játékosát influenza dönti le a lábáról, így ki kell hagyniuk ezt a mérkőzést.



☯ Jaj, hol vagyok? ☯

A kártyát akkor kell kijátszani, amikor az ellenfél egyik játékosa elesik, és elrontja a páncélzat-mentő dobását. Ekkor nem kell neki sérülés dobást végezni, nem sérül meg komolyabban (a hátán fekvéssel marad), viszont úgy beveri a fejét, hogy teljesen összezavarodik. A következő középkezdésig ezen játékost a sajátodként irányíthatod (tehát a te körödben cselekszik, te mondod meg, mit tegyen, mintha ideiglenesen a te csapatodhoz tartozna).

☯ Játékos-sztrájk ☯

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél játékosai sztrájkba kezdtek, mert szerintük nem kapnak elegendő pénzt. Az ellenfél edzőjének

1D6 × 10.000 aranyat kell szétosztogatnia közöttük (a pénz elvesz számára). Ha nincs ennyi pénz a kasszában, vagy az edző nem akar fizetni, akkor minden hiányzó 10.000 arany után egy véletlenszerűen kiválasztott ellenséges játékos ezen a meccsen nem játszik.

☯ Jobb ajánlat ☯

Ezt a kártyát a meccs legelején lehet felhasználni, mielőtt a csapatok felálltak volna. Az ellenfél segédedzői egyikét (gyűrő, gyógyító, vagy varázsló) megpróbáld egy igen jó ajánlattal átcsábítani a csapatodhoz. Ehhez minimum ki kell fizetned a segédedző árának felét (lefelé kerekítve 10.000-re), és ezen felül maximum annyiszor 10.000 aranyat ajánlhatsz fel pluszba, amennyi még a kasszádban a fél ár kifizetése után megmaradt. Az így felajánlott arany mennyiség elvesz a számodra. Ha az ellenfél edzője az általad felajánlott összegnél hajlandó (és tud) magasabbat ajánlani (az aranyat le kell húzni tőle is), akkor a segédedző nálad marad; ha nem: átkerül tehozád.

☯ Jótékonyági meccs ☯

A kártyát a meccs végén kell kijátszani, mielőtt a szurkolószám megváltozására dobnál. Csapatod a helyi árva javára játszott (azért a bevételtől nem esel el), és ezen jóra való cselekedetért megnövekvő népszerűség miatt a szurkolófaktorod egyel nő a kidobott eredményhez képest.

Kapjátok el őket skacok!

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha egy ellenséges játékos komoly, vagy súlyos sérülést, esetleg halált okoz az egyik játékosodnak. Játékosaid annyira felbőszülnek a történeten, hogy örülteként rontanak ellenfeleikre, emiatt a következő köröd végéig játékosaid +1 erő, és *nagy ütés* jártasságot kapnak.

☯ Kereskedés ☯

A kártyát a meccs végén játszhatod ki, amikor is begyűjtöd a bevételeket. A csapatod címerével díszített baseball sapkák és pólók eladási rátája rekord méreteket ölt, ezért csapatod minden egyes szurkolófaktora után 10.000 arany bevételt kasszírozhatsz (de maximum százszáz).

☯ Kidurranó labda ☯

Bármikor. A labda nagy durranás kíséretében leereszt. A játék azonnal megáll, új középkezdés következik, amikor is a legutóbbi rúgó csapatnak kell újból kirúgnia. Az eddig eltelt körök nem játszhatók újra.



☯ Különleges ajánlat ☯

Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekasszíroztad a nyereményedet. Vehetsz egy játékos, vagy sztárjátékost fél áron (ha valamilyen csoda folytán mind a két *Különleges ajánlat* kártya nálad van, akkor negyed áron). Ha most nem tudsz élni a lehetőséggel (mert pl. nincs elég pénz a kasszában), ez az előny elvesz számodra.

☯ Különleges ajánlat ☯

Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekasszíroztad a nyereményedet. Vehetsz egy játékos, vagy sztárjátékost fél áron (ha valamilyen csoda folytán mind a két *Különleges ajánlat* kártya nálad van, akkor negyed áron). Ha most nem tudsz élni a lehetőséggel (mert pl. nincs elég pénz a kasszában), ez az előny elvesz számodra.

☯ Nagy adomány ☯

Ezt a kártyát a meccs végén játszhatod ki, amikor már bekasszíroztátok a nyereményeket. A kártyát bármelyik csapatra ki lehet játszani: az a bevétel teljes egészét adományokra fordítja (azaz nem kap egy vasat sem), ellenben a szurkolókat e nemes cselekedet annyira lenyűgözi, hogy a csapat szurkolófaktora 2-vel megnő.

☯ Nem én voltam! ☯

Bármikor. Az ellenfél egyik véletlenszerűen kiválasztott játékosát a pályára rohanó rendfenntartók egy kisebb vétsége miatt azonnal letartóztatják, ezért a meccs hátralévő részén már nem játszhat. Ha nála volt a labda, azt elejti, és egy mezőt pattan. Az ellenfél edzője játékosát $1D6 \times 10.000$ arany értékű óvadék lehelyezése után válthatja ki. Amíg nem tud (vagy akar) fizetni, a játékos a dutyiban fog csücsülni.

☯ Örökség ☯

Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekaszírozta a nyereményedet. Egy halott szurkolód a teljes vagyonát rád hagyta, ezért további $1D8 \times 10.000$ aranyat kapsz.



☯ Őrült bíró! ☯

A kártyát akkor kell kijátszani, ha az ellenfél szurkolói el akarják venni a bírót a *Részeg játékezőt*, vagy a *Kapd el a bírót!* középkérdési eredmények miatt. A bíróról kiderül, hogy valójában félőrült, szadista, egykori vérfoci játékos, aki bizony tud magára vigyázni. Könnyedén visszaveri a támadó szurkolókat, és annyi-ra feldühödik, hogy az életben maradt-takat kikergeti a stadionból. Az ellenfél szurkolófaktora a mérkőzés végéig 0-ra változik (a bevételen azonban ez már nem módosít, hisz a jegyárát már jó előre leperkálták). A kártyát ki lehet akkor is játszani, amikor az ellenfél edzője vitatkozni akar a bíróval. A vitán annyira feldühödik a játékezőt, hogy külön dobás nélkül kitiltja az edzőt a pályáról.

☯ Rossz szokások ☯

A kártyát a mérkőzés elején játszhatod ki, mielőtt az első kirúgásra sor kerülne. Az ellenfél csapata rossz szokásokat vett fel, emiatt veszít egyet permanensen a csapat-újradowásai közül.



Sérülés bemelegítés közben

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Az ellenfél egyik játékos a súlyosan megsérült a bemelegítés alatt: dobj a súlyos sérülés táblázat szerint neki.



Sportolóhoz méltatlan viselkedés

A kártyát akkor játszhatod ki, amikor az ellenfél gólt szerez. A góllövőt a bíró kiállítja, mivel bosszantotta szurkolóidat. A játékos a mérkőzés további részében nem léphet pályára.



☯ Tőkeerős szponzor ☯

Ezt a kártyát a meccs végén lehet kijátszani, amikor is bekaszírozta a nyereményedet. Sikertől behízelegni magadat egy gazdag rabszolgakereskedőhöz, aki cserébe azért az ígéretdért, hogy játékosaid a mezükön viselik majd cégének emblémáját, megdob egy kis apróval. Az egyéb bevételeiden túl $2D6 \times 10.000$ aranyat kapsz.

☯ Uzsonnaszünet ☯

Bármikor. Nevezd meg egy ellen-séges játékos, aki nem áll mesz-sebb 2 mezőnél az egyik tábla-széltől, és éppen nincs nála labda. Ez a játékos kislasszan a pályáról és a közeli árusnál vételez magá-nak egy vitmindús McDöglesz szendvicset, melyet a helyére visszatérve békésen elmajszolgat. Ez a játékos erre a körre elveszíti szerelési zónáját, és semmi mászt már nem cselekedhet.

☯ Vau vau! ☯

A kártyát akkor játszhatod ki, amikor a labda egy üres mezőn állapodik meg. Kóbor kutya szalad a pályára, és mielőtt bárki is megállítaná, felkapja a labdát és elszalad vele. A blöki mozgását érékelteve, tetszőleges irányba, maximum $2D6$ mezőnyit elmozdíthatod a labdát, amely nem hagyhatja el a pályát, és nem kerülhet olyan mezőre, ahol játékos tartózkodik. A vágója végén a kutyus elejti a labdát (egy mezőt pattan), majd elhagyja a pályát, és nem tűnik fel többé.

★ Agyzúzás ★

A remek varázstekercsedet a meccs során bármikor felhasználhatod. A varázslat nullára csökkenti egy ellenséges játékos amúgy is csekély értelmi képességeit, aki az aktuális kör végéig csak bambán nyáladzva ácsorog. A célpont nem tehet semmit a kör végéig, nem számít a szerelési zónája, és ha blokkolják, úgy ereje feleződik (lefelé kerekítve). Ha nála volt a labda, azt elejti, és a boggyó egyet pattan.

Altanson marasztaló csápjai

A tekercset egyik szurkolód hihetetlen, hősie kalandok árán szerezte meg. A tekercset akkor vetheted be, mikor az ellenfél egyik játékos ki akarja magát cselezni valamelyik játékosod szerelési zónájából. Az ellenfél dobása a játékosodon hirtelen kinőtt csápok miatt semmiképp sem sikerül, ezért elesik.

★ Bájital ★

A kártyát a meccs során bármikor felhasználhatod, amikor az ellenfél egyik játékos az egyik szélzónában tartózkodik. Szerencsétlennek bájitalt kevertél a frissítőjébe, és most azt hiszi, hogy a közönség sorai közt megpillantotta élete nagy szerelmét. A játékos kiszalad a pályáról, ahol is a közönség azonnal elveri. Ha a játékosnál volt a labda, az a kiindulási mezőjén marad.

★ Elf kesztyű ★

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikertől szert tenned egy faintos, mágikus elfek által készített kesztűre, amely egyik játékosod ügyesség (Ü) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 5-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat elf kesztyűt, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!

★ Fénysebesség ★

A Spike! magazin "Mocskold be a láncfűrész!" versenyén első helyezést értél el. Jutalmad egy olyan varázstekercs, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz az egyik játékosodra, mielőtt az lépne. A játékos mozgásértéke (M) erre a körre **1D6**-tal megnő, és a cseleződobásaihoz +1-et adhat.

★ Gyógyital ★

Sikerült szert tenned egy hihetetlenül értékes, nagyhatalmú varázssitalra, melyet a meccs során akkor használhatsz fel, ha egy játékosod valamilyen sérülést szenved, ide értve a halált is. A játékos regenerálódik, és háton fekvé a pályán hagyható (illetve a cserepadra kerül, ha a nézők verték így össze).

★ Gyógyital ★

Sikerült szert tenned egy hihetetlenül értékes, nagyhatalmú varázssitalra, melyet a meccs során akkor használhatsz fel, ha egy játékosod valamilyen sérülést szenved, ide értve a halált is. A játékos regenerálódik, és háton fekvé a pályán hagyható (illetve a cserepadra kerül, ha a nézők verték így össze).

★ Gyorsítás ★

Ködös üzelveidnek hála szerezted ezt a tekercset, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz egyik játékosodra. A játékos anyagcseréje felgyorsul, és ebben a körben egymás után közvetlenül két akciót végezhet.



★ Hawking átká ★

Szerencsésen hozzájutottál egy tekercshez, melyet akkor használhatsz fel, mikor az ellenfél egyik játékos extra mezőt kíván lépni. Az ellenfél dobása semmiképp sem sikerül, ezért elesik.



Hosszúkarú Jark varázskeze

Csapatod a Spike! magazin címlapján szerepelt, amiért egy varázstekercset kaptál jutalomként. A mérkőzés közben akkor használhatod fel a varázslatot, mikor egyik játékosod közbe akar nyúlni. Ezen akciója dobás nélkül automatikusan sikerül neki.

✧ Kelhoffer varázslába ✧

Csapatod öltözőjének egyik homályos sarkában kutatva egy elfeledett varázstekercset lelsz, melyet a meccs során akkor használhatsz fel, mielőtt kirúgáskor letennéd a labdát ellenfeled térfelére. A varázslat eredményeként a labda pontosan oda érkezik, ahova szeretnéd, és nem pattan el.

Knutt fejlesztett erővarázslata

Sikerült szert tenned egy erőnövelő varázstekercsre, mellyel egyik játékosod erejét **1D6**-tal a meccs végéig megnövelheted.



✧ Labbat mágikus ökle ✧

Az egyik kleptomániás szurkolód korai halálának köszönhetően egy tekercset örököltél, melyet a mérkőzés során bármikor felhasználhatsz az ellenfél egyik játékosa ellen. A levegőben repülő, láthatatlan mágikus ököl azonnal leblokkolja az áldozatot. A blokkolás a szabályok szerint történik, de abban senki sem segídezhet. Az ököl ereje 10-es, rendelkezik a *blokk*, és a *nagy ütés* jártasságokkal.

✧ Láthatatlan pajzs ✧

Szerencsésen szert tettél egy varázstekercsre, amit akkora használhatsz fel, mikor az ellenfél egyik játékosa éppen passzol. A varázslat a labda röppályáján bárhol láthatatlan pajzsot képez. Amennyiben ezen a mezőn játékos áll, az megpróbálhatja a bogyót elkapni, ellenkező esetben a labda leesik, és egyet pattan.

✧ Óriás erő öve ✧

A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikerült szert tenned egy baba, mágikus övre, amely egyik játékosod erő (E) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 8-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat óriás erő övet, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!

✧ Ősmágusok botja ✧

Még előtte sem tiszta, hogyan jutott az egyik nemrégiben elhalálozott nagybátyád ehhez a szépen megmunkált, nagyhatalmú ereklyéhez, melyet heroikus küzdelemben sikerült megkaparintanod mohó rokonaid elől. Ha rendelkezel varázslóval (akár olyannal amit a Kazamata Kupán nyertél), az nagyon megőrül a botnak, és azonnal szintet lép, mindenféle külön költség nélkül (azaz az első szintű varázslód ettől kezdve második szintűnek számít). Ha még nincs varázslód, a bot felajánlásával egy első szintű varázslót csábítasz a csapatodhoz (szintén ingyen). Ugyan aranyat nem költöttél, de a csapatlistádra a meg-növekedett szintű (vagy az új) varázslóndes árát fel kell tüntetned. Ha már csak harmadik szintű varázslóid vannak, a kártyát nem játszhatod ki: húzz újat helyette!

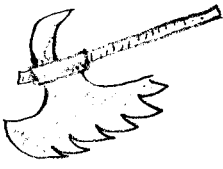
Rakarth kicsinyes bosszantásása

Egy kupac, használt herevédő alatt varázstekercset fedezel fel, melyet a meccs kezdete előtt használhatsz az ellenfél egyik játékosa ellen, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Dobj **1D6**-ot a játékosra az összes középkérdés előtt. Ha az eredmény 1-3, akkor rendszeren ott lehet a kezdőrúgásnál; de ha 4-6, akkor a játékos nem játszhat, mert épp a mellék helyiség felé rohan (de ebbe most ne menjünk bele részletesebben...).

Rakarth pattanó ugrása

Varázstekercsre tettél szert, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz, valamelyik játékosod mozgása közben. Az érintett játékos a rendes mozgásán felül végezhet egy igazán hosszú ugrást: a normál ugrás szabályai szerint nem egy, hanem maximum három mezőt ugorhat át egyetlen szökkenéssel de nem érkezik olyan mezőre, ahol már áll (fekszik) valaki.

Rakarth pusztító varázslata Egyedülként te küldted be a Spike! magazin keresztrejtvényének megfejtését, így jutalmul egy hasznos varázstekercsre sikerült szert tenned, melyet valamelyik játékosodra használhatsz fel, aki éppen blokkolni akar. A blokkolást úgy kell kezelni, mintha csupa ☹-t dobta volna.	♣ Sasszem ♣ Egy sötét sikátorban, te és csapatod néhány behemótabb tagja, meggyőztetek egy varázslót, hogy ezt a varázstekercset adományozza nektek. A tekercset akkor használhatod fel, amikor egy játékosod passzolni készül. A varázslat hatására a passz kockadobás nélkül sikerült, és abba nem lehet közbenyúltni.	Scutt csüggesztő zivatara Sikerült szert tenned egy varázstekercsre, melyet az ellenfél bármely köre előtt felhasználhatsz. Kisebb mennydörgések közepette özönvíz szerű eső hull a pályára, ami miatt az ellenfél játékosainak mozgásértéke (M) felére csökken (lefelé kerekítve) a kör végéig, amikor is a víz csodálatos módon felszárad (nincs több hatása).
♣ Teleportálás ♣ Sikerült szert tenned egy varázstekercsre, melyet a meccs során bármikor felhasználhatsz. Jelölj ki a csapatodban egy játékost, és dobj 1D6-tal. A játékos az aktuális helyéről eltűnik, és a dobás eredményével megegyező számú, tetszőlegesen kiválasztott mezővel odébb tűnik fel. Amennyiben nem tud megjelenni (mert már az összes lehetséges mező foglalt), örökre eltűnik a hipertérben. A teleportálás ingyenes akció, a játékos rendesen folytathatja tevékenységét ez után, ha épp az ő köre van soron.	♣ Varázscipő ♣ A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikerült szert tenned egy megbüvölt, mágikus vérfoci csukára, amely egyik játékosod mozgás (M) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 10-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat varázscipőt, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!	♣ Varázsital ♣ A gyanús külsejű és származási helyű itókát bármelyik kirúgás előtt megitathatod az egyik pályán lévő játékosoddal. Hatása a következő középkezdésig tart. Dobj 1D6-tal. 1: semmi hatás, biztos megbuggyant. 2-3: a játékos ügyessége (Ü) egyel megnő. 4-5: a játékos ereje (E) egyel megnő. 6: a játékos hihetetlen mód felgyorsul, így egy körben két akciót végezhet közvetlenül egymás után.
♣ Varázspirulák ♣ A kártyát közvetlenül egy kirúgás után játszhatod ki. A pályán lévő összes játékosodnak vándor boszorkánytól származó pirulákat adtál, amiktől a következő középkezdésig a mozgásértékük (M) egyel megnő.	♣ Varázssityak ♣ A kártyát a meccs kezdete előtt kell kijátszani, mielőtt a csapatok felálltak volna a pályára. Sikerült szert tenned egy megbüvölt, mágikus vérfoci sityakra, amely egyik játékosod páncélzat (P) értékét permanensen egyel megnöveli, de maximum 10-ig. Ugyan az a játékos pályafutása alatt csak egyszer kaphat varázssityakot, illetve összesen két különböző varázstárgyat birtokolhat. A varázstárgyat a csapatlistán jelölni kell!	♣ Varázsvért ♣ Egy ősi, nagyhatalmú varázstekercsre tettél szert, melyet a játék során bármikor felhasználhatsz. A varázslat egy tetszőleges játékosod páncélzat értékét (P) növeli meg a mérkőzés végéig 2-vel (de maximum 11-ig). Nem mondhatod a varázslatot olyan játékosra, aki már kapott egyszer egy varázssityakot.

	JÁTEKOS NEVE	Beosztás	M	E	U	P	Jártasságok	új sérülés	sikeres passz 1 s.p.	gól 3 s.p.	közbe-nyúlás 2 s.p.	kiütés 1 s.p.	sérülés okozás 2 s.p.	legjobb játékos 5 s.p.	alki-1st SJP	SSJP	Ar (ezer arany)
1	☆ OGLÚK	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK	AE									80
2	☆ THÚK	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK	AE				III				3	80
3	☆ UGLÚ	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK, TESTÖR	AE		II		I		I	10	12	80
4	☆ GRÓMS	ROHAM.	6	3	3	3	BLANK	AE		I						3	80
5	☆ VERŐ	FEJÉTE ORV.	4	4	2	3	VASTAG KOP.	AE					I			2	70
6	☆ ÜTŐ	FEJÉTE ORV.	4	4	2	3	VASTAG KOP.	AE									70
7	☆ BOMBÁZÓ	DARAB	5	3	3	8	PIRÍTÁS KÉZ, PASSZ	AP	II		I					4	60
8	☆ KISMOCOK	GÓLI	6	2	3	7	ZS ARNY, PÖTÖM, CSERÉK	AÜ	S	I						3	40
9	☆ BALBÁK	KÖZÖR	5	3	3	3		A'									50
10	☆ LAGDŰSH	KÖZÖR	5	3	3	3		A'				I			1		50
11	☆ GORBÁK	KÖZÖR	5	3	3	3		A'									60
12	☆ GRISHNÁK	KÖZÖR	5	3	3	3		A'									50
13	★ UGROTH BALGOSM	ORV. KÖZÖR.	5	3	3	9	ÖVÖZ, PASSZ, KÉZ MEGVÉDELÉS LAUFÜZÉS (6+)	A	A				I			2	80
14	☆																
15	☆																
16	☆																
								Csapat neve: CSONKOLÓK									
								Faj: ORV									
								Csapatminősítés: 108+6 = [114]									
								Kassza: 10.000									
								Vezetőedző: KOVÁCS ÖDÖN ΟΠΙΟΝΑΝ									
csapatjelvény								CSAPAT ÖSSZÉRTÉKE 10080									

	JÁTEKOS NEVE	Beosztás	M	E	U	P	Jártasságok	új	sérülés	sikeres passz 1 SJP	gól 3 SJP	közbe- nyúlás 2 SJP	kiütés 1 SJP	sérülés okozás 2 SJP	legjobb játékos 5 SJP	elköl- tött SJP	ΣSJP	Ár (ezer arany)
1	☆																	
2	☆																	
3	☆																	
4	☆																	
5	☆																	
6	☆																	
7	☆																	
8	☆																	
9	☆																	
10	☆																	
11	☆																	
12	☆																	
13	☆																	
14	☆																	
15	☆																	
16	☆																	
csapatjelvény		Csapat neve:																
		Faj:																
		Csapatminősítés:																
		Kassza:																
		Vezetőedző:																

CSAPAT ÖSSZÉRTÉKE

TARTALOMJEGYZÉK

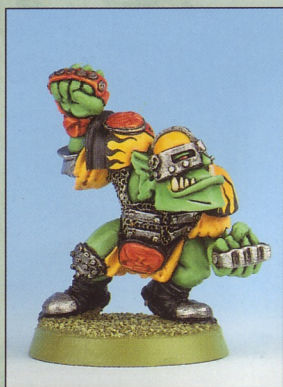


1. Bevezető	1.	8.7. A labda kézzől-kézre adása	23.
2. A játék tartozékai	2.	9. Szabálytalankodások	23.
2.1. A pálya	2.	9.1. Az ellenfél megtaposása	23.
2.2. Középkézdés érme	2.	9.2. Egyéb szabálytalanságok	23.
2.3. Bedobás sablon	2.	9.3. Csalás	24.
2.4. Szórásasablon	3.	9.4. Vitatkozás a bíróval	24.
2.5. Távolagsmérő	3.	10. Újradozások	24.
2.6. Kispadok / fedezékek	3.	10.1. Csapat-újradozás	24.
2.7. Dobókockák	3.	10.2. Játékos-újradozás	24.
2.8. Labdák	3.	11. Jártasságok	25.
2.9. Zsetonok	4.	11.1. Általános jártasságok	25.
2.10. Csapatnévsor-lapok	4.	Kirúgás (Kick)	25.
2.11. Különleges kártyák	4.	Labdakiütés (Stip Ball)	25.
2.12. Varázssablonok	4.	Védekezés (Fend)	25.
2.13. Összefoglaló táblázatok	4.	Tetszhalott (Pseudo Dead)	26.
2.14. Vezetőedzők	4.	Biztos kéz (Sure Hands)	26.
3. A játék kezdete	4.	Árnyék (Shadowing)	26.
3.1. Időjárás kidobása	5.	Profí (Pro)	26.
3.2. Középkézdés érme feldobása	5.	Mocskos játékos (Dirty Player)	26.
3.3. Pályára lépő játékosok kiválasztása	5.	Labdahalász (Kick-Off Return)	26.
3.4. Játékosok felállítás a pályára	6.	Passz blokk (Pass Block)	27.
3.5. Középkézdési eredmények kidobása	6.	Vezér (Leader)	27.
3.6. Labdapattanás	8.	Birkózó (Wrestle)	27.
4. A játék menete, gólszerzés	8.	Őrjöngés (Frenzy)	27.
4.1. Egy játékos lehetőségei	8.	Szerelés (Tackle)	27.
4.2. A kör vége	9.	Rettenthetetlen (Dauntless)	28.
4.3. Gólszerzés (touchdown)	9.	Blokk (Block)	28.
4.4. Gól esetén	9.	11.2. Ügyességi jártasságok	28.
4.5. A meccs megnyerése	10.	Ellépés (Side Step)	28.
5. Mozgás	10.	Alattomos (Sneaky Git)	28.
5.1. Normál lépés	10.	Vetődő fogás (Divining Catch)	28.
5.2. Cselezés	10.	Biztos láb (Sure Feet)	28.
5.3. „Labdára lépés”	11.	Biztos fogás (Accurate Catch)	28.
5.4. Labda felkapása	11.	Fogás (Catch)	29.
5.5. Felállítás	12.	Vetődő szerelés (Divining Tackle)	29.
5.6. Mindent bele!	13.	Felugrás (Jump Up)	29.
6. Blokkolás és rohamozás	13.	Sprint (Sprint)	29.
6.1. Normál blokkolás	14.	Ugrás (Leap)	29.
6.2. Rohamozás	14.	Cselezés (Dodge)	29.
6.3. A blokkolók erejének összehasonlítása	14.	11.3. Erőbeni jártasságok	29.
6.4. A blokkolás eredménye	14.	Kicsi a rakás (Pilling On)	29.
6.5. Elesés	15.	Beton (Stand Firm)	30.
6.6. Hátrátántorodás, pályáról való kilökés	15.	Vastag koponya (Thick Skull)	30.
6.7. Követő lépés	15.	Testőr (Guard)	30.
6.8. Segédkezés a blokkolásban	16.	Hisztéria (Hysteria)	30.
7. Elesések, sérülések	16.	Erős kar (Strong Arm)	30.
7.1. Elesés	16.	Juggernaut	30.
7.2. Páncél-mentő dobás	17.	Megragadás (Grab)	30.
7.3. Sérülés dobás	17.	Kettős-blokk (Multiple Block)	30.
7.4. Eszméletlen játékos visszatérése	17.	Nagy ütés (Mighty Blow)	31.
7.5. Súlyos sérülések megállapítása	17.	Kitörés (Break Tackle)	31.
8. Passzolás	18.	11.4. Passzolási jártasságok	31.
8.1. A labda eldobása	18.	Biztos dobás (Safe Throw)	31.
8.2. Ügyetlenkedés	20.	Leadás (Dump-Off)	31.
8.3. Közbenyúlás	20.	Pontos (Accurate)	31.
8.4. A labda elkapása	20.	Labda-rutin (Ball Routine)	31.
8.5. Bedobás	21.	Passz (Pass)	31.
8.6. Csapatárs eldobása	21.	Kötélídeg (Nerves of Steel)	31.
		Üdvözlégy passz (Hail Mary Pass)	31.
		11.5. Mutációk	32.
		Hosszú kar (Very Long Arms)	32.
		Nagy kéz (Big Hands)	32.

Borzasztó külső (Foul Appearance)	32.	Skaven	71.
Kapaszkodó fark (Prehensile Tail)	32.	Slaanesh	72.
Többlet karok (Extra Arms)	32.	Sötételf	73.
Nagyon hosszú lábak (Very Long Legs)	32.	Törpe	74.
Csápok (Tentacles)	32.	Tzeentch	75.
Tüskék (Spikes)	32.	Vámpír	76.
Zavaró jelenlét (Disturbing Presence)	32.	14. Tiltott fegyverek	77.
Két fej (Two Heads)	32.	14.1. A tiltott fegyver fogalma	77.
Karom (Claw)	33.	14.2. A büntetődobás - a tf. büntetőértéke	77.
Szarvak (Horns)	33.	14.3. Tiltott fegyverek felsorolása	78.
11.6. Speciális adottságok	33.	Bombák	78.
Apró (Titchy)	33.	Erdei elf bestiamester és a vadmacska	78.
Atalakulás (Transformation)	33.	Skaven bestiamester és az óriás patkány	78.
Bamba (Bone-Head)	33.	Brick Fart'h & Gothy	79.
Becsület (Fair)	33.	Mérgezett tör	79.
Csapattárs eldobás (Throw Team-Mate)	34.	Ezüst tör	79.
Gép (Machine)	34.	Hálóvető	79.
Hipnotikus tekintet (Hypnotic Gaze)	34.	Káosztörpe mordály	79.
Jó anyag (Right Stuff)	34.	Törpe páncélöklől	80.
Karózó (Stackes)	34.	Harci kalapács	80.
Káoszpáncél (Chaos Armor)	34.	Láncfűrész	80.
Kéz nélküli (No Hands)	34.	Láncos buzogány	80.
Legyökerezés (Take Root)	34.	Lángköpés	81.
Légiesség (Aerial)	34.	Mérgező pók	81.
Mágia-immunitás (Magic Immunity)	35.	Ostor	81.
Nurgle rothadása (Nurgle's Rot)	35.	Pokolpenge	81.
Önző (Loner)	35.	Ugróbot	81.
Örökké éhes (Always Hungry)	35.	Villám-borgó	81.
Pöttöm (Stunty)	35.	15. Segédedzők	82.
Rajongók kedvence (Fan Favourite)	35.	15.1. Gyűrő	82.
Regeneráció (Regeneration)	36.	15.2. Gyógyító	82.
Rothadó (Decay)	36.	15.3. Törpe rúnakovács	82.
Teljesen hülye (Really Stupid)	36.	15.4. Varázsló	83.
Vadállat (Wild Animal)	36.	15.5. Első szintű varázslatok	83.
Vérszomj (Blood Lust)	36.	15.6. Második szintű varázslatok	84.
11.7. Mikor melyik jártasság használható?	36.	15.7. Harmadik szintű varázslatok	85.
Jártasságok összefoglaló táblázata	38.	16. Ligák - tornák - bajnokságok	86.
12. Saját vérfoci csapat felállítása	39.	16.1. Egy liga (torna, bajnokság) megszervezése	86.
12.1. A csapat megvétele	39.	16.2. Ligameccsek előtti és utáni teendők	86.
12.2. A csapatnévsor-lap kitöltése	40.	16.3. Szabadúszók szerződtetése	87.
12.3. Sztárjátékos pontok (SJP)	41.	16.4. A szurkolószám kidolgozása	87.
12.4. Összegyűjtött sztárjátékos pontok elköltése	42.	16.5. Előnyök kidolgozása	88.
12.5. Csapatminősítés	43.	16.6. Különleges kártyák húzása	88.
13. Csapatlisták és sztárok	43.	16.7. Csapat nyereségének kidolgozása	89.
Alvilág	46.	16.8. Dobás a szurkolófaktor változására	89.
Amazon	47.	16.9. Új játékosok és edzők szerződtetése	90.
Brettonia	48.	16.10. Csapatlista frissítése	90.
Elementál	49.	16.11. Egy ligamérkőzés feladása	90.
Ember	50.	16.12. Egyéb ligaszabályok	90.
Erdei elf	51.	16.13. Tornák az Öregvilágban	91.
Erdő Népe	52.	16.14. Egy torna lebonyolítása a valóságban	91.
Élőholt	53.	16.15. A kihívások szabályai	92.
Félszerzet	54.	16.16. A csillogó díjak	92.
Goblin	55.	16.17. A négy nagy bajnokság	92.
Gyíkember	56.	A Spike! Open trófea	92.
Holdelf	57.	A Kazamata Kupa	92.
Káosz	58.	A Káosz Kupa	93.
Káosz Paktum	59.	A Vérfoci Kupa	93.
Káosztörpe	60.	16.18. Egyéb tornák	94.
Khemri	61.	17. Opcionális szabályvariánsok	94.
Khorne	62.	17.1. Még egyszerűbb játék	94.
Mechatörp	63.	17.2. Nem-halálos játék	94.
Nekromanta	64.	17.3. A játékosok ingyenes pótlása	95.
Nemeself	65.	17.4. Halálosabb játék	95.
Nomád	66.	17.5. Ellenségeskedő	95.
Norsca	67.	17.6. Sztármentes játék / korlátozott számú szj.	95.
Nurgle	68.	17.7. Az eredeti jártasságrendszer	95.
Ogre	69.	17.8. A sztárjátékosok nem fejlődnek	96.
Ork	70.		

17.9. Alternatív CSM-különbség k. rendszer	96.	19.10. Félserzet Vértóci csapatok	117.
17.10. Növekvő kiadások	97.	19.11. Goblin Vértóci csapatok	118.
18. A Vértóci múltja és jelene	99.	19.12. Gyikember Vértóci csapatok	118.
18.1. A Vértóci eredete	99.	19.13. Amazon Vértóci csapatok	119.
18.2. Újabb fejlemények	100.	19.14. Norsca Vértóci csapatok	120.
18.3. A NAF '89-es összeomlása	101.	19.15. Vámpír Vértóci csapatok	121.
18.4. Káosz és zűrzavar	101.	19.16. Khemri Vértóci csapatok	122.
18.5. A nyílt bajnokságok	101.	19.17. Káosz Vértóci csapatok	123.
18.6. A Vértóci ma	102.	19.18. Erdei elf Vértóci csapatok	125.
18.7. Néhány szó a játékról	102.	19.19. Nagyfiúk	126.
18.8. A játék menete	103.	19.20. Érdekességek a Vértóci világából	126.
18.9. A bírók	103.		
18.10. A játékosok	103.	20. Mellékletek	129.
18.11. A felszerelés	104.	M-1 Különleges kártyák	M-30.
18.12. A játékosokat segítő team	105.	Mocskos trükk (sárga) kártyák	M-130.
18.13. Az Öreg Világ	106.	Véletlenszerű esemény (rózsaszín) kártyák	M-133.
		Varázstárgy (kék) kártyák	M-137.
19. A csapatok	108.	Vértóci ügyességi táblázatok	M-140.
19.1. Ork Vértóci csapatok	108.	Időjárési hatások	M-141.
19.2. Törpe Vértóci csapatok	109.	Középkedési mókák	M-141.
19.3. Skaven Vértóci csapatok	110.	A sérülés mértéke	M-142.
19.4. Ember Vértóci csapatok	110.	Jártasságok összefoglaló táblázata	M-143.
19.5. Sötételf Vértóci csapatok	113.	Egyéb hasznos táblázatok (bajnokságokra)	M-144.
19.6. Ogre Vértóci csapatok	114.		
19.7. Nemeself Vértóci csapatok	114.		
19.8. Nekromanta és élőholt Vértóci csapatok	115.	Minta-csapatnévsor	
19.9. Káosztörpe Vértóci csapatok	116.	Csapatnévsor-lap v3.1	





ORC BLITZER



ORC LINEMAN



ORC THROWER



BLACK ORC BLOCKER



DARK ELF BLITZER



DARK ELF LINEMAN



DARK ELF THROWER



WITCH ELF



HUMAN BLITZER



HUMAN LINEMAN



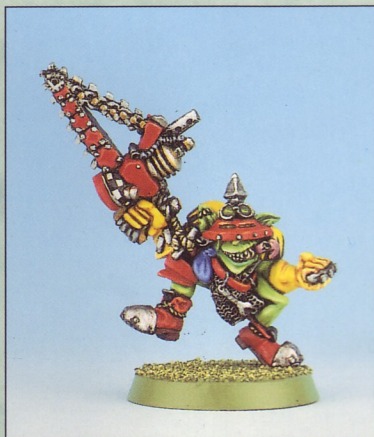
HUMAN THROWER



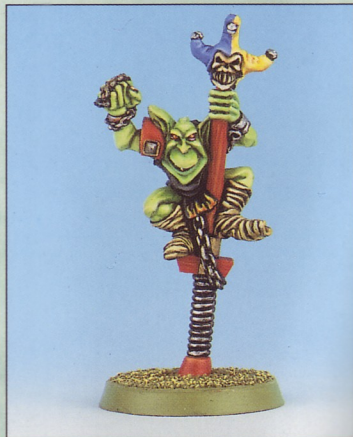
HUMAN CATCHER



BLACK ORC BLOCKER



NOBBLA BLACKWART



SCRAPPA SOREHEAD