

BLOOD BOWL



HANDBOOK

Данный перевод полностью соответствует BLOOD BOWL COMPETITION RULES 6.0, вышедшим в 2010 году, и дополнен новыми командами, одобренными Blood Bowl Rules Committee, и частями из BLOOD BOWL LIVING RULEBOOK 5.0.

В ряде случаев термин «Blood Bowl» намеренно переведен как «Кровавый Футбол», что бы разграничить понятия «Blood Bowl» как игра и «Blood Bowl» как турнирный трофей. Кроме этого, что бы избежать споров и нареканий относительно перевода некоторых терминов и словосочетаний, они оставлены в тексте на языке оригинала. Все остальные термины, подвергнутые переводу, снабжены сносками. С их помощью вы можете ознакомиться с оригинальным написанием интересующего вас слова в разделе «СПИСОК ТЕРМИНОВ».

Удачной игры!

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2	ЛИГИ КРОВАВОГО ФУТБОЛА	24	КОМАНДЫ.....	43
КОМПОНЕНТЫ	2	ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИГИ	24	КОМАНДЫ ОРКОВ	43
НАЧАЛО ИГРЫ.....	6	КОМАНДНЫЙ РЕЕСТР	24	КОМАНДЫ ГНОМОВ	44
ПОДАЧА	6	КАЗНА	24	КОМАНДЫ ГОБЛИНОВ И	
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ	7	ЦЕНА КОМАНДЫ	25	ХАЛФЛИНГОВ	45
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА ХОДА	7	ЗАПИСИ О МАТЧАХ	25	КОМАНДЫ СКАВЕНОВ	46
ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ	7	ТРАВМЫ	25	КОМАНДЫ ЛЮДЕЙ	47
ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЙСТВИЙ	7	КРУТОСТЬ	25	КОМАНДЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ	48
ПОТЕРЯ ХОДА	7	КАК ЗАРАБОТАТЬ КРУТОСТЬ	26	КОМАНДЫ ОРГОВ И	
ДВИЖЕНИЕ	8	ТАБЛИЦА КРУТОСТИ	26	ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	49
ЗОНА КОНТРОЛЯ	8	БРОСКИ УЛУЧШЕНИЙ	26	КОМАНДЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ И	
ПОДБОР МЯЧА	8	ТАБЛИЦА УЛУЧШЕНИЙ	26	ЭЛЬФОВ	50
БЛОКИ	9	НОВЫЕ НАВЫКИ	26	КОМАНДЫ ВАМПИРОВ И	
БЛИЦ	9	УЛУЧШЕНИЕ	26	КХЕМРИ	51
СИЛА	9	ХАРАКТЕРИСТИК	26	КОМАНДЫ НЕКРОМАНТОВ И	
СБИТЫЕ С НОГ И ТРАВМЫ	11	ВЫБРОС ДУБЛЕЙ	27	НЕЖИТИ	52
ТРАВМЫ	11	УЛУЧШЕНИЕ И	27	КОМАНДЫ АМАЗОНОК И	
ЗАМЕНЫ	11	ЦЕНА ИГРОКА	27	НОРСОВ	53
ТАБЛИЦА ТРАВМ	11	ТАБЛИЦА ИЗМЕНЕНИЯ	27	КОМАНДЫ ЯЩЕРОЛЮДЕЙ И	
БРОСОК МЯЧА	12	ЦЕНЫ	27	ГНОМОВ ХАОСА	54
БРОСОК	12	ОРГАНИЗАЦИЯ МАТЧЕЙ ЛИГИ	28	КОМАНДЫ ХАОСА И	
ПОИМКА МЯЧА	13	ПРЕДМАТЧЕВАЯ	28	НУРГЛА	55
ОТСКОК МЯЧА	13	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ	28	СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ	
ВБРАСЫВАНИЕ	13	ПОГОДА	28	КАРТЫ	56
ПОТЕРЯ ХОДА	13	МЕЛКИЕ РАСХОДЫ	28	ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ	64
ПЕРЕБРОСЫ	14	ПООЩРЕНИЯ	28	ОПИСАНИЕ ПООЩРЕНИЙ	70
КОМАНДНЫЕ ПЕРЕБРОСЫ	14	ПОСЛЕМАТЧЕВАЯ	29	МАГИ	71
ПЕРЕБРОСЫ ИГРОКА	14	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ	29	СПИСКИ КОМАНД	72
НАВЫКИ	14	БРОСКИ НА УЛУЧШЕНИЕ	29	КОМАНДЫ АМАЗОНОК	72
ПОБЕДА В МАТЧЕ	15	ОБНОВЛЕНИЕ РЕЕСТРА	29	КОМАНДЫ ХАОСА	72
ЗАНОС ТАЧДАУНА В СВОЙ		РАСТУЩИЕ РАСХОДЫ	29	КОМАНДЫ ГНОМОВ ХАОСА	72
ХОД	15	СДАЧА	29	КОМАНДЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ	73
ТАЧДАУН В ХОД ПРОТИВНИКА	15	ТУРНИРЫ	30	КОМАНДЫ ГНОМОВ	73
ПЕРЕЗАПУСК МАТЧА	15	СЕЗОНЫ И ТУРНИРЫ	30	КОМАНДЫ ЭЛЬФОВ	73
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	16	СВЕРКАЮЩИЕ ПРИЗЫ	31	КОМАНДЫ ГОБЛИНОВ	74
СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ	16	ПРИЗ ЖУРНАЛА <i>SPIKE!</i>	32	КОМАНДЫ ХАЛФЛИНГОВ	74
КОМАНДНЫЙ РЕЕСТР	16	КУБОК ПОДЗЕМЕЛЬЯ	32	КОМАНДЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ	74
ПОКУПКА ИГРОКОВ	16	КУБОК ХАОСА	32	КОМАНДЫ ЛЮДЕЙ	75
КОМАНДНЫЕ ПЕРЕБРОСЫ И		КУБОК КРОВИ	33	КОМАНДЫ КХЕМРИ	75
ФАНАТСКИЙ ФАКТОР	16	ПРОЧИЕ ТУРНИРЫ	33	КОМАНДЫ ЯЩЕРОЛЮДЕЙ	75
ТРЕНЕРСКИЙ СОСТАВ	16	НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА		КОМАНДЫ НЕКРОМАНТОВ	76
ТАБЛИЦА ПОДАЧ	18	ЛИГИ	34	КОМАНДЫ НОРСОВ	76
ПОГОДА	20	БЕКГРАУНД	35	КОМАНДЫ НУРГЛИТОВ	76
ПЕРЕДАЧА МЯЧА	20	ПРОИСХОЖДЕНИЕ КРОВАВОГО		КОМАНДЫ ОГРОВ	77
РЫВОК	20	ФУТБОЛА	36	КОМАНДЫ ОРКОВ	77
АССИСТИРОВАНИЕ ПРИ БЛОКЕ	21	ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ	37	КОМАНДЫ СКАВЕНОВ	77
ПЕРЕХВАТ И ПОТЕРЯ МЯЧА	22	КРАХ NAF	38	КОМАНДЫ НЕЖИТИ	78
ПЕРЕХВАТ	22	ХАОС И СМЯТЕНИЕ	39	КОМАНДЫ ВАМПИРОВ	78
ПОТЕРЯ МЯЧА	22	ОТКРЫТЫЕ ТУРНИРЫ	39	КОМАНДЫ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ	78
ФОЛ	23	КРОВАВЫЙ ФУТБОЛ СЕГОДНЯ	39	НОВЫЕ КОМАНДЫ	79
СУДЬЯ	23	САМА ИГРА	40	ПАКТ ХАОСА	79
НАВЫКИ	23	СТАРЫЙ СВЕТ	42	КОМАНДЫ СЛАНОВ	79
				КОМАНДЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ	80
				ЗВЕЗДНЫЕ ИГРОКИ	81
				ЧаВо.....	84
				ЗАМЕТКИ ДИЗАЙНЕРА	85
				СПИСОК ТЕРМИНОВ	86
				СЛОВАРИУМ	88

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ: Jervis Johnson

ХУДОЖНИКИ: Wayne England, Pete Knifton, Carl Critchlow

КОЛЛЕКТИВ ПЕРЕВОДЧИКОВ: Белов Антон aka Хаски, Васьков Сергей aka von Grau, Кирилюк Алексей aka Zoid ZZX, Лазарев Олег, Рукосуев Никита aka Aletagro, Снигирев Алексей aka Алмазный Бретонец, Шерстобитов Григорий, Cheese God, Aspid

Данный материал не предназначен для коммерческого использования.
Games Workshop and Blood Bowl are trademarks of Games Workshop Ltd.

The copyright in the contents of this product the exclusive property of Games Workshop Ltd. © 2010. All rights reserved.

ВВЕДЕНИЕ

«Добрый вечер, спортивные фанаты, и добро пожаловать на вечернее состязание по Кровавому Футболу. Вы присоединились к огромной толпе, собравшейся со всех концов мира для сегодняшнего представления, все воют как баниши в ожидании вечерней игры. О! Да похоже среди вас есть настоящие баниши... Хорошо, начнётся всё приблизительно через двадцать минут, таким образом, у нас есть немного времени, чтобы рассказать вам о предстоящем действе. А комментировать состязания для вас сегодня вечером будут Джим Джонсон и ваш покорный слуга Боб Биффорд. Привет, Джим!»

«Спасибо, Боб! Отлично, добрый вечер всем! Сегодня в течение ночи вы будете наблюдать первоклассное спортивное развлечение! Но сначала, для тех, кто не знаком с правилами, быстренько объясню, что вообще надо делать в этой игре.»

«Как Вы знаете, Кровавый Футбол - эпический конфликт между двумя командами, состоящими в большой степени из бронированных и весьма безумных воинов. Цель — занести как можно больше Тачдаунов за ограниченное время. Чтобы сделать Тачдаун, игрок должен переместить надутый свиной пузырь - такме известный как «мяч» - в Зачетную Зону вражеской команды. Мяч можно перемещать по полю многими способами: пинать, нести или даже бросать! Естественно, противостоящая команда будет пытаться завладеть мячом. Они могут сделать это, перехватив летящий мя, подняв его с земли или гораздо более популярным методом, с применением силы и сибианием вражеского игрока с ног! Команда, занесшая больше Тачдаунов за игру, выигрывает и объявляется Чемпионами! Как они это делают? Да вот так ...»



КОМПОНЕНТЫ

The Blood Bowl box contains the following components

(Note: As this handbook is available separately and as a free PDF, the component section is only relevant if you have purchased the boxed game).

- 1 Handbook
- 1 Painting Guide
- 2 Reference sheets
- 1 Team roster pad

- 1 Blood Bowl pitch
- 2 Dugouts
- 2 Team cards

- 1 plastic Range Ruler
- 1 plastic Throw-in template
- 1 plastic Scatter template
- 4 plastic footballs

Dice: 2 six sided Dice, 1 eight sided Dice, 3 Block Dice

Counters:

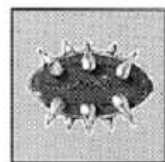
- 16 Re-roll counters
- 2 Score counters
- 2 Leader counters
- 2 Turn counters
- 16 Randomizer counters
- 1 Kick-Off coin



Re-roll counters



Turn counter



Score counter

Plastic Models

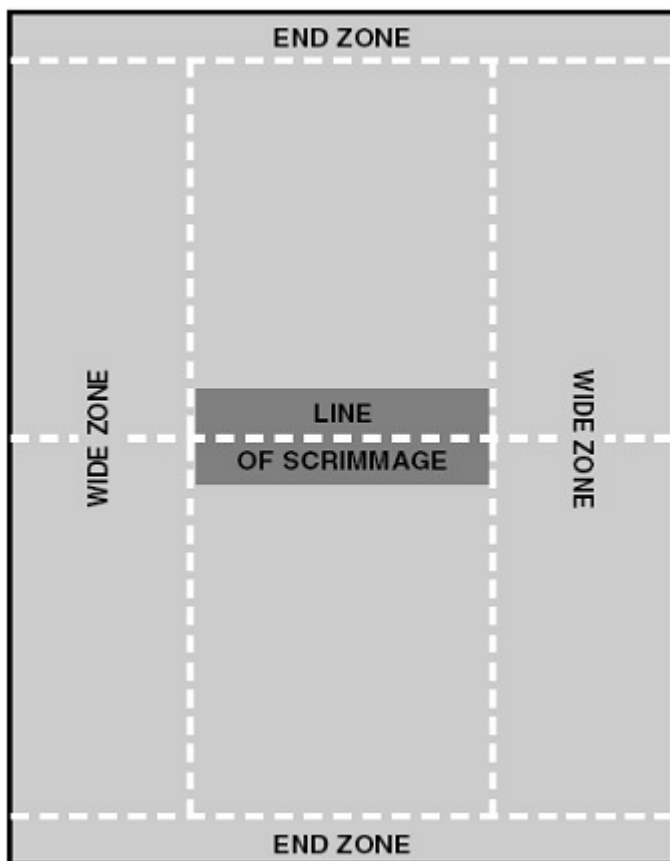
- Humans: 12 players: 6 Linemen, 2 Blitzers, 2 Throwers, 2 Catchers
- Orcs: 12 players: 6 Linemen, 2 Black Orc Blockers, 2 Blitzers, 2 Throwers.

- **Тренеры:** Не ищите их в коробке, потому что там их нет - Вы и ваш противник - тренеры! Во избежание путаницы с игроками команд (с пластиковыми игровыми фигурками!), мы будем обращаться к Вам и другим реальным игрокам как к тренерам команд. Все упоминания игроков в тексте правил относятся только к кусочкам пластмассы.

- **Игровое поле:** Это территория, на которой и происходит игра. В начале игры поле большое и зеленое (немного похоже на орка...), но не волнуйтесь – уже скоро оно будет покрыто красным! Поле разделено на клетки, чтобы регулировать движение и сражения; в каждом квадрате одновременно может находиться только один игрок.

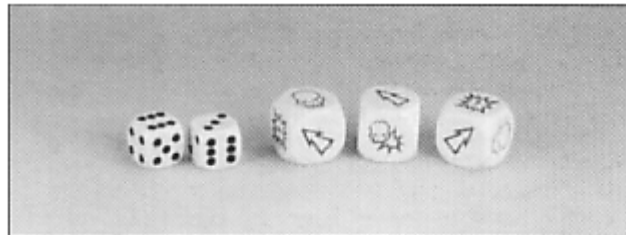
Области с обоих концов поля называются Зачетными Зонами. Если команда доставляет мяч в Зачетную Зону противника, то она делает тачдаун. Это очень хорошо. Тот, кто сделает больше Тачдаунов, выигрывает матч и может танцевать!

Пополам поле делит Центральная Линия. Боковые линии показывают границы Фланговых Зон. Ряды квадратов с обеих сторон центральной линии и между двумя фланговыми зонами (всего 14 квадратов), называются Линией Схватки. Различные области поля показаны на диаграмме ниже.

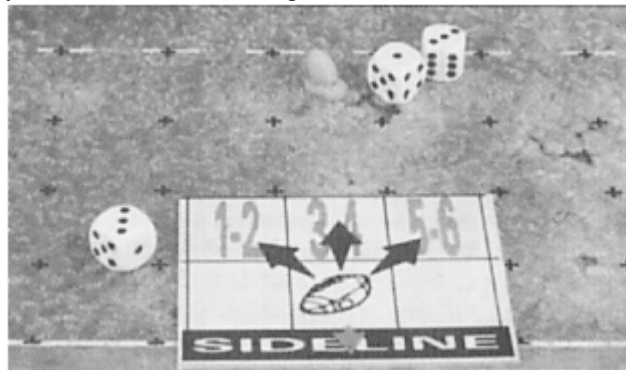


- **Блок-дайсы и Шестигранные кубики:** В игре используются специальные кубики блокирования и обычные шестигранные кубики, пронумерованные от 1 до 6. Специальные кубики блокирования используются, когда игрок пытается сбить соперника (это называется 'блокирование' другого игрока). Шестигранные кубики используются для многих целей, и обычно упоминаются в правилах как Д6.

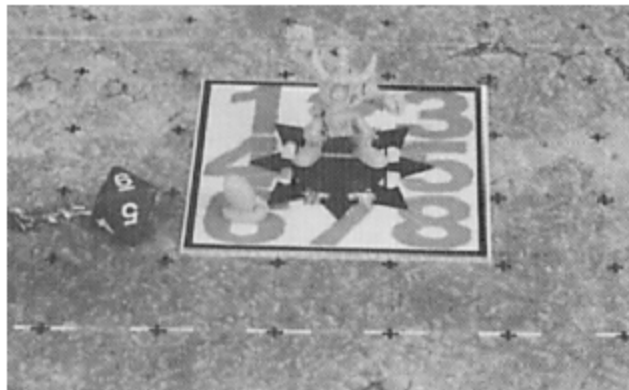
Если в правилах говорится «киньте Д6» или «киньте кубик», это просто означает, что надо кинуть один шестигранный кубик. Если правила говорят «киньте 2Д6», это означает, надо бросить два Д6 и сложить результаты вместе. Если правила говорят, «бросьте Д3», то надо просто кинуть Д6 и результат разделить на два, округляя вверх (то есть, $1-2 = 1$, $3-4 = 2$, $5-6 = 3$).



- **Шаблон Вбрасывания:** В Кровавом Футболе если мяч вылетает на трибуны, он выбрасывается назад на поле восторженной толпой. Шаблон Вбрасывания используется, чтобы определить куда мяч приземлится, когда он выброшен назад на поле. Используется Шаблон Вбрасывания так: поместите шаблон квадратом с рисунком мяча так, чтобы он касался задним краем боковой линии, а стрелка, указывающая прямо (та, на которой написано 3-4), была направлена на противоположную боковую линию. Бросьте один Д6. Результат покажет, куда полетит мяч. Затем просто киньте 2Д6, чтобы увидеть, сколько клеток мяч пролетит в этом направлении, рассчитывается от клетки с рисунком мяча, считая ее первой.



- **Шаблон Смещения:** шаблон смещения используется, когда мяч потерян или пас не достиг нужной клетки. Использовать шаблон так (в правилах Вам скажут, когда это надо будет сделать): положите центр шаблона на мяч. Бросьте восьмигранный кубик, и переместите мяч в клетку, обозначенную выпавшим числом. Восьмигранный кубик главным образом используется в игре вместе с Шаблоном смещения.



• **Игровые фигурки:** пластиковые игровые фигурки представляют по 12 игроков каждой команды, из которых 11 могут быть на поле в любой момент. Они должны быть аккуратно отделены от литников, зачищены, а затем установлены в пластиковые подставки. В Кровавом Футболе есть шесть основных типов игроков: Блицеры, Кетчеры, Троверы, Линейные игроки, Ранеры и Блокеры. Команды содержат различные комбинации игроков. Например, у орков нет никаких Кетчеров и Ранеров.

Стартовый набор Blood Bowl содержит одну команду орков и одну команду людей. Команда орков состоит из 2 Блицеров, 2 Черных орков Блокеров, 2 Троверов и 6 Линейных игроков, в то время как в человеческой команде есть 2 Блицера, 2 Кетчера, 2 Тровера и 6 Линейных.

Блицеры (Blitzers) – самые универсальные игроки на поле. Они весьма быстры и проворны, но в то же время достаточно сильны, чтобы проложить себе путь через оборонительную линию соперника, когда это необходимо. Можно точно утверждать, что игрок Грифф Обервалд - типичный Блицер: быстрый, сильный и великолепный!

Кетчеры (Catchers) – противоположность Блицеров. Слабо бронированные и очень проворные, они не могут позволить себе ввязаться в поединок. В открытом поле, однако, они непревзойдённы – и нет никого лучше при ловле мяча. Кетчеры специализируются на ожидании около зачётной зоны для того чтобы занести Тачдаун! Единственная проблема Кетчеров состоит в том, что никто не должен поймать их самих!

Троверы (Throwers) – самые эффектные игроки на поле, способной бросить точный пас в руки ожидающего игрока. Ну, по крайней мере, в теории должно быть так; хорошие броски требуют хорошего навыка.

Линейные (Linemen) – обычные игроки команды, не блистающие ни в одной области, но достаточно способные, чтобы при необходимости заменить травмированного игрока. Некоторые команды, кажется, состоят только из Линейных игроков – именно поэтому они всегда внизу лиги!

Ранеры (Runners) – обычно, самые быстрые игроки в команде, способные обгонять своих товарищей, чтобы быстро пронести мяч в нужную часть поля. Хотя у Ранера нет талантливых рук Кетчера, и Ранеры разных рас имеют очень разный набор навыков, команды, которые предпочитают бег пасам, считают этих игроков просто незаменимыми!

Блокеры (Blockers) – очень сильны и носят дополнительную тяжёлую броню для защиты во время мощных блоков лицом к лицу, которые и являются их специальностью. Однако, они не очень быстры, и проворный противник с пространством для маневра почти всегда их превосходит.



- **Карточка Команды:** в набор входят две карты команд, одна для орков и одна для команды Людей. В карте команды перечислены: Фанатский фактор, командные перебросы, и показаны особенности и навыки каждого типа игроков команды:

Показатель Движения (Movement Allowance, MA): Это показывает число клеток, на которое игрок может переместиться за один ход.

Сила (Strength, ST): Сила игрока представляет, насколько он физически развит, и используется при блокировании противников.

Ловкость (Agility, AG): Чем выше ловкость игрока, тем более вероятно, что он сможет избежать "встречи" с игроками противника, точно бросить или поймать мяч.

Броня (Armor Value, AV): Показывает количество брони на игроке. Чем выше число, тем больше на нём доспехов. Например, Кетчеры носят лёгкую броню или не носят её совсем.

Навыки: В дополнение ко всем особенностям у игрока может быть один или больше навыков, которые представляют специальные таланты и способности. Для примера, у всех Троверов есть навык Pass, чтобы показать их экстраординарные способности при броске мяча.

Резюме Правил: На каждой карте команды есть также короткое резюме правил, чтобы спасти вас от постоянного заглядывания в книгу. Резюме перечисляет всю важную информацию об игроках, которая пригодится во время игры, такую как число клеток, на которое они могут перемещаться, броски кубиков, которые они должны совершить, чтоб сделать Финт или Пас, и так далее.

HUMAN TEAM

LINE MAN				
ENGINEER	STEWARD	ARMY	ARMOR	SOLDIER
6	3	3	8	NONE

LOADING
 Dodge out of an opposing battle zone (1) or out of 1 zone.

BLOCKING
 Dodge out against all the players apart from the Black Zone. Against all the other players 1 of 2 dice. The other 3 dice are used as a score.

PICKING UP THE BALL
 Pick up the ball once 10 or 11 or 12.

THROWING THE BALL
 Catch 1 time - 2 or more out of 10.
 Throw 1 time - 2 or more out of 10.
 Long 1 time - 2 or more out of 10.
 Kick 1 time - 2 or more out of 10.
 For each enemy battle zone on the square the 1st 10 or 11 or 12.

TEAM

GENERAL	STEWARD	ARMY	ARMOR	SOLDIER
8	2	3	7	GATE CODE

LOADING
 Dodge out of an opposing battle zone (1) or out of 1 zone.

BLOCKING
 Dodge out against all the players apart from the Black Zone. Against all the other players 1 of 2 dice. The other 3 dice are used as a score.

PICKING UP THE BALL
 Pick up the ball once 10 or 11 or 12.

THROWING THE BALL
 Catch 1 time - 2 or more out of 10.
 Throw 1 time - 2 or more out of 10.
 Long 1 time - 2 or more out of 10.
 Kick 1 time - 2 or more out of 10.
 For each enemy battle zone on the square the 1st 10 or 11 or 12.

TEAM Re-rolls: 4
Team Fan Factor: 4

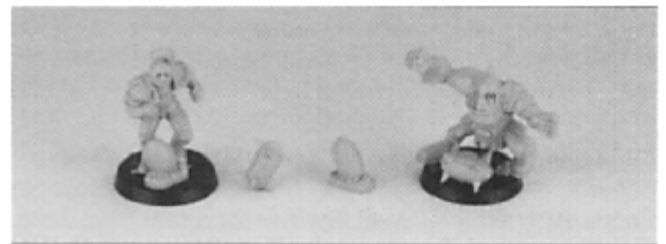
- **Монета Подачи:** Вы можете использовать эту 'монету', чтобы определить, кто начнёт состязание. У монеты с одной стороны лицо орка, а с другой Имперский орел. Один тренер бросает монету, и пока она находится в воздухе, тренер другой команды называет “Орел” или "Орк".
- **Справочные Листы:** Это небольшие листы, включающие все наиболее часто используемые в игре диаграммы и таблицы, они спасают вас от постоянного просмотра правил, когда вы играете.
- **Реестр Команды:** список команды, который потребуется, только если вы используете дополнительные правила для создания команд Кровавого Футбола (см. страницу 16 из Дополнительной секции Правил). Вы не будете нуждаться в них для своих первых нескольких игр, поэтому первое время можете просто на них не смотреть.



- **Пластиковая Линейка:** линейка используется, чтобы можно было легко узнать расстояние, на которое игрок бросает мяч. Когда вам нужно измерить дистанцию, поместите '0' на одном конце по центру клетки, в которой стоит игрок, бросающий мяч, а красную линию направьте к центру клетки, в которой находится игрок, принимающий мяч. Если линия паса пересекает любую часть клетки, в которой находится игрок, вы должны использовать **большую** дистанцию.



- **Мяч:** Возможно, самый важный компонент игры! В стартовый набор входит четыре пластмассовых мяча, но одновременно используется только один. Игрок «держит» мяч, когда тот лежит на его подставке.



- **Раздевалки:** Перед началом матча каждый тренер получает свою Раздевалку. Она используется, чтобы держать игроков, которые находятся в запасе или травмированы, отслеживать сколько ходов прошло и сколько у команды осталось Перебросов. Для этих целей на Раздевалке изображено несколько счетчиков. Например, подсчёт ходов идет на Счетчике Ходов, отмеченном «Первый Тайм» и «Второй Тайм».



НАЧАЛО ИГРЫ¹

Перед началом было бы неплохо хотя бы раз прочитать Правила, чтобы иметь представление о том, что вам предстоит делать. После этого разложите поле и соберите пластиковых игроков. Пусть один Тренер возьмет себе всех Орков, а другой Людей. Каждому Тренеру также понадобится Раздевалка², соответствующие карточки и набор маркеров³. Каждый Тренер должен установить Раздевалку за своей Зачетной Зоной⁴. Это показывает, какой команде принадлежит половина поля. Вам засчитывается Тачдаун⁵, когда мяч доставляется в Зачетную Зону противника.

Каждый тренер устанавливает маркер Хода⁶ в клетку Первого Тайма⁷ на счетчике ходов, и маркер Очков⁸ на счетчике очков рядом со своей Зачетной Зоной⁴. В завершение каждый тренер выкладывает на счётчике Перебросов⁹, то количество маркеров Перебросов, которое указано в карточке его команды.

Подбросьте монетку или бросьте Д6 для того, чтобы определить - кто будет выбирать, какой Тренер начинает первым. Команда, которая начинает, называется подающей¹⁰, потому что она подает¹¹ мяч. Другая команда называется принимающей¹², потому что она принимает подачу. Каждый Тренер должен выставить 11 игроков или, если он не может выставить 11, всех доступных ему игроков из ячейки Запасных, на поле между Зачетной Зоной и Центральной Линией¹³, с учетом следующих ограничений:

1. Подающая команда всегда выставляется первой;
2. Не более двух игроков может быть выставлено в каждой Фланговой Зоне¹⁴ (т.е. максимум четыре игрока, по два с каждого фланга);

Не менее трех игроков должно быть выставлено непосредственно на Линии Схватки¹⁵

Если вы не можете выставить 3-х игроков на Линию Схватки¹⁵, вы должны, либо признать поражение¹⁶ (см. стр. 15 или стр. 29, если вы используете Дополнительные Правила), либо продолжить игру, выставив на Линию Схватки максимальное количество игроков доступных вам.

ПОДАЧА¹¹

После того, как обе команды расставлены, Тренер подающей команды устанавливает мяч в любой клетке на половине поля противника, включая Зачетную Зону противника, если желает. Мяч смещается в случайном направлении. Используя Шаблон Смещения¹⁷, бросьте восьмигранный кубик (Д8) чтобы определить направление, а потом бросьте Д6, чтобы узнать на сколько клеток сместится мяч.

Важное примечание: Только во время подачи вы бросаете Д6 для того чтобы узнать, сколько клеток пролетит мяч при смещении. Это потому, что мяч, посланный ногой, редко попадает точно в цель. В остальных случаях, когда вы бросаете по Шаблону Смещения при неточном пасае или при отскоке¹⁸, мяч всегда смещается только на одну клетку.

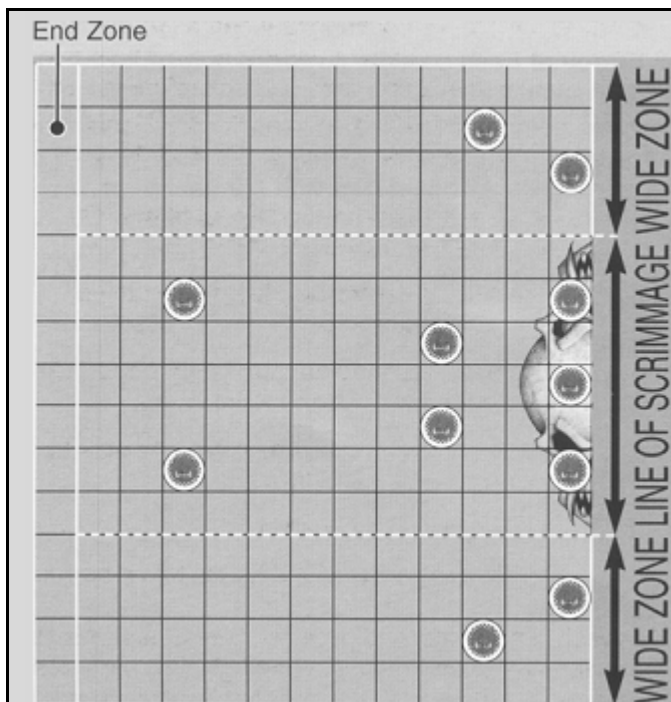
Мяч должен приземлиться на половине поля противника. Мяч считается попавшим на половину поля принимающей команды, если он приземлился в пустую клетку или в клетку занятую противником. Если мяч приземлился в пустую клетку, он должен сделать отскок еще на одну клетку (см. Отскок мяча на стр. 13). Если мяч попадает на клетку, занятую игроком, то игрок должен попытаться поймать¹⁹ мяч (см. Поимка¹⁹ мяча на стр. 13). Если мяч смещается или отскакивает за пределы поля или на половину подающей команды, то тренер принимающей команды получает Возврат²⁰ и может отдать мяч любому игроку в своей команде. После того, как была произведена подача, можно начинать первый ход матча.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Джим: Как скажет тебе любой тренер, Боб, изначальная расстановка команды является жизненно важной. Сейчас перед нами пример расстановки Оркланд Рейдерс, известный как 5-4-2 или «Глубокая защита». Такую расстановку Рейдерс обычно используют против быстрых, подвижных команд, таких как Скавены или Эльфы.

Боб: Ты верно подметил, Джим. Посмотри, как Рейдерс перекрыли все возможные проходы сквозь свою линию для игроков противника – каждая клетка прикрыта либо игроком, либо его Зоной Контроля.

Джим: Ты абсолютно прав, Боб. Я бы только добавил, что для подстраховки Орки приберегли двух игроков в глубине своей расстановки, поближе к собственной Зачетной Зоне, таким образом, они смогут поймать любого игрока противника, сумевшего просочиться сквозь переднюю линию Орков.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ²¹

Матч делится на два Тайма по 16 Ходов каждый (8 ходов на каждого тренера) По окончании Второго Тайма⁷ команда с наибольшим количеством Тачдаунов признается победителем. Игра протекает при помощи простой, но строго определенной последовательности, которая состоит из:

А. Ход принимающей команды

В. Ход подающей команды

Повторяйте данную последовательность до тех пор, пока не закончится Игровой Момент²². **ПРИМЕЧАНИЕ:** Игровой Момент определяется как отрезок игры от Подачи до Тачдауна или конца Тайма.

В течение хода играющая команда может совершить одно Действие²³ каждым игроком. Тренеру дается всего 4 минуты, чтобы закончить ход. Игроки из другой команды не могут совершать Действия до тех пор, пока не наступит их ход.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА ХОДА

Каждый Тренер должен самостоятельно отслеживать, сколько ходов совершила его команда, и должен двигать маркер Хода на одну клетку по счетчику на его Раздевалке в начале каждого своего хода. Если он забудет переместить маркер до того как заявит Действие одним или несколькими своими игроками, Тренер противоположной команды может объявить о «нарушении»²⁴, сразу же, как только он это заметил. В данном случае Действием является перемещение на одну и более клеток, поднятие игрока или бросок кубика во время вашего хода.

Тренер, которого обвинили в «нарушении» должен либо закончить свой ход, либо потерять один Командный Переброс, если такой у него имеется в наличии и еще не был использован в этот ход. Если Тренер не желает заканчивать свой ход и у него нет возможности пожертвовать Переброс, Тренер противоположной команды получает дополнительный Переброс. Если Тренер забывает переместить маркер Хода, но замечает свою ошибку раньше оппонента, то он не может быть подвержен штрафу. Если Тренер ошибочно заявил о «нарушении», он должен немедленно потерять один Переброс, либо если у него нет такой возможности, противостоящий Тренер получает один дополнительный Переброс.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Каждый игрок в команде может совершить одно Действие за один ход. Действия, которые могут быть выполнены, описаны ниже. Когда все игроки в команде выполнили свои Действия, ход заканчивается, и право хода переходит к Тренеру противоположной команды.

Вы должны заявить, какое именно действие будет совершать игрок, до того как он начнет его осуществлять. Например, вы можете сказать: "Это игрок собирается сделать Блок".

Игроки совершают Действия по очереди. Иными словами, Тренер может заявить Действие одним игроком, затем другим, и так далее, до тех пор, пока все игроки не выполнят доступные им Действий или Тренер решит более не заявлять каких-либо Действий. Заметим, что игрок должен полностью закончить свое Действие, прежде чем будет заявлено Действие другим игроком. Каждый игрок может совершить только одно Действие за ход. Можно заявить только один Блиц и один Пас в течение хода. Эти Действия должны быть заявлены разными игроками, один и тот же игрок не может выполнить Блиц и Пас одновременно.

ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЙСТВИЙ

Движение²⁵: Игрок может переместиться на количество клеток, равное его Показателю Движения (МА).

Блок²⁶: Игрок может сделать один Блок против игрока, находящегося в соседней клетке. Игрок, который Опрокинут (Prone), не может выполнить это Действие.

Блиц²⁷: Игрок может продвинуться на доступное ему количество клеток и сделать один Блок. Блок может быть сделан в любой момент во время движения, но требуется «заплатить» одну клетку за его совершение.

ВАЖНО: Это Действие не может быть заявлено более чем одним игроком за ход. Тем не менее, любой игрок может выполнить Блиц – он не обязательно должен быть Блицером (Blitzer) (Блицеры просто лучше чем другие справляются с этой задачей).

Пас²⁸: Игрок может продвинуться на доступное ему количество клеток. В конце этого перемещения игрок может отдать Пас.

ВАЖНО: Это Действие не может быть заявлено более чем одним игроком за ход.

ПРИМЕЧАНИЕ: Раздел *Дополнительных Правил* добавляет еще два дополнительных Действия: **Передача**²⁹ (см. стр. 20) и **Фол**³⁰ (см. стр. 23). Ни одно из этих Действий не может быть заявлено более чем одним игроком за ход.

ПОТЕРЯ ХОДА³¹

Обычно ход заканчивается после того, как все игроки в команде выполнили свои Действия. Тем не менее, некоторые события вызывают окончание хода до того, как все игроки успеют совершить Действие. Следующие события вызывают *Потерю Хода*³¹:

1. Игрок активной команды Сбит с Ног³² (травмирование толпой³³ или Опрокидывание не вызывает Потерю Хода, если это произошло с игроком активной команды, не владеющим мячом... т.е. при использовании таких навыков, как, Diving Tackle, Piling On, Wrestle игрок считается Опрокинутым³⁴), или
2. Пас или Передача не пойман ни одним из игроков активной команды до того как мяч остановился, или
3. Игрок активной команды не смог Подобрать³⁵ мяч (примечание: неудачная попытка поймать¹⁹ мяч, в противовес подбору, сама по себе не вызывает Потерю Хода), или
4. Произведен Тачдаун, или
5. Истекли 4 минуты, отведенные на Ход, или
6. Произошла Потеря³⁶ мяча во время Паса, даже если потом игрок активной команды поймал его, или
7. Игрок с мячом был брошен или его пытались бросить при помощи навыка Throw Team-Mate и он не смог успешно приземлиться (в том числе, если он был съеден или вырвался при попытке съедания в результате использования навыка Always Hungry), или
8. Игрок удален судьей за совершение Фола.

Тренер команды, потерявшей Ход, больше не может предпринимать какие-либо действия в этот ход, любые действия прекращаются немедленно, даже если они не были полностью закончены. Сделайте броски на Броню³⁸ и, при необходимости, по таблице Травм³⁹ для игроков, которые были Сбиты с Ног, и если мяч упал, сделайте необходимые броски, что бы увидеть, куда он отскочил. Оглушенные⁴⁰ игроки должны быть перевернуты лицом вверх, после чего право хода переходит к Тренеру противоположной команды.

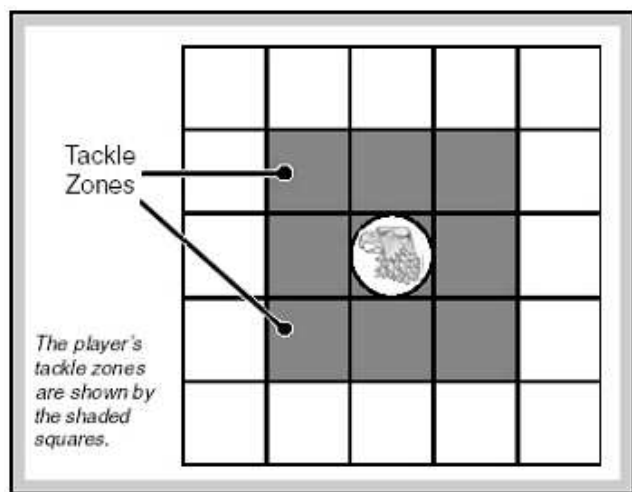
ДВИЖЕНИЕ²⁵

Игрок может переместиться на количество клеток, равное его Показателю Движения (МА). Игрок может двигаться в любом направлении или комбинировать направления, включая диагонали, при условии, что он не заходит на клетки занятые другими игроками (любой из двух команд). Игрок не обязан использовать весь свой Показатель Движения для перемещения в течениехода, если Тренер не видит в этом необходимости.



ЗОНА КОНТРОЛЯ⁴¹

Любой стоящий на ногах игрок создает Зону Контроля в каждой из восьми прилегающих к нему клеток, как показано на рисунке ниже. Опрокинутый или Оглушенный игрок не создает Зону Контроля.



Для того чтобы **покинуть** клетку, которая находится в одной или более Зонах Контроля противника, игрок должен сделать Финт⁴² из этой клетки. Игрок должен сделать только один Финт, что бы покинуть клетку, независимо от того сколько Зон контроля противника пересекается на ней. Это означает, что игрок всегда должен делать Финт, когда покидает Зону Контроля противника, даже если клетка в которую он перемещается не находится ни в чьей Зоне Контроля (см. замедленный повтор).

Найдите показатель Ловкости (AG) игрока в таблице Ловкости, для того чтобы определить какой результат необходим для успешного Финта. Например, игрок имеет показатель Ловкости 3, он должен выбросить 4 и больше, для того что бы удачно выйти из этой клетки. Бросьте Д6 и добавьте или отнимите необходимые модификаторы, применяемые к данному броску. Чистая 1 до применения модификаторов всегда означает провал, чистая 6 – успех.

Если окончательный модифицированный результат равен или выше, чем требуется по таблице, игрок может перемещаться (и финтить, если необходимо) до тех пор, пока не использует весь свой показатель Движения. Если бросок Д6 ниже чем требуется, то игрок считается Сбитым с Ног в клетке, в которую он делал Финт и должен быть сделан бросок, чтобы определить, травмирован ли он (см. Сбитый с Ног и Травмы). Если игрок Сбит с Ног, его команда немедленно Теряет Ход.

ТАБЛИЦА ЛОВКОСТИ

Ловкость игрока	1	2	3	4	5	6+
Бросок Д6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Модификаторы Финтов

Сделать Финт..... +1

За каждую Зону Контроля противника, накрывающую клетку,

в которую игрок делает Финт..... -1

ПОДБОР МЯЧА³⁵

Если игрок передвигается на клетку, в которой лежит мяч, он **должен** попытаться совершить Подбор Мяча, и продолжить движение, если имеет такую возможность и желание.

Игрок, который попадает на клетку с мячом каким-либо другим образом (например, будучи оттесненным назад или брошенным другим игроком), не может подобрать мяч, вместо этого мяч должен отскочить на одну клетку. Это не вызывает Потерю Хода. См. правила на Отскок Мяча на стр. 13.

Найдите показатель Ловкости (AG) игрока в таблице Ловкости, для того чтобы определить какой результат необходим для успешного Подбора. Бросьте Д6 и добавьте или отнимите необходимые модификаторы, применяемые к данному броску. Чистая 1 до применения модификаторов всегда означает провал, чистая 6 – успех, это применимо для всех бросков на Ловкость в течении игры.

Если окончательный модифицированный результат броска равен или выше, чем требуется по таблице, игрок может совершить Подбор Мяча. Поместите мяч на подставку игрока, дабы было видно, у кого находится мяч в течение хода. Если бросок Д6 ниже, чем требуется, то игрок роняет мяч, который должен отскочить на одну клетку. Если игрок уронил мяч, то его команда немедленно Теряет Ход.

ТАБЛИЦА ЛОВКОСТИ

Ловкость игрока	1	2	3	4	5	6+
Бросок Д6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Модификаторы Подбора³⁵

Выполнение Подбора +1

За каждую Зону Контроля противника,

в которой находится игрок -1

ВАЖНО: Таблица Ловкости используется для определения успеха или провала целого ряда различных Действий, совершаемых в Кровавом Футболе, включая финт, подбор мяча, бросок или прием мяча. Каждое подобное Действие имеет свои модификаторы, и эти модификаторы применимы только для этого Действия (например, нельзя использовать модификаторы Финта для того чтобы Подобрать мяч).



ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Джим: Вот бежит Дитер Блунт из Райкланд Рейверс, давай-ка посмотрим, Боб, как он будет проходить через две Зоны Контроля игроков Оркланд Рейдерс! Для начала он пытается пройти на клетку № 1. Ловкость Дитера равняется 3, это значит, что его базовой бросок 4+ для того, чтобы сделать успешный Финт. Он получает бонус +1 за то что делает Финт, но так же и штраф -2, за две Орочьих Зоны Контроля, накрывающих клетку, в которую он перемещается. Окончательный модификатор -1. Дитер двигается, бросок Д6 – толпа затаила дыхание – и выпадает 5, это означает, что Дитер сделал успешный Финт в намеченную клетку!

Боб: Все верно! Дитер переместился в клетку №1, и продолжает движение в клетку №2. Он должен сделать еще один Финт, хотя клетку №2 не накрывает Зона Контроля, Дитер покидает Зоны Контроля, накрывающие клетку №1. Отсутствие Зон Контроля на клетке № 2, означает, что Дитер получает модификатор +1 для броска Д6. О нет! Дитер выбрасывает 1 и падает. Теперь он лежит опрокинутый в клетке №2, и, что более неприятно, это вызывает Потерю Хода для Рейверс! Оркланд Рейдерс двигаются следующими.

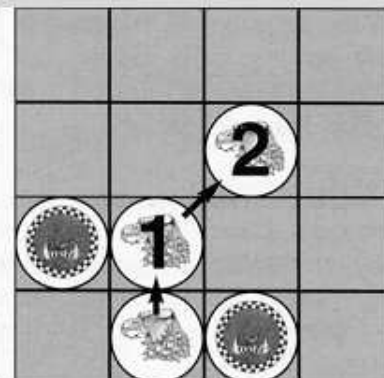
EXAMPLE OF DODGING:



ORCS



Dieter Blunt



AGILITY	1	2	3	4	5	6+
DODGING ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+
DODGING MODIFIERS						
Making a dodge roll						+1
Per enemy tackle zone on the square that the player is dodging to						-1

БЛОКИ²⁶

Вместо Движения игрок может блокировать (заявить Блок) игрока противоположной команды, находящегося в соседней клетке. Можно блокировать только игрока, стоящего на ногах, нельзя блокировать уже Сбитого с Ног игрока. Блок – это очень грубое действие, направленное на то, чтобы действительно остановить дальнейшее продвижение игрока противника. Для того, чтобы определить результат Блока, необходимо использовать специальные Блок-дайсы, прилагающиеся к игре.



Varag Ghoul-Chewer demonstrates how to make a block.

БЛИЦ²⁷

Один раз за Ход игроку активной команды разрешается сделать Блиц. Блиц позволяет игроку двигаться и делать Блок. Подобный Блок может быть выполнен в любой момент во время движения, но отнимает одну единицу из показателя Движения игрока для его осуществления. Игрок может продолжить движение после совершения Блока, если у него еще остается такая возможность.

СИЛА⁴⁴

Число Блок-дайсов, необходимых для броска, зависит от Силы (ST) двух игроков (участников Блока). Очевидно, что если один игрок сильнее другого, ему чаще удастся сбить оппонента во время блокирования. Чтобы отразить это, число Блок-дайсов варьируется в зависимости от соотношения Силы игроков. Однако вне зависимости от того, сколько Блок-дайсов используется для броска, только один из них используется для определения результата блока. Тренер более сильного игрока выбирает, какой из Блок-дайсов использовать.

Если Сила игроков РАВНА, бросается один Блок-дайс.

Если один из игроков СИЛЬНЕЕ, бросается два Блок-дайса и более сильный игрок выбирает, какой из них используется.

Если игрок сильнее оппонента БОЛЕЕ ЧЕМ В ДВА РАЗА, бросается три Блок-дайса и более сильный игрок выбирает, какой используется.

Важно помнить, что Блок-дайсы всегда бросает тренер игрока заявившего Блок, но тренер более сильного игрока выбирает, какой используется.

Примечание: Дополнительные правила на стр. 21 позволяют игрокам, не участвующим в Блоке, помогать блокирующимся игрокам, это также может изменить количество бросаемых Блок-дайсов.

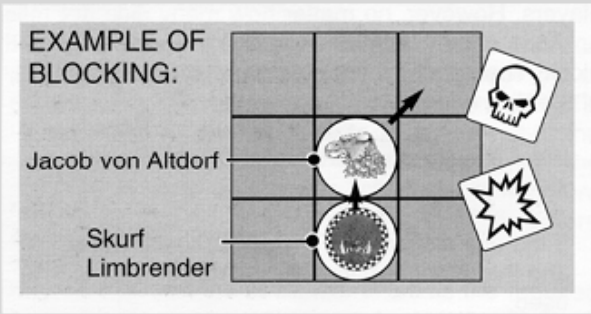
Результат Блока

Бросьте необходимое количество кубиков⁴⁵ и посмотрите результат в таблице. В таблице игрок, совершающий Блок, считается атакующим, а его цель – защитником.

Символ	Результат
	АТАКУЮЩИЙ СБИТ: атакующий игрок Сбит с Ног
	ОБА СБИТЫ: Оба игрока Сбиты с Ног, если ни один из них не имеет навык Block. Если один из игроков использует навык Block, то он не падает, а его противник все равно считается сбитым. Если оба игрока используют навык Block, то никто из них не считается сбитым.
	ТОЛЧОК: Игрок, осуществляющий блок, отталкивает защитника на одну клетку назад. Атакующий может преследовать защитника.
	ЗАЩИТНИК СПОТКНУЛСЯ: Если защитник не использует навык Dodge, то его отталкивают и Сбивают с Ног. Если он использует навык Dodge, то его просто толкают. Атакующий может преследовать защитника.
	ЗАЩИТНИК СБИТ: Защитника отталкивают и Сбивают с Ног. Атакующий может преследовать.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Джим: Вот мы видим Скарфа Лимбренера звезду Оркланд Рейдерс ЧОрка блокера. Он совершает блиц в сторону зачетки противника и собирается блокировать Якоба фон Альтдорфа, трювера Рейверс. Сила Скарфа равна 4, против 3 у Якоба, это значит, что Скарф может бросить два Блок-дайса и выбрать, какой он будет использовать. Он выбрасывает  (Атакующий Сбит) и  (Защитник Сбит), использует «Защитник Сбит», отталкивает Якоба на одну клетку и вколачивает его в грязь – ХРЯСЬ!



СИЛА ИГРОКОВ

БРОСОК

Сила обоих игроков равна	Один Блок-дайс
Один игрок сильнее	Два Блок-дайса*
Один игрок сильнее в два раза	Три Блок-дайса*

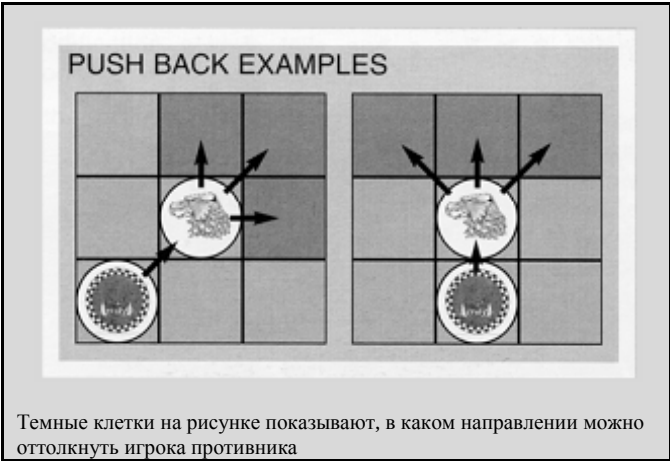
*Тренер сильнее игрока выбирает, какой Блок-дайс использовать

Толчок Назад⁴⁶: Игрок, которого оттолкнули назад в результате блока, должен быть перемещен на одну клетку от игрока, совершившего Блок, как показано на диаграммах. Тренер игрока, совершившего Блок, выбирает, в какую клетку переместится защитник. Игрок должен быть отодвинут в пустую клетку. Клетка, в которой лежит мяч, считается пустой, и игрок, перемещенный в эту клетку, заставляет мяч отскочить (см. стр. 13). Если все клетки заняты другими игроками, то отталкиваемый игрок встает на любую из занятых клеток, а игрок, который стоял на ней первоначально, отталкивается дальше по ходу движения. Этот дополнительный Толчок считается обычным толчком назад, как если бы второй игрок был блокирован первым (опрокинутых и оглушенных игроков так же можно оттолкнуть таким способом). Тренер активной команды определяет направление всех дополнительных толчков, если только у игрока нет навыка, который может это отменить.

Игрок должен быть вытолкнут с поля, если нет подходящих свободных клеток. Игрок, вытолкнутый с поля, даже если он Сбит с Ног, считается избитым только толпой и должен совершить один бросок по таблице Травм. Толпа не имеет никаких модифицирующих травмирование навыков.

Имейте в виду, что для игрока, вытолкнутого с поля, не делается бросок на Броню, он автоматически получает Травму. Если выброшен результат Оглушен, то игрок должен быть перемещен в Резерв⁴⁷ и должен оставаться там до Заноса или конца первого тайма. Если игрок, владеющий мячом, вытолкнут за пределы поля, он считается избитым толпой фанатов, а мяч возвращается в игру. Центром Вбрасывания считается клетка, на которой игрок стоял перед тем, как его вытолкнули с поля.

Сбит с Ног³²: Сбитый с Ног игрок располагается в клетке лицом вверх. Игрок может быть травмирован (см. стр. 11). Если Сбит с Ног игрок активной команды, это влечет за собой немедленную Потерю Хода.



Преследующее Движение⁴⁸: Игрок, сделавший блокирование, может осуществить специальное преследующее движение и занять клетку, освобожденную игроком, которого он оттолкнул. Тренер должен решить будет ли его игрок преследовать до того, как произойдет следующий бросок кубика. Это движение считается «Бесплатным», во время него игрок может игнорировать Зоны Контроля противника (то есть он не должен делать Финт, заходя в клетку). Игроки, совершающие Блиц, могут совершить Преследующее Движение и это движение для них «бесплатно» (они уже заплатили за совершение блока и получили право на бесплатное преследование)

СБИТЫЕ С НОГ³² И ТРАВМЫ³⁹

Игрок, которого Сбили с Ног или Опрокинули вне зависимости от причины должен быть помещен на поле лицом вверх в той клетке, в которой он упал. Опрокинутый игрок теряет Зону Контроля и не может ничего делать пока не встанет, заплатив три клетки своего Движения, когда предпримет следующее Действие. Игрок может встать в Зоне Контроля противника без необходимости совершать финт (ему придется это сделать, только если он соберется покинуть Зону Контроля). Игрок, который только что встал, не может заявить Блок, так как нельзя двигаться, если заявлен Блок. Но он может совершать любые другие Действия кроме Блокирования.

Если игрок, который владеет мячом, Сбит с Ног или Опрокинут, то он роняет мяч в клетке, в которой он падает. Упавший мяч отскакивает на одну клетку в случайном направлении (см. Отскок Мяча, стр. 13) после того, как полностью проведены броски на Броню и Травму (при необходимости) для данного игрока.



Слева: Игрок лежит лицом вверх (опрокинут). Справа: Игрок стоит

ТРАВМЫ

За исключением особых случаев, игрок, Сбитый с Ног, может быть Травмирован. Тренер противника совершает бросок 2Д6, стараясь получить число большее, чем Броня Сбитого с Ног игрока. Если бросок удачен, то тренер противника кидает по таблице Травм, приведенной ниже, чтобы узнать, что произошло с игроком.



Spilt Tendoncutter, Skaven Blitzer

ВСТАТЬ НА НОГИ⁴⁹

Игрок может Встать на Ноги только в начале Действия, заплатив за это три единицы Движения. Если игрок имеет Показатель Движение менее трех, он должен выкинуть 4+ на Д6 для того чтобы Встать – если игрок успешно Встал, он не может двигаться, за исключением Рывка (Goes For It) (см. Дополнительные Правила стр. 20). Неудачная попытка Встать не влечет за собой Потерю Хода.

ЗАМЕНЫ⁵⁰

Вы не можете заменить травмированного или удаленного игрока до тех пор, пока продолжается Игровой Момент. Единственное время, когда вы можете вывести игроков из Резерва или произвести Замены - это момент расстановки игроков после Тачдауна или окончания Тайма.



ADwarf Deathroll claims another victim

ТАБЛИЦА ТРАВМ

2Д6	Результат
2-7	Оглушен⁴⁰ – Оставьте игрока на поле, но переверните его лицом вниз. Все лежащие вниз лицом игроки переворачиваются лицом вверх в конце следующего Хода их команды, даже если происходит Переход Хода. Игрок не может перевернуться лицом вверх в ход, когда он Оглушен. После того как игрок перевернут лицом вверх, он может встать по обычным правилам.
8-9	Нокаут⁵¹ – Уберите игрока с поля и поместите его в соответствующую комнату в Раздевалке. Во время следующей Подачи перед расстановкой игроков, бросьте за каждого Нокаутированного игрока Д6. При результате 1-3 он должен остаться в Раздевалке и не может играть, но вы можете попробовать вывести его на поле во время следующей Подачи. При результате 4-6 вы можете вернуть игрока в Резерв и использовать его по обычным правилам.
10-12	Тяжелая Травма⁵² – Уберите игрока с поля и поместите его в соответствующую комнату в Раздевалке. Игрок должен пропустить оставшуюся часть Матча. Для игроков Лиги необходимо произвести бросок по таблице Тяжелых Травм (см. стр. 25), чтобы узнать, что с ним случилось.

БРОСОК МЯЧА⁵³

Один раз за ход игрок активной команды может сделать Пас²⁸. Игрок может двигаться как обычно и после завершения движения сделать бросок, даже если принимающий игрок находится в соседней клетке. Отметим, что игрок может не владеть мячом на момент заявления Паса; например, он может использовать свое Движение, для того чтобы подбежать, Подобрать мяч с земли и потом бросить его.

БРОСОК⁵³

Прежде всего, тренер должен объявить о том, что игрок будет делать Пас. Игрок может бросить мяч другому игроку из своей команды (или игроку из команды противника – если он действительно этого хочет) или просто в пустую клетку, хотя очевидно, что первый вариант предпочтительнее – он точно не повлечет за собой нападение на пасующего его же партнеров по команде. Мяч может быть перепасован только один раз за Ход.

Далее, тренер должен определить дистанцию, используя специальную линейку (см. стр. 5 для правильного использования линейки). Вполне допустимо измерять расстояние до нескольких игроков и в различные моменты движения, но до совершения всех бросков на Пас. После того, как мяч был брошен, игрок, совершивший Пас, больше не может двигаться, даже если у него еще остался непотраченный МА.

Найдите показатель Ловкости (AG) игрока в таблице Ловкости, для того, чтобы определить какой, результат необходим для успешного Паса. Бросьте Д6 и добавьте или отнимите необходимые модификаторы, применяемые к данному броску. Чистая 1 до применения модификаторов всегда означает провал, чистая 6 – успех.



Если окончательный модифицированный результат равен или выше, чем требуется по таблице, то пас точный и приземлился в намеченную клетку. Если результат меньше, чем требуется, то пас не точный и должен сместиться. Сделайте бросок на смещение три раза, один за другим, чтобы определить, где приземлится мяч. Заметим, что каждый из бросков на смещение необходимо делать отдельно. Поэтому возможно, что мяч приземлится обратно в намеченную клетку (хотя его будет сложнее поймать). Мяч может быть пойман только в той клетке в которую он окончательно приземлился, если мяч попадает на клетку игрока во время смещения, игрок не может пытаться поймать мяч.

ПРИМЕЧАНИЕ: Дополнительные Правила на стр. 22 позволяют пасующему игроку потерять мяч и игроку противника попытаться перехватить Пас.

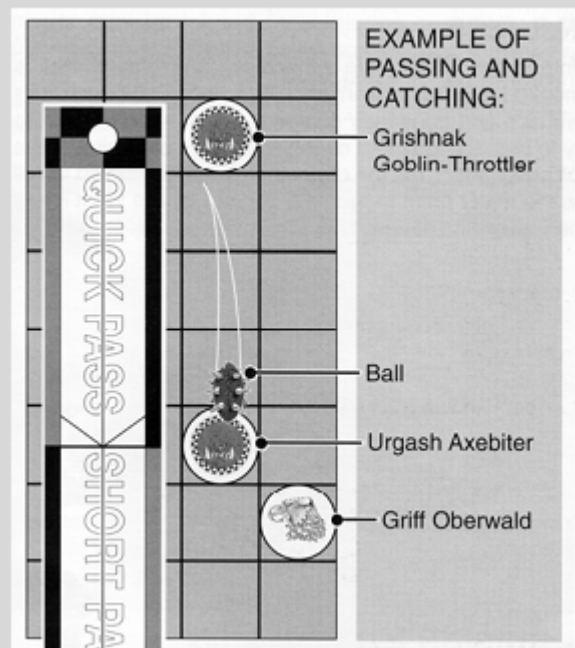
ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Боб: И вот Гришник Гоблин-Тротлер из Оркланд Рейдерс, его Ловкость равна 3, готовится бросить мяч через четыре клетки Ургашу Аксбитуру. Линейка показывает, что цель находится на границе между Быстрым и Коротким пасом, в таком случае, необходимо использовать больший из двух диапазонов.

Джим: Это верно, Боб. У Гришника Ловкость 3, и это значит, что он должен выбросить 4 или больше для того, чтобы попасть в цель. Модификаторы не применяются к броску Д6, поскольку Гришник не находится в чужих Зонах Контроля, и бонус за исполнение Короткого паса равен 0. Гришник замахивается и выбрасывает 6. Смотрите, как летит мяч, БАМ!, точно в цель!! Теперь все, что необходимо сделать Аксбитуру, это просто поймать его...

Боб: Ты верно заметил, Джим. Это Аккуратный Пас и Ургаш получает +1 к броску Д6, но рядом с ним стоит Грифф Обервальд, что дает штраф -1, это означает, что Ургашу необходимо выбросить 4+, чтобы поймать мяч. Толпа затаила дыхание, ожидая результата броска. 3 – он не поймал, и мяч отскакивает на одну клетку.

Джим: И как я понимаю, Боб, этот неудачный Пас вызывает Потерю Хода, которая заканчивает Ход Оркланд Рейдерс...



AGILITY	1	2	3	4	5	6+
PASSING ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+
PASSING MODIFIERS						
Throwing a Quick Pass					+1	
Throwing a Short Pass					+0	
Throwing a Long Pass					-1	
Throwing a Long Bomb					-2	
Per enemy tackle zone on the player throwing the ball						-1

AGILITY	1	2	3	4	5	6+
CATCHING ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+
CATCHING MODIFIERS						
Catching an accurate pass					+1	
Catching a scattered pass, bouncing ball or throw-in					+0	
Per enemy tackle zone on the player catching the ball						-1

ТАБЛИЦА ЛОВКОСТИ

Ловкость игрока	1	2	3	4	5	6+
Бросок Д6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Модификаторы Паса

Быстрый пас	+1
Короткий пас.....	+0
Длинный пас	-1
Свечка ⁶⁷	-2
За каждую Зону Контроля противника, в которой находится игрок.....	-1

ПОИМКА МЯЧА¹⁹

Если мяч приземлился в клетку, занятую игроком, то этот игрок обязан попытаться Поймать Мяч. Опрокинутые или Оглушенные игроки не могут ловить мяч. Игрок любой команды может попытаться Поймать Мяч (если игроку из противоположной команды удалось Поймать Мяч, он может кричать и прыгать от радости).

Найдите показатель Ловкости (AG) игрока в таблице Ловкости, для того, чтобы определить, какой результат необходим чтобы, Поймать Мяч. Бросьте Д6 и добавьте или отнимите необходимые модификаторы, применяемые к данному броску. Чистая 1 до применения модификаторов всегда означает провал, чистая 6 – успех.

Если окончательный модифицированный результат равен или выше, чем требуется по таблице, то игрок смог Поймать Мяч. Поместите мяч на подставку игрока, дабы было видно, у кого находится мяч в течение хода. Если игрок еще не действовал в этот Ход, то им можно заявить Действие как обычно. Если бросок Д6 ниже чем требуется, то игрок роняет⁴³ мяч, который должен отскочить¹⁸ (см. Отскок Мяча ниже).

ТАБЛИЦА ЛОВКОСТИ

Ловкость игрока	1	2	3	4	5	6+
Бросок Д6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Модификаторы Поимки Мяча¹⁹

Аккуратный пас	+1
Неточный пас, Подача	
Отскок или Вбрасывание.....	+0
За каждую Зону Контроля противника, в которой находится игрок	-1

Знаете ли вы, что ...

Лоудоун Ратс в этом году экспериментировал на тренировках с новым игроком, гигантским черным боевым волчарой! Волк съел шесть игроков, серьезно травмировал четырех помощников тренера, искалечил медика и скрылся в направлении болот с единственным мячом, имевшимся у команды; тем самым лишив их последнего шанса на возвращение в Кровавый Футбол...

ОТСКОК МЯЧА¹⁸

Если мяч уронили или не поймали, или мяч отскакивает в клетку, где лежит Опрокинутый или Оглушенный игрок, или игрока толкнули или уронили в клетку с мячом, или клетка, в которую брошен мяч, свободна (или занята Опрокинутым или Оглушенным игроком), мяч Отскакивает (bounce). Этим термином обозначается прыгающий вокруг мяч, пока игроки спотыкаются в попытках поймать его. Чтобы выяснить, куда отскакивает мяч, бросьте кубик Д8 и сверьтесь с шаблоном смещения. Если мяч отскакивает в клетку, которая занята, игрок в этой клетке должен постараться поймать его. Если игрок не смог поймать мяч, мяч отскакивает снова, до тех пор, пока его не поймают или он не отскочит в пустую клетку или не покинет поле.



Jacob von Aitdorf, Human Thrower

ВБРАСЫВАНИЕ⁵⁴

Когда мяч смещается или отскакивает за пределы поля, он немедленно Вбрасывается обратно нетерпеливыми зрителями. Используйте шаблон Вбрасывания, чтобы определить, куда полетит мяч, в качестве точки отсчета используйте последнюю клетку, в которой находился мяч перед тем, как покинуть поле (см. стр. 4 как использовать Шаблон Вбрасывания, при вбрасывании мяч пролетает 2Д6 клеток). Если мяч вброшен в клетку, занятую стоящим игроком, игрок должен попытаться поймать мяч, как описано выше. Если мяч приземлился в пустую клетку или клетку с опрокинутым или оглушенным игроком, мяч Отскакивает. Если при Вбрасывании мяч вновь покидает поле, он должен быть вброшен снова, центром Вбрасывания считается клетка, в которой находился мяч перед тем, как покинуть поле. Вбрасываемый мяч не может быть Перехвачен.

ПОТЕРЯ ХОДА³¹

Если игрок активной команды не поймал мяч, брошенный другим игроком, это означает Потерю Хода. Потеря Хода не произойдет до тех пор, пока мяч полностью не остановится. Это означает, что если мяч прошел мимо цели, но всё еще контролируется игроками активной команды, то Потеря Хода не состоится. Мяч может даже сместиться или отскочить за пределы поля, быть вброшенным назад в пустую клетку, отскочить и быть пойманным игроком активной команды. В таком случае Потеря Хода не произойдет.

ПЕРЕБРОСЫ⁹

Перебросы - очень важная часть Кровавого Футбола, очень быстро вы сами в этом убедитесь. Они бывают двух типов: командный Переброс и Переброс игрока. В любом случае, Переброс позволяет повторно бросить все кубики, составляющие один результат. Так, например, можно использовать Переброс для повторного броска на Уклонение, в этом случае, перебрасывается один дайс или три Блок-дайса, тогда повторно бросаются все три дайса, и так далее.

ОЧЕЬ ВАЖНО: Не имеет значения, сколько Перебросов вы имеете и какого они типа, никогда нельзя перебрасывать один и тот же бросок более одного раза.

КОМАНДНЫЕ ПЕРЕБРОСЫ

Командные Перебросы отражают, насколько хорошо подготовлена команда. Тренер может использовать командные Перебросы для повторного броска любого кубика (кроме бросков на Броню, Травмирование и Повреждения), сделанного игроком его команды, который находится на игровом поле в течение своего хода (даже если первый бросок был успешным). Должен быть принят результат второго броска, даже если он окажется хуже, чем результат первого. Тренер не может использовать более одного Переброса за ход и не может использовать Перебросы, чтобы заставить тренера противника совершить повторный бросок.

Каждый тренер должен отслеживать количество имеющихся у него Перебросов, оно отображается на счетчике рядом с его Раздевалкой. Каждый раз, когда тренер использует командный Переброс, он должен удалить соответствующий маркер со счетчика. После того как все маркеры заканчиваются, тренер больше не может использовать командные Перебросы в этом тайме. По окончании Тайма обе команды получают время на отдых и восстановление сил, поэтому количество командных Перебросов восстанавливается к началу следующего Тайма.

ПЕРЕБРОСЫ ИГРОКА

Некоторые игроки имеют навыки, которые, при определенных обстоятельствах, позволяют совершить им повторный бросок кубика. Например, Тровер обладает навыком Pass, который позволяет ему перебросить неудачный Пас. Тренер может использовать любое количество Перебросов игроков в течении хода, и игрок может использовать навык неограниченное количество раз в течении матча. Однако, как отмечалось выше, каждый бросок может быть переброшен только один раз.

НАВЫКИ⁵⁵

Многие игроки обладают одним или несколькими навыками. Это специальные возможности, которые изменяют характеристики игрока. Некоторые навыки позволяют перебрасывать кубики, как был описано выше, другие позволяют игроку совершать специальные Действия. Описание навыков приведено ниже и также дано на обратной стороне Справочного Листа⁵⁶. Полное описание всех навыков приведено дальше в этой Книге, для начала будет достаточно тех навыков, которые приведены на этой странице. Первые несколько игр вам придется часто обращаться к этому списку – но не волнуйтесь, скоро они станут вам хорошо знакомы.



Знаете ли вы, что ...

Бывший всемирноизвестный Скинк Диеги Маратона предпринял попытку вернуться в Кровавый Футбол. К сожалению, маленький Скинк, поражающий болельщиков своими удивительными финтами и проходами в составе Слешарс в сезоне 2486 года, сейчас весит втрое больше обычного и похож на небольшой зеленый пудинг из-за своего пристрастия к сахарному тростнику.

Утопая в колоссальных долгах (ходят слухи, что он играл в кости с Тзинчем, Богом Изменений/Шансов) Диеги был вынужден возобновить свою карьеру, чтобы поправить финансовое положение. Если Скинк сможет избавиться от пристрастия к сахарному тростнику, то его возвращение, возможно, станет самым большим сюрпризом этого сезона. Но вот подпишет ли кто-нибудь с ним контракт, учитывая размер гонорара, который он запросил?

Block:

Использование этого навыка влияет на результат, выпавший на Блок-дайсе, как это описано в правилах Блокировки.

Catch:

Игрок с этим навыком может перебросить дайс, если не смог поймать мяч. Если используются Дополнительные Правила, этот навык позволяет перебросить кубик, если игрок уронил мяч при Передаче или совершил неудачный Перехват.

Dodge:

Игрок с этим навыком может совершить повторный бросок Дб, если он не смог сделать Финт из Зоны Контроля противника. Игрок может перебросить только один неудачный Финт за ход. Таким образом, если игрок исправит первый Финт и провалит второй, он не сможет использовать этот навык снова. В-вторых, использование этого навыка влияет на результат, выпавший на Блок-дайсе (см. правила Блокирования).

Pass:

Игрок с этим навыком может перебросить Дб, если он сделал неудачный Пас.

Sure Hands:

Игрок с этим навыком может перебросить Дб, если он не смог подобрать мяч. Помимо этого, при использовании Дополнительных Правил, игрок противника не может использовать навык Strip Ball против игрока с этим навыком.

Многие игроки обладают такими навыками как Catch, Pass и т.д. Если в описании навыка не сказано обратного, Вам никогда не придется заявлять об использовании навыка, потому что оно идет по умолчанию, и вы можете выбрать использование навыка, влияющего на бросок уже после броска кубика. Например, вы можете заявить об использовании навыка Catch как до, так и после броска кубика на поимку мяча.

Некоторые навыки используются во время хода противника. В этом случае вы должны выбрать использовать ли навык после того, как игрок противника осуществит действие или продвинется по клеткам. Если оба тренера хотя использовать навык, влияющий на одно и то же Действие или движение, то первым должен использовать навык тот Тренер, чей Ход сейчас идет.

Важно, что вы не можете «вернуться» во времени и использовать навык или Переброс, для того чтобы изменить случившееся ранее событие. Например, если игрок совершает Блиц, вы не можете блокировать противника, продвинуться на несколько клеток, а потом объявить, что используете навык Pro для того, чтобы перебросить результат блока. Навык или Переброс должны использоваться непосредственно до или после Действия, на которое они влияют, или не использоваться вообще.

ПОБЕДА В МАТЧЕ⁵⁷

Матч в Кровавом Футболе состоит из двух таймов⁷ по шестнадцать ходов каждый (по восемь ходов на тренера). Каждый тренер должен самостоятельно отслеживать, сколько ходов использовала его команда, и должен передвигать маркер по счетчику Ходов на его Раздевалке в начале каждого своего хода, как объяснялось раньше. Игра останавливается, когда оба тренера сделали по восемь ходов, давая игрокам долгожданную возможность отдохнуть, а тренерам возможность восстановить первоначальное количество командных Перебросов на счетчике Перебросов. Игра продолжается новой Подачей в начале второго Тайма.

Команда, сделавшая наибольшее количество Тачдаунов на конец последнего хода второго Тайма, считается победителем. Если к концу второго тайма счет между командами равный, объявляется ничья, за исключением случаев, когда оба тренера согласны на Овертайм. Киньте жребий, какой тренер выбирает, кто будет совершать Подачу, и затем сыграйте третью серию по восемь ходов на команду. Все Перебросы, оставшиеся на конец второго Тайма (включая Перебросы, полученные на Подачах, от Поощрений и Специальных Игровых Карт) сохраняются и могут быть использованы в Овертайме, но команды не получают новых Перебросов, как это обычно происходит в начале нового Тайма. Команда, первой занесшая Тачдаун, объявляется победителем. Если ни одна из команд не сделала Занос в течение Овертайма, результат матча определяется по пенальти; каждый тренер кидает Д6, выкинувший больше побеждает, равный результат перебрасывается! Каждый неиспользованный командой Переброс добавляет +1 к результату броска.

ЗАНОС ТАЧДАУНА В СВОЙ ХОД

Команда делает Тачдаун, когда один из ее игроков стоит с мячом в Зачетной Зоне команды противника на момент окончания Действия любого из игроков команды. Как только это происходит, игра останавливается, толпа фанатов ликует и свистит, а группа поддержки танцует, размахивая помпонами. Тренеру команды, сделавшей Тачдаун, так же разрешается немного попрыгать и чуть-чуть похлопать в ладоши, пока он двигает маркер Очков по счетчику.



Goblin Lineman

Любой игрок, не несущий мяч, может войти в Зачетную Зону в любое время. Если ему бросили мяч, и он поймал его или он подобрал мяч, лежащий в Зачетной Зоне противника, это считается Тачдауном. Заметим, однако, для того, чтобы произвести Тачдаун, игрок должен закончить свое Действие *стоя* в Зачетной Зоне; если игрок, например, не смог осуществить Уклонение и оказался Сбитым с Ног в Зачетной Зоне, это не считается Тачдауном. Если игрок активной команды несет мяч и входит в Зачетную Зону команды противника, он не может добровольно покинуть ее ни по какой причине в течение этого действия, а так же не может передать мяч или отдать пас – он слишком поглощен тем, чтобы самому занести тачдаун!

ТАЧДАУН В ХОД ПРОТИВНИКА

Очень редко команде удастся сделать Тачдаун в ход противника. Например, игрока, владеющего мячом, оттолкнули в Зачетную Зону в результате Блокирования. Если один из ваших игроков, владеющий мячом, находится в Зачетной Зоне противника в любой момент хода противника, вашей команде немедленно засчитывается Тачдаун, но вы все равно должны продвинуть маркер Хода на одну позицию по счетчику, чтобы отразить время потраченное командой на празднование такого необычного Тачдауна.

ПЕРЕЗАПУСК МАТЧА⁵⁸

После Тачдауна и в начале второго Тайма, игра перезапускается и матч продолжается. Перед Подачей каждый тренер должен бросить Д6 за каждого Нокаутированного игрока его команды. На 4, 5, 6 игрок достаточно оправился, что бы продолжить игру, на меньший результат он должен остаться в соответствующей комнате в Раздевалке.

Оба тренера могут выставить на поле любых игроков, так же как они делали это в начале матча. Когда игра перезапускается после Тачдауна, Подачу всегда выполняет команда, совершившая Тачдаун. В начале второго Тайма подающей командой становится команда, не подававшая в начале первого Тайма.

Иногда случается так, что одна из команд не может выставить ни одного игрока после бросков на возвращение Нокаутированных, тогда обе команды сдвигают свои маркеры Хода на две клетки по счетчику и если одна из команд имеет на поле, хотя бы одного игрока, ей засчитывается Тачдаун (но Крутость⁵⁹ игроки от этого не увеличивается см. стр. 25). Если это доводит число сделанных Ходов до 8 и более для каждой команды, то Тайм заканчивается. Если до конца тайма еще остаются Ходы, то игра продолжается так же, как после завершения Игрового Моментa (т.е. поле очищается и производятся броски на возвращение Нокаутированных игроков).

СДАТЬ МАТЧ¹⁶

Вы можете признать поражение и Сдать матч в начале вашего Хода до передвижения маркера Хода по счетчику. Матч заканчивается немедленно.

СТОП! Вы прочитали все правила, которые необходимо знать, чтобы играть в Кровавый Футбол с использованием команд и командных карточек, прилагаемых к игре. Стоит сыграть одну или две игры, прежде чем перейти к разделу *Дополнительные Правила*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА⁶⁰

Все нижеприведенные Дополнительные Правила являются необязательными. То есть, оба тренера должны согласовать их использование, перед тем как начать матч. Тем не менее, все они настоятельно рекомендуются к использованию, и вы найдете, что с их применением игры станут более интересными и захватывающими, нисколько не ограничивая хаос и беспорядки, творящиеся на поле! Их стоит попробовать!

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

Кроме тех команд, о которых вы уже читали в правилах, есть еще множество других, играющих в лигах по всему известному миру. Есть много других Орочьих и Людских команд, которые вы можете собрать, используя игроков из стартового набора.

Все расы, играющие в Кровавый Футбол, (а так же конкретные команды и Звездные Игроки⁶¹) будут подробно описаны в нижеследующих разделах. Вместе с тем, для того, чтобы вы могли сразу же начать играть своей собственной командой, в этом разделе представлены основные правила для наиболее популярных рас Кровавого Футбола. Вы можете использовать пластиковые модели, поставляемые вместе с игрой, для отображения ваших игроков или же собрать команду из оригинальных моделей, продающихся в магазинах Games Workshop и у дистрибьюторов.

КОМАНДНЫЙ РЕЕСТР⁶²

В командный реестр записываются характеристик игроков вашей команды для использования обоими тренерами во время игры (т.е. вы не можете прятать ваш командный реестр от своего оппонента). Авторский коллектив разрешает его копирование для использования в личных целях. Есть множество разделов командного реестра, которые не описаны в этой части правил. Но не беспокойтесь об этом сейчас, они вам понадобятся для игры в Лиге, которая описана на стр. 24 – 29.

PLAYERS NAME	POSITION	MA	ST	AG	AV	SKILLS	TNS	COMP	TD	INT	CG	INT	SP	VAL
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
 TEAM ROSTER						TEAM	RE-ROLLS		TD					
						RACE	DEFENSE		X 10,000 gp					
							OFFENSE		X 10,000 gp					
							DEFENSE		X 10,000 gp					
							OFFENSE		X 10,000 gp					
						TREASURY								
						HEAD COACH								
						TOTAL VALUE OF TEAM								

ПОКУПКА ИГРОКОВ

Для того, чтобы создать свою собственную команду, вам в сокровищницу перечисляется 1 000 000 золотых монет. Это отражает те деньги, которые вы смогли выбить из ваших спонсоров или при помощи других, более коварных, средств, чтобы привлечь игроков в вашу команду. Для начала вам следует подробно изучить командные листы⁶² (см. стр. 72 – 78) и определить, какой из них вы будете использовать. Все игроки вашей команды должны быть из одного командного листа. Так, например, команда Высших Эльфов не может включать в свой состав Людей, так как Люди находятся в другом командном листе

После того, как вы решите, какой командный лист использовать, вам следует нанять игроков. Каждый игрок в вашей команде будет стоить определенное количество золотых монет, как это указано в листе. Также в листе

содержится информация о максимальном количестве игроков каждого типа доступных для найма в вашу команду. Так, например, в команде людей не может быть больше двух Троверов. Кроме этого в вашей команде должно быть не менее 11 и не более 16 игроков. В рамках этих ограничений вы можете нанимать любое количество и любой тип игроков до тех пор, пока в вашей сокровищнице есть монеты для их найма.

КОМАНДНЫЕ ПЕРЕБРОСЫ⁹ И ФАНАТСКИЙ ФАКТОР⁶³

При создании команды Командные Перебросы и Фанатский Фактор не достаются вам бесплатно – вам придется заплатить за них золотом из сокровищницы. Стоимость каждого Переброса указана в листе выбранной вами команды, Переброс позволяет сделать один повторный бросок кубиков в течение Тайма. Если вы уже играли с использованием Базовых Правил, то знаете, как важно для команды иметь возможность сделать повторный бросок, и неплохой идеей будет приобрести хотя бы один или два Переброса для своей команды.

Фанатский Фактор вашей команды отражает то, насколько она популярна и может оказать существенное влияние на результат, выпавший по Таблице Подач. Первоначальный Фанатский Фактор всех команд равен 0. Во время создания команды, вы можете приобрести до 9 пунктов Фанатского Фактора по 10 000 золотых монет за каждый.

ТРЕНЕРСКИЙ СОСТАВ⁶⁴

Тренерский состав отвечает за тылы игроков вашей команды. Тренерский состав никогда не выходит на поле. Они находятся за его пределами на протяжении всего матча. Любая команда может включить следующих специалистов в свой Тренерский состав:

Главный Тренер (aka Менеджер или Босс)

Этот специалист представляет непосредственно Вас, и поэтому может быть включен в вашу команду бесплатно. Его основная задача во время матча – кричать на игроков, чтобы вдохновить их, и что более важно, кричать на судью когда он принимает неверные решения в отношении вашей команды. Ни одно из этих действий не может повлиять на ход игры (хотя они могут запугать соперника). Вы вполне можете использовать интересную, нестандартную модель для отображения себя на полях сражений Кровавого Футбола.

Знаете ли вы, что ...

Хельмут Вульф, звезда международного уровня и безумно жестокий садист бензопильщик, в настоящее время владеет двумя огромными особняками благодаря вознаграждению за участие в рекламе «Не слишком ли коротко, сэр?» для сети парикмахерских «E. Olde». Обычно он проводит лето вблизи Пограничных Княжеств, а на зиму уезжает на берега Люстрии. Хельмут постоянно занят и удовлетворяет свои садистские наклонности, нанимаясь в какую-либо из местных команд, что бы летом пустить кровь Вампирам, а зимой поотрывать головы Ящеролодиям.

Знаете ли вы, что ...

Многолетняя история Кровавого Футбола усеяна трупами команд, которые – по тем или иным причинам – не смогли дотянуть до следующей игры. Некоторые уходят из-за золота, что вполне понятно, потому, что это дорогостоящая игра с участием больших денег – подкуп судей и колдунов требует целого состояния, а расценки увеличиваются с каждым годом. Некоторые уходят из-за фанатов, это тоже понятно, потому что болельщики известны своим непостоянством. Команда, которая проигрывает каждую игру в течение семи лет, может рассчитывать на существенное сокращение количества своих зрителей. В некоторых случаях, болельщики даже идут на радикальные меры, чтобы остановить ускользающую удачу: в 2473 команда Стрейссен Вампаерс систематически умерщвлялась своими расстроенными фанатами в течение трех лет, пока они находились на последнем месте в Лиге. Хуже всего, что некоторые команды уходят из-за игроков. Этот происходит довольно часто. Многие из этих команд уже не с нами, среди них:

Шотстафф Скарнерс: Команда Халфлингов, Скарнерс стартовали в Центральном Дивизионе НФК в 2479. К несчастью, они проиграли первые 34 игры и были распущены в атмосфере всеобщего отвращения! (2479-2480)

Хаффенхейм Хорнетс: Были по ошибке съедены на предматчевом ужине игроками Олдхейм Огрз. Их приняли за рабов, одетых в костюмы шершней, которых Огры обычно поедали перед игрой на удачу. На этот раз удача оказалась реальной, так как этот инцидент позволил команде Олдхейма свободно перейти в следующий круг. (2417-2460)

Вуппергал Воганс: Каждый член этой заслуженной команды, включая хозяина (который был в это время у себя дома в постели), были очень подозрительно убиты ударами молнии за две минуты до начала полуфинального матча против Кейас Олд-Старз.(2483)

Помощники Тренера

Помощники тренера – это координаторы атаки и обороны, группа специалистов, личные тренеры легендарных игроков и многие другие. С ростом успеха и популярности команды начинает расти и количество помощников Тренеров, включенных в список вашей команды. Чем больше помощников тренера, тем выше вероятность вашей команды получить бонусы при выпадении результата «Великолепная Тренировка» по Таблице Подач (см. стр. 19).

Покупка каждого помощника тренера обойдется вам в 10 000 золотых монет, и вы должны предоставить каждому из них отдельную должность. Вы можете не отображать помощников тренера специальными миниатюрами, но если вы сделаете это, то получите больше удовольствия от игры.

Знаете ли вы, что ...

Морг'н'Торг отказывается играть за команды, в которых он может играть рядом с Рамтатом III. Когда Морг начал свою карьеру наемника, то он и Рамтат были наняты играть за Чемпионс оф Дез против Асгард Рейвенз. Главный тренер Томоландри считал, что он достаточно мощный Некромант, чтобы поднять Огра из мертвых и имел мерзкий план на Морга. Томоландри подкупил Рейвенз, чтобы они максимально блокировали и фолили на Морге и доплатил Рамтату, чтобы тот «случайно» пару раз сбил Морга, в надежде на летальный исход. После 3-х переломов, полученных от партнера по команде, Морг почувствовал обман и в ярости разорвали большую часть команды, тренерский состав, группу поддержки, резервных игроков и покинул поле.



Another job well done!

Девушки-Болельщицы⁶⁵

В Кровавом Футболе большинство команд имеют группу поддержки, которая вдохновляет и поддерживает игроков и фанатов. Основная задача девушек-болельщиц заводить зрителей, доводя их до состояния неистовства и руководить ими во время скандирования кричалок и распевания песен. Чем больше девушек-болельщиц, тем выше вероятность вашей команды получить бонусы при выпадении результата «Ликующие Фанаты» (Cheering Fans) по Таблице Подач (см. стр. 19).

Девушка-болельщица стоит 10 000 золотых монет каждая. Вы можете не отображать группу поддержки специальными миниатюрами, но если вы сделаете это, то получите больше удовольствия от игры.

Медик⁶⁶

Медик – это опытный лекарь и превосходный специалист в области медицины, он заботится о травмированных игроках, и благодаря специфике Кровавого Футбола, имеет постоянную и кропотливую работу. Для покупки Медика, следящего за физическим состоянием команды в течение матча, вам потребуется 50 000 золотых монет. По желанию, вы можете отобразить медика соответствующей миниатюрой на поле. В команде не может быть более одного Медика. Кхемри, Некроманты, Нурглиты и Нежить не могут приобретать и использовать Медика.

Во время матча Медик может попытаться вылечить игрока, который был Тяжело Травмирован⁵² или Нокаутирован⁵¹. Медик может быть использован только один раз в течение матча. Если игрок был Нокаутирован, оставьте его на поле Оглушенным или в ячейке Запасных, если он не на поле. В противном случае, сразу же после того как игрок был Тяжело Травмирован, вы можете использовать Медика, для того, чтобы заставить противника сделать еще один бросок по таблице Тяжелых Травм (см. стр. 25), а затем ВЫ можете выбрать, какой из двух выпавших результатов использовать. Если игрок Сильно Ушибся⁶⁷ после этого броска (даже если это был результат первоначального броска по таблице Тяжелых Травм), то медик приводит его в чувство и ставит на ноги, начав обезболивающими, после этого игрок может быть перемещен в Резерв⁴⁷.

Вместо покупки Медика, Некроманты и Нежить могут воспользоваться услугами Некроманта⁶⁸. Некромант нанимается в команду бесплатно и позволяет команде один раз в течение матча «Поднять Покойника»⁶⁹. Если игрок противоположной команды с Силой 4 и меньше, без навыков Regeneration или Stunty погибает во время матча (после попыток Медика спасти его, если таковой имеется), то команда может немедленно поместить нового Зомби в свой Резерв (это может привести к тому, что число игроков превысит 16 на оставшуюся часть матча). Во время 5-го Шага при Обновлении Вашего Командного Списка (см. стр. 29) вы можете добавить этого игрока в команду бесплатно, если в ней менее 16 игроков. Однако, при подсчете Стоимости Команды бесплатный Зомби учитывается исходя из его цены, указанной в командном листе.

ТАБЛИЦА ПОДАЧ⁷⁰

Много различных непредсказуемых событий может произойти в ходе матча по Кровавому Футболу: команде может начать везти до неприличия, или разбушевавшиеся болельщики могут метнуть огромный тяжелый предмет (например, камень!) в игрока противоположной команды, или вообще захватить поле.

Таблица Подач используется, что бы воссоздать эти непредвиденные, но вполне обычные события. После того, как обе команды расставлены, воспользуйтесь нижеследующей последовательностью:

1. Установите мяч на поле
2. Сместите мяч, чтобы определить где он приземлится
3. Сделайте бросок по таблице Подач
4. Отыграйте полученный результат
5. Отскочите/Поймайте/или Верните мяч

Выбор случайного игрока

Многие из результатов по Таблице Подач, требуют, чтобы тренер «выбрал случайного игрока». Для того что бы помочь вам к игре прилагается набор «случайных» маркеров, пронумерованных от 1 до 16. Каждый маркер соответствует игроку с таким же номером. Что бы случайным образом выбрать одного или нескольких игроков, просто поместите маркеры всех игроков, которые могут быть подвержены эффекту в кружку или другой подходящий контейнер, встряхните, а затем вытяните необходимое количество маркеров.

Знаете ли вы, что ...

Штормовые Гиганты оставили много красочных (в основном кроваво красных) записей в летописи Кровавого Футбола. Штормовой Гигант Галак Старскрапер стал первым судьей, попавшим в Топ 10 «Убитых и Покалеченных» за сезон. Он также принимал участие в эксперименте по применению телепатической видео системы «Глаз в Небе», когда он таскал на плечах колдуна, который транслировал то, что видел, в хрустальные шары и магический зеркала Известного Мира. Эксперимент закончился, когда в ходе одной, особенно интересной, игры колдун свалился с плеч Галака и упал прямо на шипастый шлем пробежавшего мимо Халфлинга. Этот инцидент стал одним из немногих зарегистрированных случаев, когда действия Халфлинга привели к летальному исходу!

Самым высоким игроком, когда-либо выходившим на поле, был младший брат Галака Гурк Клауд-Скрапер, полузащитник Асгард Рейвенс. Обладая ростом, равным девяти человеческим, Гурк сыграл только в одном матче, после которого был дисквалифицирован на всю жизнь за чрезмерное насилие. Это была игра с халфлингами Гринфилд Грассхаггерс в которой имел место инцидент, когда легендарный капитан Грассхаггерс Большой Джобо Харифит очень внезапно и радикально уменьшился в росте, попав под ногу Гурка.

Команда Асгард Рейвенс благодаря Штормовым Гигантам смогла в течение одного сезона воспользоваться лазейкой в правилах Кровавого Футбола, пока НАФ уточняла формулировку. Дело в том, что по правилам поле для Кровавого Футбола должно быть 100 на 60 шагов, но не уточняется, шаги представителя какой расы используются. Команды, игравшие в этом сезоне в гостях у Асгард Рейвенс, столкнулись с тем, что поле было измерено в шагах Штормового Гиганта, а это значило, что обычному человеку нужно было предпринять путешествии продолжительностью в несколько дней, чтобы дойти от скамейки запасных до центра поля!

Знаете ли вы, что ...

Большинство болельщиков считают, что матчи по Кровавому Футболу - отличное место для того, чтобы максимально выпустить свою агрессию и утолить жажду разрушения. А многие из них даже предлагают применять жесткие меры к тем, кто приходят на Игру только посмотреть, тем самым портя удовольствие всем остальным.



Командные Перебросы и Таблица Подач

Вы не можете использовать Командные Перебросы, чтобы перебросить результат, выпавший по Таблице Подач. Кроме этого, последующие броски внутри Таблицы Подач, такие как бросок ДЗ при «Brilliant Coaching» или бросок Д6 при «Riot», так же не могут быть переброшены. Командные Перебросы также нельзя использовать для бросков на Прием мяча, когда мяч приземляется: однако, игроки могут использовать Навыки «Catch» или «Pro», для того что бы повторно совершить бросок на Прием мяча.

Фанаты⁷¹

Большое количество зрителей регулярно посещают Кровавый футбол, некоторые из них приходят поддержать одну команду, некоторые другую. Остальные приходят просто насладиться зрелищем. Число болельщиков, поддерживающих команду, может серьезно повлиять на результат матча. Чтобы определить, сколько фанатов поддерживает вашу команду, бросьте 2Д6 и добавьте свой Фанатский Фактор к выпавшему результату. Умножьте полученное число на 1 000, что бы определить количество фанатов, пришедших поддержать вашу команду. Например, у команды Лоудон Ратс Фанатский Фактор равен 5. Совершаем бросок 2Д6, что бы узнать количество присутствующих фанатов. Выпало 2 и 6. Добавляем Фанатский Фактор 5 и в результате получаем 13. Что означает, что 13 000 болельщиков пришло на матч.

Количество фанатов, поддерживающих вашу команду, может повлиять на то, какая команда выиграет или проиграет. Их возгласы и аплодисменты могут вдохновить ваших игроков на невероятно результативную игру или камень, брошенный со стороны вашего фанатского сектора, может вывести из игры ведущего игрока противника. Чтобы отразить влияние фанатов на ход матча, каждая команда имеет Модификатор Фанатского Преимущества (FAME)⁷², который может влиять на результат, выпавший по Таблице Подач, и на вашу победу в обладании этим результатом. Если количество фанатов, поддерживающих вашу команду меньше или равно количеству фанатов противника, то ваш FAME равен нулю. Если ваших фанатов больше, чем фанатов противника, то FAME равен +1 в течение матча. В очень редких случаях, количество фанатов может превышать в два раза и больше количество фанатов противника, тогда FAME равен +2.

ТАБЛИЦА ПОДАЧ⁷⁰

2Д6 Результат

- 2 **Судью на Мыло (Get the Ref):** Фанаты жестоко отомстили судье за несправедливое судейство в этом или прошлом матче. Его сменщик настолько напуган, что его гораздо проще убедить смотреть в другую сторону. Каждая команда получает одну дополнительную Взятку, которую можно использовать в этом матче. Взятка позволяет вам проигнорировать удаление игрока, совершившего фол или использующего секретное оружие. Бросьте Д6: при результате 2-6 взятка работает (предотвращая потерю хода, если игрок должен был быть удален с поля за фол), но при результате 1 взятка не имеет эффекта и удаление остается в силе! Каждая взятка может быть использована только один раз за матч.
- 3 **Драка (Riot):** Перебранка между двумя игроками перерастает в драку, к которой присоединяются члены обеих команд. Если маркер хода любой из команд находится на 8 ходу, обе команды передвигают свои маркеры хода на один ход назад, поскольку судья переводит часы назад до начала драки. Если маркер хода любой из команд находится на 1 ходе, судья не останавливает время и обе команды передвигают свои маркеры хода на один ход вперед. В противном случае, бросьте Д6: при результате 1-3 обе команды передвигают свои маркеры хода на один ход вперед; при результате 4-6 обе команды передвигают свои маркеры хода на один ход назад.
- 4 **Идеальная Защита (Perfect Defence):** Тренер подающей команды может перестроить своих игроков – иными словами, он может переставить их в любую другую легальную защитную формацию. Принимающая команда должна остаться на местах, выбранных их тренером при первоначальной расстановке.
- 5 **Высокая Подача (High Kick):** Мяч был послан очень высоко, что дает время игроку принимающей команды переместиться в более выгодную позицию для его приема. Один любой игрок принимающей команды, не находящийся в Зоне Контроля противника, может переместиться в клетку, в которую должен приземлиться мяч, вне зависимости от его показателя движения, если клетка не занята.
- 6 **Ликующие Фанаты (Cheering Fans):** Каждый тренер бросает Д3 и добавляет к результату FAME его команды (см. стр. 18) и количество девушек-болельщиц. Команда с большим результатом, вдохновляется поведением своих фанатов и получает дополнительный Переброс на этот Тайм. Если обе команды имеют одинаковый результат, то обе получают по Перебросу.

2Д6 Результат

- 7 **Смена Погоды (Changing Weather):** Сделайте новый бросок по таблице Погоды (см. стр. 20). Используйте новый результат. Если результат броска оказался «Хорошо», слабый порыв ветра заставляет мяч до приземления сместиться еще на одну клетку в случайном направлении.
- 8 **Великолепная Тренировка (Brilliant Coaching):** Каждый тренер бросает Д3 и добавляет к результату FAME его команды (см. стр. 18) и количество помощников Тренера. Команда с наибольшим результатом получает дополнительный командный Переброс на этот Тайм, благодаря блестящим инструкциям тренерского коллектива. В случае равенства результатов, Переброс получают обе команды.
- 9 **Быстрая Реакция! (Quick Snap!):** Атакующие начинают свое движение до того как обороняющиеся приготовятся. Все игроки принимающей команды могут передвинуться на одну клетку. Это бесплатное движение и его можно сделать в любую свободную клетку игнорируя Зоны Контроля. Оно может быть использовано для вхождения на половину поля противника.
- 10 **Блиц! (Blitz!):** Обороняющиеся начинают свое движение до того, как атакующие приготовятся. Подающая команда получает свободный «бонусный» Ход: однако, игроки, находящиеся в Зоне Контроля противника на начало этого свободного Хода, не могут совершать Действия. Подающая команда может использовать командные Перебросы во время Блица. Если игрок своими действиями вызывает Потерю Хода, то «бонусный» Ход немедленно заканчивается.
- 11 **Камнем по Башке (Throw a Rock):** Разъяренный фанат швыряет большой булыжник в игрока противоположной команды. Каждый тренер бросает Д6 и добавляет к результату FAME его команды (см. стр. 18). Фанат команды получившей больший результат метает камень. Если результаты равны, то камни летят в обе команды! Выберите случайным образом игрока из противоположной команды в которого попали (только игроки, стоящие на поле, являются легальными целями) и сделайте бросок по таблице Травм, чтобы узнать что с ним случилось. Бросок на Броню делать не нужно.
- 12 **Вторжение на Поле (Pitch Invasion):** Каждый тренер бросает Д6 за каждого игрока противника стоящего на поле и добавляет FAME своей команды (см. стр. 18). Если результат броска 6 и более, после всех модификаторов, то игрок противника Оглушен (игрок с Навыком Ball&Chain Нокаутирован). При результате 1 до применения модификаторов, с игроком ничего не происходит.



ПОГОДА

Кровавый Футбол очень суровая игра, так что не удивительно, что игры проходят в любых погодных условиях. От плавучих льдин Крайнего Севера и до влажных джунглей Люстрии, двери на арену открываются в день игры, и бойцы выходят делать свою работу, невзирая на климат. Перед началом игры каждый Тренер кидает Д6. Сложите результаты бросков вместе и сверьтесь с таблицей Погоды, чтобы узнать погоду в день игры.



ТАБЛИЦА ПОГОДЫ

2Д6	Результат
2	<i>Невыносимая Жара:</i> Настолько жарко и влажно, что некоторые игроки валяются с ног от изнеможения. Бросьте Д6 за каждого игрока на поле в конце Игрового Моменты. На результат 1 игрок падает и не может быть выставлен на поле до следующей Подачи.
3	<i>Очень Солнечно:</i> Прекрасный день, но яркое солнце добавляет -1 модификатор на все броски для Паса.
4-10	<i>Хорошо:</i> Идеальная футбольная погода.
11	<i>Противной Дождь:</i> Идет дождь, в результате мяч скользит и выпадывает из рук. Ко всем броскам на Поимку Мяча, Перехват и Подбор применим модификатор -1.
12	<i>Пурга:</i> Холодно и снежно! Поле покрыто льдом, это означает, что каждый игрок, пытающийся пройти дополнительную клетку (Рывок), будет скользить и падать (Сбит с Ног) на результат броска 1-2. Снегопад позволяет делать только Быстрый и Короткий Пас.

ПЕРЕДАЧА МЯЧА²⁹

Передача – это когда мяч просто передают другому игроку, своему или чужому, находящемуся в соседней клетке. Передача добавляется к перечню Действий, наравне с Движением, Блоком, Блицем и Пасом. Вы можете заявить только одну Передачу за Ход. Игрок может двигаться до совершения Передачи, но как только он сделал Передачу, вы больше не можете двигать его в этот Ход, даже если у игрока остался неиспользованный МА. Нельзя совершить Передачу в Ход противника. Если мяч, после передачи, останавливается, не будучи пойманным ни одним из игроков активной команды, это вызывает Переход Хола. Не нужно совершать бросок кубика, чтобы увидеть насколько удачно игрок совершил Передачу – он автоматически попадает в цель. Вместе с тем, игрок, которому адресована Передача, должен совершить бросок, чтобы определить, поймал ли он мяч (см. Поимка мяча на стр. 13). Используйте модификаторы для Поимки мяча:

Поимка Передачи +1
За каждую Зону Контроля противника,
в которой находится игрок -1

РЫВОК⁷³

Когда игрок совершает какое-либо Действие, кроме Блока, он может попытаться продвинуться на одну или две клетки больше, чем позволяет его показатель Движения – это называется Рывок. ПРИМЕЧАНИЕ: если в правилах говорится о «нормальном движении» игрока, это не учитывает одну-две клетки за Рывок.

Бросьте Д6 как только игрок переместился в каждую дополнительную клетку. Если выпало 1, игрок споткнулся и считается Сбитым с Ног³² в клетке, в которую он перемещался. Совершите бросок на Травму³⁹ (см. стр. 11). Во всех остальных случаях игрок движется без происшествий. Если игрок Сбит с Ног, его команда немедленно Теряет Ход³¹.

Игрок, совершающий Блиц, может использовать Рывок, чтобы сделать Блок. Бросьте Д6 после того как заявлено, что игрок делает Блок. Если выпало 1, игрок Сбит с Ног, как описано выше. Во всех остальных случаях игрок совершает Блок без приключений. Если игрок Сбит с Ног, его команда немедленно Теряет Ход.



АССИСТИРОВАНИЕ ПРИ БЛОКЕ⁷⁴

После заявления Блока, дополнительные игроки из атакующей и обороняющейся команд могут оказать «помощь». Это позволяет нескольким нападающим совместно действовать против одного защитника, или нескольким защитникам оказывать друг другу поддержку во время блокирования. Каждый дополнительный игрок добавляет +1 к Силе игрока, которому он ассистирует. Ассистирование при Блоке не является Действием, и игрок может ассистировать любому количеству Блоков в течение Хода. Он также может ассистировать, если в этот ход уже двигался или совершал Действие.

Сначала атакующий тренер назначает всех ассистентов при Блоке, затем обороняющийся тренер указывает ассистентов из своей команды. Для того чтобы ассистировать игрок:

1. Должен находиться в соседней клетке с игроком противника, участвующего в блоке, и...
2. Не должен находиться в Зоне Контроля какого-либо другого игрока противника, и...
3. Должен стоять, и...
4. Должен иметь собственную Зону Контроля...

Знаете ли вы, что ...

Команда Высших Эльфов Драгон Принсез состояла исключительно из высокородных князей, принцев и лордов, которые были настолько высокомерны и горды, что соглашались играть только с равными им по происхождению. Поэтому команда была распущена после пятого сезона, не сыграв ни одной игры.



KAA-BUNCH!

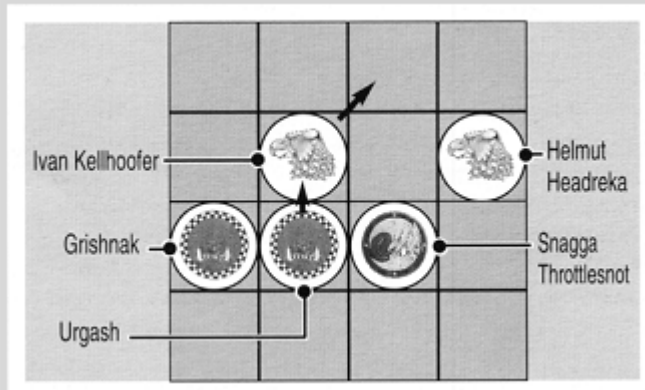
Результат блока влияет только на двух игроков, принимавших в нем непосредственное участие. Ни один из ассистирующих игроков не затрагивается. Точно так же, только Навыки, которыми обладают непосредственные участники блока, могут влиять на его результат. Навыки ассистирующих игроков не могут быть использованы ни той, ни другой командой.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Боб: Ургаиш Аксбитер собирается убрать Ивана Келлхуфера со своего пути. Сила обоих игроков равна 3, это значит, что Ургаиш сможет бросить только один Блок-дайс и будет вынужден принять выпавший результат.

Джим: Это чистая правда, Боб, но в данном случае Гришинак Гоблин-Тротлер оказывает помощь Ургаишу и добавляет +1 к его Силе. Таким образом, Сила Ургаиша становится 4 против 3 у Ивана, и он получает возможность бросить два Блок-дайса и выбрать из них один, результат которого будет использовать. Он выбрасывает (Атакующий Сбит) и (Толчок), и заставляет Ивана отступить назад.

Боб: И если ты позволишь мне вмешаться, Джим, я думаю, мы должны отметить для болельщиков, что, несмотря на то, что Снагга Тротлеснот пытался помочь Ургаишу, он не мог этого сделать, потому что находился в Зоне Контроля Гельмута Хедрека.



Сила игроков

Сила обоих игроков равна
Один игрок сильнее
Один игрок сильнее в два раза

Бросок

Один Блок-дайс
Два Блок-дайса*
Три Блок-дайса*

*Тренер сильнее игрока выбирает какой Блок-дайс использовать

ПЕРЕХВАТ⁷⁵ И ПОТЕРЯ МЯЧА³⁶

Когда игрок бросает мяч, что-то может пойти не так. Обычно, мяч либо не попадает в цель, либо принимающему не удастся его поймать, и эти события отыгрываются, как описано в основных правилах. Однако иногда бросающий может полностью провалить пас, выронив мяч в свою клетку, или мяч может быть перехвачен игроком противоположной команды. Оба этих случая описаны в правилах приведенных ниже.

ПЕРЕХВАТ

Один из игроков в команде противника может попытаться перехватить брошенный мяч. Чтобы сделать это, игрок должен:

- иметь Зону Контроля, и...
- быть ближе к метателю, чем метатель к цели, и...
- быть ближе к цели, чем цель к метателю, и...
- линейка Паса должна накрывать какую-либо часть клетки, в которой находится перехватывающий игрок.

Важно, что только один игрок может попытаться совершить перехват, вне зависимости от того сколько игроков имеют такую возможность.

Тренер должен заявить, что один из его игроков будет совершать перехват, до того как будет совершен бросок кубика на попадание в цель. Найдите показатель Ловкости (AG) игрока в таблице Ловкости, для того, чтобы определить, какой результат необходим для успешного Перехвата. Бросьте Д6 и добавьте или отнимите необходимые модификаторы, применяемые к данному броску. Чистая 1 до применения модификаторов всегда означает провал, чистая 6 – успех.

Если окончательный модифицированный результат ниже, чем требуется по таблице, то игрок не смог осуществить Перехват мяча и Пас отыгрывается как обычно. Если бросок Д6 равен или выше чем требуется, то игрок совершил перехват и поймал мяч. Поместите мяч на подставку игрока, чтобы показать, что он им пойман. Удачный Перехват влечет за собой Потерю Хода, и активная команда заканчивает свой ход немедленно.

ТАБЛИЦА ЛОВКОСТИ

Ловкость игрока	1	2	3	4	5	6+
Бросок Д6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Модификаторы Перехвата

Выполнение Перехвата..... -2
За каждую Зону Контроля противника, в которой находится игрок -1

ПОТЕРЯ МЯЧА

Иногда бывает так, что игрок, бросающий мяч, роняет его в своей же клетке. Вероятность этого повышается, когда игрок противника «дышит ему в спину». Чтобы отразить это, если во время броска Д6 на определение успешности Паса выпадает 1 или меньше, до и после всех модификаторов, то метатель теряет мяч, роняя его на землю. Мяч отскакивает из клетки, в которой стоит метатель, а активная команда немедленно Теряет Ход.

Примечание Разработчиков: Многие тренеры считают нереалистичным совершать бросок на Перехват до броска на успешность Паса. Но, как и многие другие правила Кровавого Футбола, это является абстракцией, призванной сделать игровой процесс лучше. Попробуйте думать о бросках на перехват/пас, как о серии бросков для определения результата паса, а не как последовательных шагах.

Знаете ли вы, что ...

В прошлом году команда Высших Эльфов Галадриет Гладиаторс поставила рекорд – 853 паса за 24 игры без единого перехвата и, в конце концов, потерпела поражение от своих соотечественников Каледор Драгонз (которые в прошлом году так же удивительным образом смогли выполнить 620 пасов без единого перехвата).

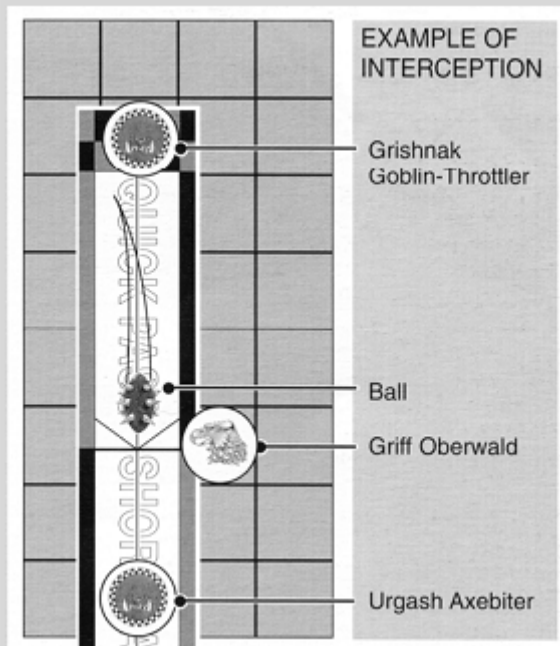
Действительно, многие команды Высших Эльфов имеют очень низкий показатель совершенных против них перехватов мяча. Хотя сами Высшие Эльфы указывают на свои природные таланты, мы склонны считать, что в основе их успеха лежит золото, заплаченное игрокам противника, за то, что бы они не пытались перехватывать брошенный мяч. Тем не менее, когда Высшие эльфы играют между собой, любая взятка лишена смысла, так как очень трудно подкупить этих высокомерных игроков, которые и без того неприлично богаты.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Джим: И так, вернемся к игре. Гришнак Гоблин-Тротлер собирается сделать еще один Пас. Но на этот раз, Грифф Обервальд может попытаться его перехватить.

Боб: Толпа замирает, глядя на то, как Грифф прыгает в попытке перехватить Пас. Ему нужно выбросить 3 и больше. Но игрок пытается осуществить Перехват и получает за это штраф -2, это значит, что Гриффу нужно выбросить 5 или 6, что бы поймать мяч. Кубик катится и встает 6 вверх! Грифф хватает мяч – да, это Перехват!! Ты только послушай, Джим, как беснуются фанаты Рейверс!

AGILITY	1	2	3	4	5	6+
INTERCEPTION ROLL	6+	5+	4+	3+	2+	1+
INTERCEPTION MODIFIERS						
Attempting an interception						-2
Per enemy tackle zone on the player intercepting the ball						-1





ФОЛ, ИЛИ ДОБИВАНИЕ ЛЕЖАЩЕГО ИГРОКА³⁰

Атака Сбитого с Ног противника противоречит правилам. Однако, несмотря на массу легальных способов атаковать друг друга, многие продолжают использовать проверенный временем способ – добить игрока пока он лежит на земле. Судья, вообще-то, должен наказывать игроков, использующих такие грязные приемы, но, к сожалению, когда подобные неприятности происходят на поле, судья зачастую смотрит в другую сторону. Не удивительно, что в адрес судьи постоянно летят угрозы и оскорбления со стороны болельщиков.

Обычно, Опрокинутый³⁴ или Оглушенный⁴⁰ игрок не может быть атакован. Однако, если вы используете эти правила, один игрок в течениехода может заявить в качестве Действия Фол. Это позволяет игроку продвинуться на доступное ему количество клеток и затем сделать Фол против игрока противника, который Опрокинут или Оглушен и находится в соседней клетке. Тренер назначает жертву, а потом совершает бросок на Броню. Другие дружественные игроки, которые находятся рядом с жертвой, должны помочь сделать Фол и каждый из них добавляет +1 к броску на Броню. Игроки противоположной команды, которые также находятся рядом с жертвой, должны оказать помощь игроку, подвергнутому нападению. Каждый из них добавляет -1 к броску на Броню.

Игрок любой из команд, находящийся в чужой Зоне Контроля⁴¹, не стоящий на ногах или не имеющий собственной Зоны Контроля, не может помогать при осуществлении Фола. Если результат броска больше чем, показатель Брони жертвы, то игрок считается пострадавшим и необходимо сделать бросок на Травму, чтобы узнать что с ним произошло.

Знаете ли вы, что ...

Рекорд по количеству удаленных игроков в одном матче принадлежит Гансу Колю, удалившему 32 игрока! Это произошло в матче между Гаудж Айз и Дварф Вархаммерс в 2474 (фанаты помнят, как эти команды встретились друг с другом в XIII турнире Blood Bowl). Это достижение становится еще более примечательным в свете долгой истории «убирания» рефери, мешающих их планам, обоими командами. И почему рефери избежал кары за удаление всех игроков? За день до того он судил матч между Нургл Роттерз и Диксин Дизордерс в четвертьфинале Турнира Гнилой Культы и подхватил Гниль Нургла. К сожалению, Гансу не удалось больше поучаствовать в судействе, поскольку его руки отвалились (а потом ноги, головы, щупальца...). Но его запомнили по знаменитому послематчевому интервью, когда он умудрился заразить 14 репортеров и оператора Кабалвиденья.



СУДЬЯ⁷⁶

Судьи иногда замечают игроков совершивших Фол, и удаляют их с поля, хотя это очень редкое явление (не каждый осмелится заявить двухметровому Черному Орку, что он удален).

Чтобы отразить это, если при броске на Броню и/или Травмирование выпадает дубль (две 1, две 2 и т.д.), судья замечает Фол и игрок, совершивший его, отправляется в темницу, имеющуюся под каждым полем для Кровавого Футбола. Кроме того, активная команда немедленно Теряет Ход. Если удаленный игрок владеет мячом, мяч отскакивает из той клетки, в которой игрок стоял на момент удаления. Игрок, заключенный в темницу, не принимает участия в игре до конца матча, даже если впоследствии судья «получил» от толпы в результате броска по таблице Подач. Тренер не может заменить удаленного игрока до конца Игрового Момент.

Знаете ли вы, что ...

На заре Кровавого Футбола Танцоры – бродячие трупы актеров Лесных Эльфов, поклоняющиеся богу-обманщику Лозку – иногда устраивали ритуальные танцы для поднятия духа во время перерыва между таймами. Танцы были длительными и "художественными", что очень не нравилось игрокам противника.



Во время важного матча между Ателорн Авенджерс и Оркланд Рейдерс орки быстро устали от этих ритуалов. Они хотели продолжить игру, а для этого надо было избавиться от танцоров! Орки с ревом вырвались на поле, будучи свежими и отдохнувшими, они были уверены, что быстро справятся с этой проблемой. К удивлению многих из них, Танцоров, оказалось, очень сложно схватить. Еще хуже было то, что они по-прежнему танцевали, и вместе с тем одерживали верх в драке. Это была катастрофа для Рейдерс, поскольку они потеряли несколько ключевых игроков, но так и не смогли повредить не одного Танцора. В итоге Авенджерс одержали неоспоримую победу с самым разгромным в истории Кровавого Футбола счетом.

Этот случай получил широкую огласку. Лесные Эльфы сразу же оценили значение таких игроков как Танцоры и в течение трех недель все участники трупы – в том числе и юный Йорделл Фрешбрейзер – подписали выгодные контракты. С тех пор Танцоры являются ключевыми игроками практически в каждой команде Лесных Эльфов.

НАВЫКИ⁵⁵

Этот раздел правил включает в себя намного больше Навыков, которые могут использовать игроки. Вы найдете описание каждого навыка на страницах с 43 по 48. Кроме этого там указано, к какой категории принадлежит Навык (например, Пас, Общие, Мутации и т.д.). Категория Навыков указывает на то, какой из игроков может получить к ней доступ, как это описано ниже в правилах Лиги (см. стр. 26-27). Если иное не указано в описании Навыка, следующие правила распространяются на все Навыки:

1. Все бонусы/модификаторы, описанные в Навыках, можно совмещать;
2. Все Навыки можно использовать неограниченное количество раз в течениехода;
3. Для работы некоторых Навыков требуется сначала оттолкнуть игрока. Такие Навыки будут работать только, когда на Блок-дайсах выпадает «Толчок», «Противник Споткнулся», «Противник Сбит»;
4. Использовать Навыки не обязательно;
5. Вы можете использовать Навык, который влияет на результат броска, после того как совершили бросок (например «Diving Tackle» можно не использовать до тех пор пока не станет ясен результат броска на Финт (Dodge);
6. Только Исключительные (Extraordinary) Навыки работают, когда игрок Опрокинут или Оглушен.
7. Каждый навык может быть взят игроком только один раз.

ЛИГИ КРОВАВОГО ФУТБОЛА⁷⁷

Любой опытный тренер Кровавого Футбола скажет, что, хотя одиночные матчи могут быть интересными, вести команду через серию игр гораздо увлекательнее. Вы не только будете заботиться о тактике, которую ваша команда будет использовать в отдельной игре, но и сможете наблюдать, как ваша команда растет и развивается в силу, способную потягаться с самими Рейкленд Рейверс или Гауджд Ай. Участие с командой Кровавого Футбола в лиге добавляет работы и накладывает немало обязательств, но если вы хотите заработать славу, проведя свою команду через долгий сезон к финалу Кровавого Футбола, Правила Лиги созданы для вас!

Игры проводятся на стадионах, которыми владеют либо Коллегии Магов, либо крупные города. Команды обычно не имеют собственных стадионов за редким исключением (например, Рейкленд Рейверс). Вместо этого команды путешествуют по Старому Свету, двигаясь от стадиона к стадиону и играя матчи с любыми командами, которые им встретятся.

Правила Лиги созданы, чтобы воссоздать жизнь, которую ведут команды Кровавого Футбола, странствуя по свету с места на место, чтобы проводить матчи. В некотором смысле команды больше похожи на странствующую театральную труппу или группу наемников, чем на команды Кровавого Футбола времен Никка Три-Хорна. Из-за такого анархического положения вещей задача организации матчей, назначения даты игр и тому подобного ложится на плечи самих команд.

Чтобы организовать лигу, сначала нужно выбрать «Комиссара Лиги», который в идеале должен быть самым опытным тренером в группе. Комиссар следит за нормальным течением дел в лиге и, что самое важное, несет ответственность за организацию всех турниров.

Комиссар также следит за успехами команд и может даже выпускать новостные бюллетени с отчетами о матчах, таблицами лиги, фактами и статистикой и всем, что придет ему в голову! Комиссар может быть и тренером команды в лиге, но не должен пользоваться служебным положением для создания преимуществ для своей команды в турнирах.

В лиге слово Комиссара – ЗАКОН. Он может менять или модифицировать *любое* из правил Кровавого Футбола так, как ему хочется, включая любое из нижеследующих Правил Лиги. Бессмертные слова игрового дизайнера Туомаса Пиринена гласят: «Если Комиссар Лиги скажет, что Гномы отныне могут летать, ваш ответ должен быть «Да, сэр! Как высоко?»». Если вам не нравится, как Комиссар управляет лигой, у вас есть выбор: смириться с этим, или уйти. Спор с Комиссаром в этот выбор НЕ входит. Надеюсь, сказанного достаточно.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИГИ

Лига состоит из группы команд (желательно минимум четырех), которые играют друг с другом (и, возможно, с другими командами) серии игр. Существующие Лиги, созданные в соответствии со старыми редакциями Правил Кровавого Футбола, могут быть легко изменены для соответствия новым правилам; тренерам нужно просто пересчитать стоимость команд, как описано ниже, и начать использовать новый командный лист из приведенных на страницах 72-78. Любой состав команды, «нелегальный» с новым набором правил, может быть использован для уже нанятых игроков, но любая замена должна производиться из составов в новых правилах.

Вы можете начать играть матчи лиги, как только все тренеры создадут свои команды. Организация матчей возлагается на самих тренеров. Команда может проводить матчи так часто, как того хочет тренер, если, конечно, он может найти соперников! Единственное ограничение – команда не может играть против одного и того же соперника более двух раз подряд. Это значит, что тренер может провести два матча против одного и того же соперника (приблизительно игра на целый вечер), но следующий матч должен быть против другой команды.

Комиссар решает, позволить ли тренерам иметь более одной команды одновременно. Очевидно, это будет означать, что каждая отдельная команда будет играть меньше матчей, поскольку время тренера будет разделено между несколькими командами в его «конюшне». Тренер не может переводить деньги, игроков и что-либо еще из одной своей команды в другую. Например, он не может предоставить «специальный кредит» от одной своей команды другой, менять игроков между командами и так далее. Обратите внимание, что тренер может совершать эти действия в отношении команды другого тренера (при условии согласия другого тренера **И** комиссара лиги, конечно!), он просто не может делать этого между двумя своими командами.

Знаете ли вы, что...

Кишаго Варберс были первой командой, включившей варберов в свой состав. Эта команда Норсов располагалась неподалеку от селения варберов и использовала их вместо более привычных Ульфверенеров (северные оборотни) из Норски. К сожалению Варберс были вынуждены расформироваться в 2471 после того, как команда была уничтожена во время знаменитого матча против Дарксайд Коубойз. Но до того дня команды Норсов, случалось, выводили на поле варберов вместо Ульфверенеров.



Обе эти северные разновидности оборотней практически идентичны по возможностям и размаху бойни, устраиваемой ими на поле. Они невероятно сильны, крепки от природы и впадают в ужасающее кроважадное неистовство. Хотя это неистовое состояние, поглощающее Ульфверенеров и варберов, длится обычно только до конца матча, необходимо следить, чтобы оно не продлилось дольше, поскольку оно серьезно помешает послематчевой раздаче автографов, интервью, не говоря уже о беспорядке в автобусе команды...

КОМАНДНЫЙ РЕЕСТР⁶²

Прежде, чем играть матчи лиги, каждый тренер должен создать команду, как это описано на странице 16. Здесь пригодятся элементы, которые раньше не использовались. Они включают в себя несколько колонок и строк для записи важной информации, которая понадобится вам для управления командой лиги. Как использовать эти дополнительные колонки и строки объясняется ниже.

Казна⁷⁸

Каждый тренер начинает карьеру в лиге с 1,000,000 золотых, на которые он покупает свою команду. Все неиспользованные деньги должны быть записаны в казну команды и могут быть потрачены после любого будущего матча. Тренер должен следить, сколько средств команда имеет в казне, записывая их количество в реестр.

Цена команды⁷⁹

В матчах Лиги «цена» команды влияет на то, получает ли команда *Поощрения (Inducements)* (страница 28) перед матчем и страдает ли она от *Растущих Расходов (Spiralling Expenses)* (страница 29). Цена команды (часто просто TV) вычисляется сложением цены игроков, которые будут играть за команду в следующем матче, включая дополнительную цену за улучшения, Командных Перебросов и Фанатского Фактора. Записывайте цену своей команды в командный реестр. Обратите внимание, что золото в казне и любые игроки, которые пропускают игру из-за травм, не учитываются в Цене Команды.

Записи о Матчах

На задней стороне командного реестра находятся Таблица Записей О Матчах, предназначенная для записи информации о сыгранных командой матчах. Держите здесь записи об играх, проведенных вашей командой. Тренер должен записывать название команды соперника, счет и количество травм, нанесенных каждой командой, а также количество фанатов и денежный выигрыш в матче, и любые короткие заметки об игре.

ТРАВМЫ³⁹

Кровавый Футбол – жесткий и опасный спорт и игроки часто бывают травмированы или убиты во время игры. Многие игроки в Кровавый Футбол щеголяют старыми шрамами, тогда как у некоторых не хватает глаз, ушей, носов и даже целых конечностей! Хотя от большинства травм можно оправиться через некоторое время, некоторые настолько серьезны, что их влияние на игрока может быть постоянным. В одиночной игре это не важно – вам достаточно знать, что игрок выбыл с поля до конца игры! – но в матчах лиги жизненно важно знать, какую именно травму получил игрок. И здесь используется таблица Тяжелых Травм.

Если игрок Тяжело Травмирован из-за выброса 10 или более по таблице Травм, оппонент кидает по таблице Тяжелых Травм. Результат броска варьируется от 11 до 68. Предполагая, что у вас нет 68-гранного кубика (не у многих он есть), вам нужно бросить обычный шестигранный кубик и восьмигранный, используемый для определения смещения мяча. Результат шестигранного кубика считается десятками, так что 2=20, 4=40 и т.д., а результат восьмигранного кубика – единицами, так что результат 3=3, 5=5 и т.д. Например, если у вас выпало 2 на шестигранном кубике и 3 на восьмигранном, в результате получится 23.

После броска посмотрите на результат в таблице Тяжелых Травм. В таблице приведены точные описания того, что произошло с игроком и определены любые специальные эффекты, которые накладывает полученная травма. Большинство результатов просто заставят игрока пропустить следующий матч, но некоторые имеют длительные последствия. Тренер игрока, получившего травму, должен записать эффект серьезной травмы в свой командный реестр.

Знаете ли вы, что...
Сэндвич Биг Мут стал потребительской концессией номер один на стадионах Кровавого Футбола. Халфлинги – владельцы компании McMurdy's продолжают пожинать плоды эксклюзивных контрактов с несколькими крупнейшими стадионами Старого Света. Аромат трех кусков мяса, соуса Hot Rot, салата, сыра, лука, маринованных огурцов на тминной булочке отвлекли множество фанатов (а иногда и игроков!) от игры, чтобы удовлетворить Атаку Биг Мут. McMurdy's напоминает всем фанатам Кровавого Футбола – если вам нужна еда, она «Должна быть от McMurdy's».

ТАБЛИЦА ТЯЖЕЛЫХ ТРАВМ ³²		
Д68	Результат	Эффект
11-38	Сильный ушиб	Без длительного эффекта
41	Сломаны ребра	Пропускает следующую игру
42	Растяжение в паху	Пропускает следующую игру
43	Выбит глаз	Пропускает следующую игру
44	Сломана челюсть	Пропускает следующую игру
45	Сломана рука	Пропускает следующую игру
46	Сломана нога	Пропускает следующую игру
45	Раздроблена кисть	Пропускает следующую игру
48	Защемлен нерв	Пропускает следующую игру
51	Повреждена спина)	Застарелая травма
52	Раздроблено колено	Застарелая травма
53	Раздроблено бедро	-1 Движение (MA)
54	Раздроблена лодыжка	-1 Движение (MA)
55	Серьезное сотрясение	-1 Броня (AV)
56	Трещина черепа	-1 Броня (AV)
57	Сломана шея	-1 Ловкость (AG)
58	Раздроблена ключица	-1 Сила (ST)
60-68	МЕРТВ	Мертв!

Пропускает следующую игру: Напишите «М» в клетке травм командного реестра и сотрите по окончании следующего матча.

Застарелая травма: Пропускает следующую игру, как описано выше. Каждая Застарелая Травма добавляет 1 ко всем последующим броскам на Травму против этого игрока.

-1 MA, ST, AG, и AV: Пропускает следующую игру, как описано выше. Кроме того, запишите изменение характеристики в командном реестре. Однако ни одна характеристика не может быть уменьшена более чем на 2 пункта или ниже 1. Любые тяжелые травмы, которые могут уменьшить ее, в дальнейшем игнорируются.

Мертв! – Уберите игрока с поля и поместите в Землянку в отдел Мертвых и Травмированных Игроков. Этот игрок больше не будет играть в Кровавый Футбол, если только не будет воскрешен для присоединения к другой команде!

КРУТОСТЬ⁵⁹

Игроки могут зарабатывать Крутость (SPP) в матчах лиги. Крутость увеличивают заносы тачдаунов, успешные пасы, перехваты мяча, убийства или травмы игроков противника и получение награды «Самый Ценный Игрок»⁸⁰. Когда игрок набирает достаточно Крутости, он получает право на улучшение и может сделать бросок на таблицу Улучшений. Игроки, сумевшие выжить достаточно долго, получают статус легендарных игроков, с особыми характеристиками и навыками, которые они приобретут во время своей долгой карьеры на поле Кровавого Футбола.

Командный реестр содержит ячейки, в которые тренер может записывать Крутость, заработанную игроками за матч. Каждый раз, когда игрок делает что-то, за что полагаются увеличение Крутости, его тренер должен сделать отметку в соответствующей ячейке реестра за каждое заработанное очко. По окончании игры необходимо подсчитать количество отметок для каждого игрока и соответственно увеличить его Крутость.

Знаете ли вы, что...

Сезон 2503 стал свидетелем ухода на пенсию одного из любимейших убийц Кровавого Футбола? Ноббля Блэкуорт после 8 великолепных сезонов фриланса между разными командами, наконец, повесил на стену свою цепную пилу – Чоппи. Чоппи была великой пилой, снесшей больше голов, чем любая другая пила в истории (включая массовое обезглавливание 14 человек в 2501 в матче против Айскасл Вулфс). В дождь, снег или идеальный солнечный день старая добрая Чоппи гарантированно заводилась и давала фанатам повод для одобрения. Спасибо тебе, Чоппи, за твою службу для Кровавого Футбола. К несчастью для игроков Кровавого Футбола, Ноббля Блэкуорт продолжает карьеру на поле со своей новой цепной пилой «Риппи».

БРОСКИ УЛУЧШЕНИЙ⁸²

Когда игрок становится достаточно Крут, его уровень повышается, и он совершает бросок на Улучшение. Все игроки начинают Новичками без Крутости. Как только игрок зарабатывает свои первые 6 очков, он становится «Опытным» и может сделать свой первый бросок на Улучшение. Таблица Крутости содержит уровень Крутости, необходимый для достижения каждого уровня.

По окончании матча подсчитайте, на сколько Круче стал каждый ваш игрок, и сравните количество его очков со значениями в таблице Крутости. Если игрок набрал достаточно очков для повышения уровня, немедленно сделайте бросок на Улучшение. Чтобы совершить бросок на улучшение, киньте два Д6, сложите результат и посмотрите результат в таблице Улучшений.

ТАБЛИЦА БРОСКОВ НА УЛУЧШЕНИЕ	
2Д6	Результат
2-9	Новый навык
10	Увеличение характеристики AV или MA на 1, или новый навык
11	Увеличение характеристики AG на 1 или новый навык
12	Увеличение характеристики ST на 1 или новый навык

Новые навыки

При любом результате броска на Улучшение вы можете выбрать добавление игроку навыка из категории Обычных навыков, определенных для каждого игрока на страницах с 72 по 78. Например, Принимающий Людей может взять навык из списка Общих Навыков или Навыков Ловкости. Не забывайте записывать новые навыки в командный реестр. Навыки не могут быть отняты у игрока.

Улучшение Характеристики

Результат броска на Улучшения 10-12 увеличит одну из характеристик игрока. В таблице перечислены характеристики, которые могут быть улучшены – просто выберите одну из них и запишите новое значение в командном реестре. В качестве альтернативы тренер может выбрать добавление нового навыка игроку, как описано в предыдущем параграфе. Ни одна из характеристик не может быть увеличена более чем на 2 пункта от своего начального значения или выше 10 суммарно. Вместо любого последующего увеличения должно быть выбрано добавление нового навыка.

Знаете ли вы, что...

Элдрил Сайдуиндер – единственный эльфийский звездный фрилансер, предлагающий свои услуги любой эльфийской расе. Элдрил играл за Галадриет Гладиаторс пока они не выиграли Кубок Хаоса в матче против Андеруолд Криперз в 2495. Когда Элдрил занес победный тачдаун на последних секундах, он почувствовал прикосновение бога хаоса Тзинча, наблюдавшего за игрой. Тзинч наградил Элдрила взглядом, способным зачаровывать оппонентов, но за этот подарок пришлось заплатить. Тзинч – бог случайности и хаоса и он получил особое удовольствие от мутации Эльфа, поскольку Эльфы обычно избегают Кубок Хаоса. Тзинч стер память Элдрила, так что тот не помнит ничего из своей жизни перед Кубком Хаоса. Элдрил проклял и каждое утро он просыпается с убеждением, что он – член эльфийской команды, находящейся к нему ближе всех. Он может поверить, что он – бессердечный Темный Эльф или прогуляться под восходящим солнцем, обнять дерево и удивиться, кто это варил яд у него на кухне.

КАК ЗАРАБОТАТЬ КРУТОСТЬ⁵⁹

Крутость повышается при совершении следующих действий:

Успешный пас⁸¹ (COMP): Игрок, совершивший точный пас, пойманный принимающим игроком его команды в той клетке, куда совершался пас, увеличивает свою Крутость на 1. Это называется успешным пасом.

Тачдаун⁵ (TD): Крутость игрока, сумевшего занести тачдаун, увеличивается на 3.

Перехват⁷⁵ (INT): Если игрок успешно осуществляет Перехват мяча после броска на Перехват, его Крутость увеличивается на 2.

Тяжелые травмы⁵² (CAS): Крутость игрока, нанесшего Тяжелую Травму игроку противника, увеличивается на 2. Увеличение происходит только если игрок совершал блок оппонента, либо оппонент совершал блок игрока. Тяжелые Травмы, нанесенные другими способами (включая тяжелые травмы, нанесенные толпой или атаками пилой, бомбой, либо навыком Stab), не приводят к повышению Крутости.

Самый Ценный Игрок⁸⁰ (MVP): Один случайно выбранный игрок из каждой команды, способный играть в течение матча, даже если по окончании матча он уже мертв, награждается после матча званием Самого Ценного Игрока. Эта награда увеличивает его Крутость на 5. Наемники и Звездные Игроки могут получить MVP, но если это случится, заработанная ими Крутость команде не достается. ВАЖНО: команда, сдавшая матч, должна передать свое звание MVP команде соперника (т.е. победивший тренер получает двух MVP, в то время как сдавший не получает ни одного).

ТАБЛИЦА КРУТОСТИ		
За Успешный Пас	1 SPP	
За Тяжелую Травму	2 SPP	
За Перехват	2 SPP	
За Тачдаун	3 SPP	
За награду «Самый Ценный Игрок»	5 SPP	
SPP	Титул	Броски Звездного Игрока
0-5	Новичок	Нет
6-15	Опытный	Один
16-30	Ветеран	Два
31-50	Восходящая Звезда	Три
51-75	Звезда	Четыре
76-175	Супер-Звезда	Пять
176+	Легенда	Шесть

Знаете ли вы, что...

Самым знаменитым игроком скавенов всех времен был Тарш Шурхэндс. У Тарша было две головы и четыре руки, что позволило ему стать лидером по приему пасов в лиге. К сожалению, в ключевой непредсказуемой игре против команды Сланнов, Люстрия Кроукерс, пропущенный пас привел к жестокому спору между двумя его головами, и прежде, чем кто-то смог его остановить, Тарш насмерть задушил сам себя.

**Выброс Дублей⁸³**

Если результат броска на Улучшение – дубль (т.е. 1,1 или 2,2 и т.д.), вы можете проигнорировать результат в таблице Улучшений (даже если это было улучшение характеристики) и выбрать навык из любой категории навыков, к которым игрок имеет доступ или из Обычной, или из Двойной колонки (см. страницы 72 – 78). Например, Принимающий Людей при выбросе дубля может взять навык из следующих категорий навыков: Общая, Ловкость, Сила, Пас.

Улучшения и Цена Игрока⁸⁴

Каждый игрок имеет свою цену. Ее величина записывается при его найме. Когда они совершенствуются (получают навыки и улучшают характеристики), их цена увеличивается. Чтобы отразить этот факт, при бросках на Улучшение цена игрока увеличивается в командном реестре согласно нижеприведенной таблице. Примечание: перенесенные игроком Травмы, ухудшающие его характеристики, не уменьшают цену игрока.

ТАБЛИЦА ИЗМЕНЕНИЙ ЦЕНЫ

+ 20,000	Новый навык
+30,000	Навык, который можно получить только на дубле
+30,000	+1 MA или AV
+40,000	+1 AG
+50,000	+1 ST

Знаете ли вы, что...

Многие из великих команд Хоаса имели в своих составах мутантов: игроков с лишними конечностями, глазами, головами и другими органами. В их числе Маргот Думгрин, чье тело распыляло усыпляющий мускус, заставлявший противников засыпать на поле и чья голова была сверхъестественно похожа на мяч – его обезглавливание Черным Орком было кровавым, но позволило Гаудж Айс занести два тачдауна за раз; капитан команды Снейк Сэндерс, чей гипнотический взгляд, которым он был награжден после победы в финале Кубка Хаоса, стал причиной его падения в одном из матчей, когда он увидел себя в зеркале раздевалки Иглз за боковой линией и провел остаток матча приросшим к месту; и Раддог Айронхэд, бывший главным блицером Хаос Олл-Старз три сезона, пока его массивное бронированное тело и острые как бритва металлические когти не стали отличным громоотводом во время грозы в игре против Вэлкайрз.

THE CHAOS CUP CHAMPIONS HALL OF FAME

Due to temporal instability of the Chaos Cup, facts and figures may change, be deleted, or even be recorded as having been played twice!

As the Whiteskull Challenge Cup

2396 Reikland Reavers
2397 Chaos All-Stars
2398 Chaos All-Stars
2399 Reikland Reavers
2400 Reikland Reavers
2401 Reikland Reavers
2402 Reikland Reavers
2403 Reikland Reavers
2404 Reikland Reavers
2405 Reikland Reavers
2406 Results Lost
2407 Results Lost
2408 Results Lost
2409 Chaos All-Stars
2410 Arctic Cragspiders
2411 Arctic Cragspiders
2412 Reikland Reavers
2413 Dark Renegades
2414 Arctic Cragspiders
2415 Khaine's Killers
2416 Arctic Cragspiders
2417 Dark Renegades
2418 Results Lost
2419 Chaos All-Stars
2420 Chaos All-Stars
2421 Wuppertal Wotans
2422 Reikland Reavers
2423 Reikland Reavers
2424 Reikland Reavers
2425 Reikland Reavers
2426 Reikland Reavers
2427 Reikland Reavers
2428 Dark Renegades
2429 Wuppertal Wotans
2430 Arctic Cragspiders
2431 Bright Crusaders
2432 Middenheim
2433 Albion Wanderers
2434 Chaos All-Stars

As the Chaos Cup

2435 Khaine's Killers
2436 Chaos All-Stars
2437 Arctic Cragspiders
2438 Arctic Cragspiders
2439 Arctic Cragspiders
2440 Champions of Death
2441 Gougged Eye
2442 Icecastle
2443 Werewolves
2443 Khaine's Killers
2444 Albion Wanderers
2445 Gougged Eye
2446 Results Lost
2447 Results Lost
2448 Reikland Reavers
2449 Chaos All-Stars
2450 Gougged Eye
2451 Gougged Eye
2452 Gougged Eye
2453 Gougged Eye
2454 Gougged Eye
2455 Albion Wanderers
2456 Khaine's Killers
2457 Albion Wanderers
2458 Dark Renegades
2459 Champions of Death
2460 Gougged Eye
2461 Reikland Reavers
2462 Champions of Death
2463 Reikland Reavers
2464 Dark Renegades
2465 Results Lost
2466 Results Lost
2467 Champions of Death
2468 Chaos All-Stars

2469 Gougged Eye
2470 Reikland Reavers
2471 Chaos All-Stars
2472 Arctic Cragspiders
2473 Gougged Eye
2474 Albion Wanderers
2475 Naggaroth
2476 Nightwings
2476 Khaine's Killers
2477 Gougged Eye
2478 Arctic Cragspiders
2479 Dark Renegades
2480 Albion Wanderers
2481 Dark Renegades
2482 Gougged Eye
2483 Gougged Eye
2484 Underworld
2485 Cragspiders
2485 Arctic Cragspiders
2486 Arctic Cragspiders
2487 Chaos All-Stars
2488 Albion Wanderers
2489 No Championship
2490 The Marauders
2491 Darkside Cowboys
2492 Dwarf Giants
2493 Skavenblight
2494 Scramblers
2494 Orcland Raiders
2495 Chaos All-Stars
2496 Galadrieth
2497 Gladiators
2498 Chaos All-Stars
2499 Chaos All-Stars
2499 Reikland Reavers
2499 The Flesh Hounds
2500 The Marauders
2501 Lustria Croakers
2502 Orcland Raiders
2503 Wind Riders
2504 Desert Kings
2505 Men in Tights



Lustria Croakers victorious in the 2501 Chaos Cup

ОРГАНИЗАЦИЯ МАТЧЕЙ ЛИГИ

Матчи лиги имеют свою последовательность игры, которая включает в себя предматчевые и послематчевые действия, так же, как и собственно игру. Выполняйте эту последовательность для каждого матча, который вы играете в лиге, включая матчи в турнирах.

1. Предматчевая последовательность

1. Сделайте бросок на таблицу Погоды
2. Переведите Золото из Казны⁷⁸ в Мелкие Расходы⁸⁵
3. Приобретите Поощрения⁸⁶

2. Игра

1. Определите количество фанатов и FAME⁷² (см. стр. 18)
 2. Ход Принимающей Команды
 3. Ход Подающей Команды
- И т.д.

3. Послематчевая последовательность

1. Броски на Улучшение
2. Обновление Командного Реестра

ПРЕДМАТЧЕВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Предматчевая последовательность игры должна быть выполнена перед каждым матчем лиги. Последовательность разбита на три отдельных шага:

1. Погода

Один из тренеров делает бросок на таблицу Погоды (см. стр. 20), чтобы определить, какая будет погода во время игры.

2. Перевод Золота из Казны в Мелкие Расходы

На этом шаге обе команды могут перевести деньги из Казны в Мелкие Расходы. Мелкие Расходы могут быть использованы в текущем матче для покупки поощрений и прибавляются к цене команды на этот матч. Команда с наибольшей ценой должна первой объявить, сколько золота она переводит из Казны в Мелкие Расходы.

3. Поощрения

Командам, находящимся в невыгодном положении, часто предоставляют «поощрения», чтобы помочь уравнять шансы. Обычно они имеют форму дополнительного золота, предлагаемого владельцами стадиона, чтобы помочь убедить команду выйти на матч против превосходящего противника (и тем помочь владельцу стадиона возместить убытки и продать больше билетов и сопутствующих товаров!).

Для отражения этого факта аутсайдер матча получает определенное количество золота, которое может использовать на покупку различной помощи для команды на текущий матч. Количество золота равно *разности* между общей ценой команды-аутайдера и их противников. Например, если команда тренера имеет цену в 1,000,000 золотых, а команда его оппонента – 1,250,000 золотых, тренер первой команды может потратить 250,000 золотых на Поощрения. Все не потраченное на Поощрения золото теряется по окончании матча и не добавляется в Казну команды. Кроме того, *каждый* тренер может

использовать деньги из своих Мелких Расходов на покупку Поощрений. Если превосходящий оппонент хочет приобрести поощрения за золото из Мелких Расходов, он должен сделать это **до того**, как какое-либо поощрение приобретет себе аутсайдер.

Поощрения выбираются из следующего списка:

- Девчонки Bloodweiser (0-2) – 50,000 золотых
- Взятки (0-3) – 100,000 золотых
- Дополнительные Тренировки (0-4) – 100,000 золотых
- Шеф-Повар Халфлингов (0-1) – 300,000 золотых
- Игор (0-1) – 100,000 золотых
- Наемники (Неограниченно) – Различные цены
- Звезды (0-2) – Различные цены
- Странствующие Медики (0-2) – 100,000 золотых
- Маги (0-1) – 150,000 золотых.

Подробное описание этих поощрений можно найти на стр. 70-71. Обратите внимание на накладываемые ограничения и особые правила из листов команды. Поскольку некоторые тренеры могут *очень* долго решать, какие поощрения выбрать, на выбор устанавливается четырехминутный лимит времени.

Все приобретенные поощрения теряются после окончания матча. Ни одно из поощрений не может быть оставлено команде навсегда.

Знаете ли вы, что...

Начало Убийцам Троллей в Кровавом Футболе положила команда Дворф Джайентс. В 2465 Стаут Айронфист, звездный блицер Джайентс, получил задание защищать сына Короля во время матча против Лоудон Ратс. В одном из игровых моментов Ратс удалось попасть Стауту в лицо



пирогом с заварным кремом. К тому времени, как он прочистил глаза, сын Короля был убит троллем Рате! Стаут впал в неистовство, схватил рогатый шлем королевского сына и ударил им с такой яростью, что обезглавил тролля.

Стаут был так устыжен тем, что позволил одурачить себя трюком с пирогом и не смог защитить сына Короля, что раскрасил свое лицо и практически обрил голову в знак смирения. Он также покрасил свои волосы в оранжевый цвет как дань уважения знаменитой рыжей бороде королевского сына. Стаут продолжал играть за Джайентс, атакуя самых больших и сильных противников в надежде найти смерть, которая освободила бы его от позора. Тройной командный блок огра Морга, тролля Борка и минотавра Зи-Нокса в 2471 во время игры против Хаос Олл-Старз наконец положил конец его фанатичной карьере. Основываясь на этой легенде, Гномы, опозорившие себя во время игры в Кровавый Футбол, следуют пути Стаута в попытке найти освобождение и искупление через безрассудное насилие на поле!

ПОСЛЕМАТЧЕВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Вы должны выполнять последующие два шага после каждого сыгранного матча лиги:

1. Броски на Улучшение

В матчах лиги игроки могут зарабатывать Крутость, которая дает им возможность совершать броски на Улучшение в конце матча. Эта фаза используется тренерами для распределения MVP, обновления Крутости своих игроков и совершения бросков на Улучшение для игроков своей команды.

2. Обновление Командного Реестра

Эта фаза нужна, чтобы убедиться, что командные реестры содержат актуальную информацию и корректно заполнены. В ней могут быть наняты или уволены игроки и тренерский состав и внесены записи в командный реестр. На задней стороне реестра имеется место для записей результатов матчей, сыгранных командой. Кстати говоря, хотя большинство тренеров Кровавого Футбола не постесняются использовать любой грязный трюк, чтобы выиграть матч, подделка командного реестра – настолько гнусное преступление, что ни один тренер в своем уме не должен даже думать об этом. Сказанного достаточно, я надеюсь. Выполните следующие шаги, чтобы обновить реестр.

1. Удалите из реестра всех игроков, которые были убиты, и запишите все изменения цен игроков из-за улучшений.

2. Сгенерируйте выигрыши за матч. Каждый тренер бросает Д6 и добавляет свой FAME (см. стр. 18). Ваша команда получает это количество X 10,000 золотых в качестве награды за матч. Если вы выиграли или сыграли вничью, вы получаете дополнительные 10,000 золотых. Если вы выиграли игру, вы также можете перебросить Д6, но должны при этом принять второй результат, даже если он хуже первого. Помните, сдавшаяся команда не получает никаких денег за матч.

3. Оставшееся в Мелких Расходах золото переводится обратно в Казну, после чего оба тренера должны оплатить Растущие Расходы (описаны ниже) средствами из Казны.

4. Проигравший или сыгравший вничью тренер должен бросить 2Д6, выигравший – 3Д6. Если тренер выиграл или сыграл вничью и его бросок больше текущего Фанатского Фактора, его Фанатский Фактор увеличивается на одно очко. Если тренер проиграл матч или сыграл вничью и его бросок меньше его текущего Фанатского Фактора, Фанатский Фактор команды уменьшается на одно очко.

5. Каждый тренер должен решить, хочет ли он потратить золото из Казны на новых игроков и тренерский состав и/или убрать (т.е. уволить) игроков, командные перебросы или тренерский состав, больше не нужный команде (однако золото за них не возвращается). Кроме того, каждый тренер может решить потратить золото из казны на увеличение числа командных перебросов. Добавление переброса стоит в два раза больше написанного в листе команды, но к цене команды добавляется базовая (не удвоенная) стоимость переброса.

6. Если в составе вашей команды есть Наемники (см. шаг 7 ниже), вы должны либо уволить их, либо нанять на постоянной основе за их цену Новичка, если у вас в составе меньше 16 игроков. Если вы принимаете Наемника, он теряет свой навык Loner, но сохраняет заработанную в матче Крутость или навыки, полученные бросками на Улучшение.

7. Если ваша команда может выставить только 10 или меньше игроков на следующую игру, вы можете бесплатно добавить в свою команду Наемников до тех пор, пока ваша команда не сможет выставить на поле 11 игроков на следующий матч. Наемник – это всегда игрок позиции, разрешенной для вашей команды в количестве 0-16 или 0-12, учитывающийся в цене команды по цене Новичка, но имеющий навык Loner, так как играть в вашей команде он не привык. Наемники могут увеличивать общее число игроков вашей команды (с учетом травмированных) выше 16.

8. Подсчитайте общую цену команды и запишите ее в реестр. Цена команды получается сложением стоимости игроков команды (включая дополнительную цену за улучшения), штата поддержки, командных перебросов и Фанатского Фактора. Не включайте в цену команды золото в своей казне и игроков, которые будут вынуждены пропустить следующий матч из-за травм.

РАСТУЩИЕ РАСХОДЫ⁸⁷

Успешные команды могут стоить целое состояние, поскольку их игроки развиваются и состав растет. На заре Кровавого Футбола стоимость команды Темных Эльфов, Террифайнг Анархистс оф Наггарот, оценивалась в 7,000,000 золотых! Однако, с ростом зарплат и прочих расходов команды, все большая часть командных выигрышей уходит просто на оплату счетов вместо того, чтобы быть доступной для дополнительных покупок. Когда цена команды превосходит 1,750,000 золотых, она должна вычитать количество золота, определенное в таблице Растущих Расходов, из своей казны. Растущие Расходы вычитаются в конце матча на третьем шаге обновления командного реестра. Растущие расходы не могут превысить количество золота, находящегося в казне.

ТАБЛИЦА РАСТУЩИХ РАСХОДОВ			
Цена команды	Расходы	Цена команды	Расходы
< 1,750,000	0	2,200,000 - 2,340,000	40,000
1,750,000 - 1,890,000	10,000	2,350,000 - 2,490,000	50,000
1,900,000 - 2,040,000	20,000	2,500,000 - 2,640,000	60,000
2,050,000 - 2,190,000	30,000	Выше с шагом 150,000	плюс 10,000 за каждый

СДАЧА¹⁶

Если Тренер перед подачей не может выставить на поле больше 2 игроков, то он может сдать матч (см. стр. 15), не получая дополнительных штрафов. Если тренер сдается по любой другой причине, весь его выигрыш и MVP⁸⁰ достаются победителю. Кроме того, проигравший автоматически теряет 1 Фанатский Фактор и не может совершить бросок не него, за всех игроков проигравшей команды с Крутостью больше 51 нужно бросить Д6 и на результате 1-3 они покидают команду.

ТУРНИРЫ

Некоторое время после распада NAF турниры и соревнования не проводились вовсе. Команды просто играли одиночные матчи за ту награду, которую могли получить. Однако прошло немного времени и сети Кабалвиденья и крупные спонсоры Кровавого Футбола собрались вместе и начали организовывать турниры с крупными призами для команд, сумевших пробиться в финал. Четыре турнира быстро приобрели репутацию самых важных и ожидаемых событий Кровавого Футбола в году и вскоре о них говорили как о «Больших Турнирах» или просто «Больших». Этими турнирами стали Кубок Хаоса, Кубок Подземелья, турнир на Приз Журнала *Spike!* и, конечно же, сам Кубок Крови. Большие Турниры проводятся с интервалом в три месяца. Кубок Хаоса проводится весной, Кубок Крови – летом, а турнир Журнала *Spike!* – осенью. Кубок Подземелья проводится в темные зимние месяцы, когда большинство команд предпочитают играть на теплых подземных стадионах, а не на жутком холоде снаружи. Есть, конечно же, и исключения – большинство команд Норсов предпочитают отрицательные температуры, а команда Морозных Гигантов Айс Лордз и вовсе не может принимать участия в Кубке Подземелья из-за опасения растаять на теплом подземном стадионе!

В конце каждого сезона команды собираются, чтобы выяснить, кому достанется приз. Все турниры проходят в разных местах. Кубок Крови проводится на огромном стадионе Императора в Альтдорфе, турнир Журнала *Spike!* – прибрежном курортном городке Магритта в Эсталии. Данженбоул проходит на подземных стадионах Барак-Варра (за поддержание которых в рабочем состоянии платят огромные деньги Коллегии Магов, к вящему удовольствию гномов). Место проведения Кубка Хаоса меняется от года к году и очень редко кто-то знает, где он будет проводиться раньше недели-двух до его начала! Неудивительно, что командам непросто принять участие в Кубке Хаоса, потому что для них может быть невозможным добраться туда вовремя, если они не были поблизости во время объявления о турнире!

СЕЗОНЫ И ТУРНИРЫ

Чтобы отразить все это, лиги Кровавого Футбола обычно проводят регулярные сезоны, оканчивающиеся турниром. Комиссар Лиги ответственен за организацию и поддержку сезонов и турниров в своей лиге. Он должен сообщать своим тренерам, сколько времени займет регулярный сезон и сколько времени займет турнир.

Если ваши тренеры встречаются часто и могут играть как минимум 1-2 игры в неделю, то трехмесячный сезон, основанный на «настоящем» мире Кровавого Футбола, должен вас удовлетворить. Если вы встречаетесь реже, вам нужно подумать об увеличении времени сезона. Хорошим правилом будет позволить тренерам сыграть около дюжины матчей за сезон.

По окончании сезона Комиссар Лиги должен будет решить, какие команды примут участие в турнире, как будут разрешаться ничьи, как турнир будет проводиться и какой приз получит победитель. Обычно проводятся два полуфинала, за которыми следует финал. **Поощрения и средства из казны не могут быть использованы во время этих матчей для покупки Наемников⁸⁸ и Звездных Игроков⁶¹**, поскольку NAF⁸⁹, хоть и не отслеживает каждодневные игры, предшествующие финальной части, требует участия только вашей собственной команды в этих важных матчах!

Для определения участников полуфиналов есть несколько способов. Самый простой (но, наверное, не самый справедливый) – принять четыре команды с наибольшей ценой в лиге. Простая разновидность этого варианта – использовать четыре команды с лучшими показателями побед или перемножить цену команды на ее процент побед и выбрать четыре лучшие команды по этому показателю. Вы можете подсчитать соотношение побед и поражений, разделив количество выигранных командой матчей на общее количество проведенных ей игр. Так что, к примеру, если цена команды составляет 1,800,000 золотых и из 10 матчей она выиграла 5, то процент побед будет равен 50%, что дает нам 50% от ее стоимости в 1,800,000, т.е. 900,000 золотых.

Другой метод состоит в том, чтобы провести «плей-офф» в конце регулярного сезона. Любой тренер может принять участие в плей-офф, но при этом должен согласиться проводить матчи в соответствии с расписанием, составленным Комиссаром Лиги. Комиссар должен составить расписание и выбрать систему выбывания или очков, которая в итоге оставит только четырех из общего количества претендентов. Существует множество способов организовать плей-офф, от простой игры на вылет до более сложных систем с групповыми матчами, вроде тех, что используются в Чемпионатах Мира по футболу. Мы рекомендуем вам выяснить, как проводятся турниры в реальной жизни и выбрать ту схему, которая лучше всего подходит для вашей лиги. Комиссар Лиги должен решить, позволить ли использование поощрений в плей-офф, или нет.

Знаете ли вы, что...

Ведьмы эльфов впервые вышли на поле Кровавого футбола вскоре после распада NAF, когда Никк ТриХорн убежал с казной NAF и полным составом болельщиц Дарксайд Коубойз. В омерзении от того, что болельщицы убежали не с Темным Эльфом, ведьмы-жрицы Наггарота создали свою собственную команду Кровавого Футбола, чтобы



доказать, что не все женщины Темных Эльфов так легко поддаются соблазну золота. Известные как Дэдди Найтшейдс, они добились больших успехов, снося со своего пути практически любую встречную команду в своем первом сезоне. К сожалению из-за необходимости совершения кровавых ритуалов и жертвоприношений богу Темных Эльфов Кхейну, они были вынуждены пропустить полуфинал турнира Кровавого Кубка в 2490. Дэдди Найтшейдс так и не смогли повторить феноменальный успех своего первого сезона, однако он не прошел бесследно для мира Кровавого Футбола, поскольку многие команды Темных Эльфов с тех пор используют в своем составе одну-двух Ведм Эльфов в качестве постоянных игроков.

Найтшейдс также являются обладательницами двух поразительных рекордов. Им принадлежит не только рекорд по количеству матчей при полных трибунах подряд, им также никогда не отказывали в игре! Хотя тренеры команд-соперников утверждают, что они никогда не отказываются от вызова и всегда готовы помочь молодым дамам, скорее всего это происходит из-за их высоких сапог и откровенных форм, притягивающих толпу (и игроков соперника).

Наконец, вы можете решить провести регулярный сезон как лигу с расписанием матчей (как в Российской Футбольной Премьер-Лиге). Команды зарабатывают очки в зависимости от того, насколько успешно они играют (обычно 3 очка за победу, 1 за ничью и 0 за поражение, хотя альтернатива в виде 5 за победу, 3 за ничью и 1 за поражение тоже популярна). В конце сезона четыре команды с наибольшим количеством очков в лиге попадают в полуфиналы. Каким бы способом вы ни воспользовались, четыре команды, добравшиеся до полуфиналов, разбиваются на пары случайным образом. Два победителя полуфинальных матчей встречаются в финале, и победитель финального матча получает приз (см. раздел «Сверкающие призы» на этой странице). Помните, что команды не получают поощрений в полуфиналах и финале.



Puggy Baconbreath makes his get-away from now-retired star Greaser Geargrinder.

Чтобы отразить это, команды, принимающие участие в турнире, получают следующие выгоды:

- 1) Количество зрителей и сумма выигрышей за полуфиналы и финал удваивается.
- 2) Победитель Большого Турнира всегда получает специальный приз. Пока команда владеет призом, она получает дополнительный командный переброс. Переброс учитывается в цене команды как обычно. Приз остается у команды до следующего проведения аналогичного турнира, по окончании которого он передается новому победителю.
- 3) Победитель получает «льготные выгоды», описанные ниже, в зависимости от выигранного приза.

Знаете ли вы, что...

Не все Кровавые Футболисты любят и поклоняются Наффлу. Некоторые не любят его и проклинают его имя. Ассоциация Хулигеров Наффла (NBA)⁹⁰ была основана Торгом Хулителем, тренером Торге Терминаторе, когда его звездный игрок внезапно умер во время полуфинала лиги. В напряженный момент матча Сид «Мясник» Тандерсмак бежал к зачетной зоне за победным тачдауном, однако внезапно запнулся, казалось, прямо за линию тачдауна и сломал шею. Противнику удалось завладеть мячом и провести удивительно результативную игру, которая обеспечила им путевку в финал. Торг проклял Наффла за непостоянство и основал NBA, с годами растущее за счет тренеров и игроков, разочаровавшихся в Наффле. Их можно увидеть на играх Кровавого Футбола в их черных робах, держащих в руках осуждающие бога Кровавого Футбола плакаты. Большинство людей считают их совершенно двинутыми и стараются не замечать.

Вызовы в Лигах

Тренеры могут не пропустить сильную команду в полуфиналы просто отказавшись играть с ней в сезоне или в плей-офф. Чтобы избежать подобной грязной и жалкой практики, любой тренер может издать письменный вызов другому тренеру на матч. Тренер может выпустить максимум один письменный вызов за неделю. Вызов передается Комиссару, который передает его вызываемому и получает ответ. Вызванный тренер *обязан* дать один из трех ответов в течение дня получения вызова:

- **Принять:** Вызванный тренер соглашается играть матч и две команды играют как обычно.
- **Отказаться:** Вызванный тренер может отказаться играть матч. Вызываемому тренеру засчитывается победа 2-0. Крутость, деньги и Фанатский Фактор за игру не даются.
- **Заменить:** Вызванный тренер может попросить другого тренера, желающего заменить его, сыграть матч вместо него. Подменный тренер должен принимать участие в турнире и не иметь на тот момент игр против вызывающего тренера. В этом случае вызывающий тренер *обязан* провести матч, либо получить поражение 2-0.

СВЕРКАЮЩИЕ ПРИЗЫ⁹¹

Хотя слава победителя Большого турнира признается многими тренерами достаточным основанием для участия, большинство команд так же (если не больше) притягивает возможность получить большой денежный приз, предлагаемый победителю спонсорами. Также для победителей Больших турниров есть дополнительные «льготные» выгоды, например прибыльные контракты со спонсорами или специальные призы.

Знаете ли вы, что...

Хотя Хаос Олл-Старз – самая известная команда с необычной смесью игроков в сравнении с другими командами той же расы, несколько других довольно известных команд Кровавого Футбола имеют уникальный состав игроков.

Ивил Гитц: Ивил Гитц – злая команда, набранная из злых игроков. Известно, что они выставляли на поле злых Хобгоблинов, злых Орков, злых Темных Эльфов, злых Скавенов, злых Гоблинов, злых Огров, злых Полуорков и вообще любых Злых игроков! За Гитц всюду следует их злой Неофициальный Клуб Поддержки Ивил Гитц, который, если это вообще возможно, еще более злой, чем злая команда, которую он зло поддерживает!

Хироз оф Ло: Хироз оф Ло олицетворяют все то, чем Ивил Гитц не являются. В их составе можно часто увидеть Людей, Гномов, Эльфов и Халфлингов, играющих бесплатно. Команда надеется сделать мир лучше, показав честную стратегическую игру на поле без взяток и фолов. Хироз оф Ло известны по всему миру своими благотворительными матчами и тем, что их ключевые игроки часто пропускают матчи, записавшись добровольцами для участия в каком-нибудь благородном деле.

Мотли Хоод: эта помесь неудачников, изгоев и откровенно ленивых игроков составляет интересную команду. Многие из игроков команды могут поучаствовать в тренировке, но пропустить игру и наоборот. Тренер Кул-Блад Конн никогда не знает, кто из игроков появится на матче и его план на игру радикально меняется в зависимости от доступных игроков. В одну неделю он может играть с шестью Гномами Хаоса, четырьмя Скавенами и парочкой Темных Эльфов, а на следующей выйти на матч с семьей Хобгоблинами, мутировавшим Воином Хаоса и пятью Снотлингами!

ПРИЗ ЖУРНАЛА SPIKE!⁹²



Эта награда, представляющая собой мифрильный шип, установленный на очаровательном основании, вручается команде, победившей в турнире Журнала *Spike!*. Поскольку победитель турнира становится героем подробных (обычно) положительных обзоров Журнала *Spike!*, команда, владеющая этим призом,

может добавлять 2 к своим броскам на определение количества фанатов в матче. По желанию организатор турнира может также выдать награду Лучшего Игрока Года по версии Журнала *Spike!* после завершения финального матча. Эта награда достается игроку, имеющему наибольшую Крутость в лиге. Этот игрок получает навык Fan Favourite, если еще не имеет его, до тех пор, пока остается в команде. В цене игрока данный навык учитывается как навык, взятый на Дубле. Обратите внимание, что игрок не обязан играть за команду, принимавшую участие в финале или участвующую в турнире, чтобы получить этот приз.

THE SPIKE! MAGAZINE TROPHY HALL OF FAME		
2493 Chaos All-Stars	2499 The Marauders	2503 Dwarf Warhammerers
2494 Elfhelm Eagles	2500 Kill Fury	
2495 Orcland Raiders	2501 Phyllobate	2504 Ratz of Nim
2496 Elfhelm Eagles	Terribles	2505 Stub'ees
2497 The Sandshifters	2502 Bordeleaux Ravens	
2498 Bordeleaux Ravens		

КУБОК ПОДЗЕМЕЛЬЯ⁹³



Кубок Подземелья проходит, как можно догадаться из его названия, под землей. Изначально две команды начинали игру на противоположенных концах небольшого подземного комплекса, смысл игры заключался в том, чтобы добраться с мячом до точки старта оппонентов и занести тачдаун, однако со временем игра изменилась, и теперь в нее играют на поле нормального размера и формы – просто оно расположено в подземелье!

Кубок Подземелья спонсируется Коллегией

Магов, каждая из Коллегий выбирает одну из команд для участия в турнире. Хотя изначальная цель была выяснить, какая из Коллегий самая могущественная, и мероприятие задумывалось как однократный турнир, Кубок Подземелья проводится вот уже 20 лет и никаких признаков его прекращения в ближайшем будущем не наблюдается.

Победившая команда получает специальный контракт с поддерживавшей ее Коллегией Магов. Этот контракт позволяет команде нанимать Мага за 50,000 золотых вместо обычных 150,000 до тех пор, пока приз остается у нее.

КУБОК ХАОСА⁹⁴

Если вы посмотрите на приз, то увидите, что Кубок Хаоса – не самый желанный трофей. Однако по статусу он уступает только самому Кубку Крови. Изначально он был известен как Уайтскул Челлендж Кап, в нем участвовали восемь команд из AFC, в то время как победители конференции боролись за Кубок Крови. После распада NAF в 88-м Кубок Хаоса стал первым трофеем, врученным в рамках новых «Открытых» турниров.



Боги Хаоса особо, хм, «заинтересованы» в судьбе команды, владеющей кубком, и в знак своей

благосклонности немедленно награждают игроков особым даром Хаоса. D3 случайных игроков могут немедленно взять любой навык из категории «Мутации», Hypnotic Gaze, Stab, или Regeneration в дополнение к уже имеющимся или заработанным за

Крутость в финале Кубка Хаоса навыкам. Один и тот же игрок не может получить больше одной мутации от этого подарка. Для игроков с Обычным доступом к Мутациям полученный навык учитывается по нормальной цене. Для игроков, которые не могут получить Мутации при Нормальном броске или вовсе не имеют к ним доступа, либо для любых игроков, выбирающих Экстраординарный навык, этот навык учитывается в цене игрока как полученный на Дубле. Данные навыки не теряются, когда команда теряет Кубок Хаоса.

THE BLOOD BOWL CHAMPIONS HALL OF FAME			
I (2461)	Darkside Cowboys	XXIV (2484)	Dwarf Giants
II (2462)	Dwarf Giants	XXV (2485)	Reikland Reavers
III (2463)	Vynhelm Valkyries	XXVI (2486)	Champions of Death
IV (2464)	Gougued Eye	XXVII (2487)	Reikland Reavers
V (2465)	Worlds Edge Wanderers	XXVIII (2488)	Darkside Cowboys
VI (2466)	Champions of Death	2489	No Championship Held
VII (2467)	Chaos All-Stars	XXIX (2490)	Orcland Raiders
VIII (2468)	Nurgle's Rotters	XXX (2491)	Reikland Reavers
IX (2469)	Orcland Raiders	XXXI (2492)	The Marauders
X (2470)	Galadriath Gladiators	XXXII (2493)	Skavenblight Scramblers
XI (2471)	Reikland Reavers	XXXIII (2494)	Flesh Hounds
XII (2472)	Artic Cragspiders	XXXIV (2495)	Gougued Eye
XIII (2473)	Gougued Eye	XXXV (2496)	Athelorn Avengers
XIV (2474)	Vynhelm Valkyries	XXXVI (2497)	Naggaroth Nightmares
XV (2475)	Oldhelm Ogres	XXXVII (2498)	Grudgebearers
XVI (2476)	Creeveland Crescents	(2498)	
XVII (2477)	Skavenblight Scramblers	XXXVIII (2499)	Reikland Reavers
XVIII (2478)	Skavenblight Scramblers	XXXIX (2500)	Warpstone Wanderers
XIX (2479)	Reikland Reavers	XL (2501)	Champions of Death
XX (2480)	Elfhelm Eagles	XLI (2502)	Caledor Dragons
XXI (2481)	Darkside Cowboys	XLII (2503)	Flatlined Annihilators
XXII (2482)	Bluchan Berserkers	XLIII (2504)	Mordredd's Apocalypse
XXIII (2483)	Orcland Raiders	XLIV (2505)	Conquerors of the New Worlds

КУБОК КРОВИ⁷⁷

Самым желанным трофеем в Кровавом Футболе является Приз Победителя Чемпионата Кубка Крови Bloodweiser, широко известный просто как Кубок Крови. Изначально его вручали победителю финального матча между чемпионами NFC и AFC, но сейчас он достается победителю Открытого турнира Кровавого Футбола. До 2461-го игры

чемпионата Кубка Крови были весьма дружественными (но соревновательными!) состязаниями, проводимыми исключительно ради статуса Лучшей Команды Мира. Однако с прибытием большого бизнеса в лице Bloodweiser Corporation соревнование сделало резкий рывок к популярности. Средства, получаемые победителями в рамках спонсорского контракта с Bloodweiser, по слухам оцениваются в миллион крон за год! Кроме того, есть еще и сам Кубок Крови, также известный как приз Бадди Графштейна по имени председателя Bloodweiser, впервые его представившего. Кубок выполнен из чистейшего золота Гномов и из-за этого чрезвычайно ценен. Его стоимость привела к тому, что изначальный приз был несколько раз украден и, на самом деле, текущий трофей – уже четвертый экземпляр!

Победитель Кубка Крови получает спонсорский контракт с Bloodweiser, в рамках которого к его выигрышам за каждый матч добавляется 20,000 золотых, пока команда обладает этим трофеем. Для игроков, однако, наибольшую ценность имеют медали, которых награждают всех игроков (обоих команд), принимавших участие в финале турнира. Получение медали Кубка Крови серьезно поднимает веру в себя, так что каждый игрок, принимавший участие в финале Кубка Крови (выигравшей или проигравшей команды) считается получившим награду Самого Ценного Игрока и увеличивает свою Крутость на 5, в дополнение к наградам Самого Ценного Игрока, обычно выдаваемым в матче.

ПРОЧИЕ ТУРНИРЫ

Четыре Больших Турнира – не единственные соревнования Кровавого Футбола, проходящие в течение года. Проводится много других турниров, от небольших местных мероприятий, привлекающих небольшое количество команд, до действительно больших событий, соперничающих с Большими Турнирами по значимости. Комиссар Лиги, желающий организовать дополнительные турниры, основанные на этих менее важных мероприятиях, волен это делать по своему желанию. Хорошей идеей будет не увлекаться количеством таких дополнительных турниров, иначе комиссар (не говоря о тренерах) вскоре будет погребен под грудой турниров, которые нужно провести. Аналогично, призы для побочных турниров должны быть небольшими и не превышать половины нормальных выигрышей. Отметим, что дополнительные переборы команда получает только за победу в Больших Турнирах.

Двумя примерами второстепенных турниров являются турнир Далекого Альбиона⁹⁵ и Племенная Лига Гоблинов⁹⁶. Турнир Далекого Альбиона – один из самых важных второстепенных турниров. Он проводится на далеком острове

Альбион,

THE DUNGEONBOWL HALL OF FAME

2473 Storm Bolts	2486 Harlequins	2497 Bruendar
2474 The Grim Reapers	2487 War Hawks	Grimjacks
2475 Green Destroyers	2488 Celestial Comets	2498 Athelorn Avengers
2476 Match Abandoned	2489 Blood Axes	2499 Tombstone Terrors
2477 Harlequins	2490 Black Widows	2500 Durum's Destroyers
2478 Grey Shadows	2491 Celestial Comets	2501 Kalagar Fire
2479 Blood Axes	2492 Chaos All-Stars	2502 Mottley Horde
2480 Grey Shadows	2493 Chaos All-Stars	2503 Sun Gods
2481 Harlequins	2494 Norsca Rampagers	2504 Cheeky Berliners
2482 Doom Forgers	2495 Bruendar	2505 Cheeky Berliners
2483 War Hawks	Grimjacks	
2484 Blood Axes	2496 Dwarf	
2485 Blood Axes	Warhammers	

к северо-западу от Старого Света, на другом берегу Моря Когтей, что означает, что только одна-две команды Старого Света могут добраться до острова, чтобы сразиться с местными командами. Кубок турнира Далекого Альбиона (известный как Кубок FA) был ошеломляющим трофеем, усыпанным бриллиантами и покрытым изумрудами. К сожалению, он был украден в 2145-м и, как предполагалось, временно заменен жестяной копией. Однако настоящий Кубок FA так и не был найден и теперь помятая жестяная копия представляет огромную сентиментальную ценность, особенно для местных команд Альбиона. Приз турнира составляет трофей и сумма в 120,000 золотых, разделяемая на 80,000 золотых победителю и 40,000 золотых проигравшему.

На другой чаше весов находится Племенная Лига Гоблинов. Обычно этот турнир проводится в одно время с турниром журнала *Spike!*, поскольку большинство племен гоблинов не могут себе позволить путешествие в далекую Эсталию из своих нор в Темных землях, да и в любом случае Гоблины ненавидят играть в солнечную погоду, которая обычно царит на турнире *Spike!*. У Племенной Лиги Гоблинов нет никакого трофея или денежного приза, поскольку для толпы гоблинов невозможно устроить так, чтобы трофей и две команды были в одном и том же месте в одно и то же время, а любой денежный приз будет неизбежно украден еще до финала! Это означает, что все победители Племенной Лиги Гоблинов получают неугасающую поддержку огромной толпы фанатов-Гоблинов, которые следуют за командой по Старому Свету, чтобы наблюдать за их игрой. Хотя вопрос, хорошо ли для команды быть преследуемой огромной армией фанатов-Гоблинов, остается открытым, но эта армия определенно увеличивает выигрыши, которые команда получает каждую игру!

Знаете ли вы, что...

Взятничество настолько распространено среди рефери, что Гильдия Рефери и Поддержка Правил (RARG)⁹⁷ создала правила, оговаривающие где, когда и как можно получить взятку. В рамках подписанного в прошлом сезоне соглашения клубам запрещено предлагать меньше текущей ставки. RARG даже раздумывает назначить вторую толпу рефери следить за поведением RARG, просто для того, чтобы контролировать взятничество!



НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЛИГИ

Не всем лигам подойдет одна и та же структура и организация. Задача Комиссара Лиги – подобрать набор правил, наиболее подходящий тренерам его лиги. Ниже приводятся рекомендуемые изменения правил для Лиг, приведенных на страницах 24-29, которые комиссары могут использовать для своих лиг. Все нижеприведенное должно рассматриваться как официально одобренные правила для игры в Кровавый Футбол. Помните, в вопросе выбора правил для лиги слово Комиссара Лиги всегда решающее.

Награждение Самого Ценного Игрока⁸⁰ после матча

Вместо использования правил для Самого Ценного Игрока, приведенных на стр. 26, предлагаются следующие два варианта:

1) Один игрок, выбранный своим тренером, после игры награждается званием Самого Лучшего Игрока.

2) По окончании игры один случайно выбранный игрок, который был способен участвовать в игре, не был приобретен за поощрения и не умер до конца матча, награждается званием Самого Ценного Игрока.

Модификация Растущих Расходов⁸⁷

Существует множество различных лиг, имеющих разные базовые стоимости и прибыли команд, так что комиссар может свободно изменять начальную точку (1,750,000 золотых) и шаг (150,000 золотых) правил Растущих Расходов на стр. 29 на наиболее подходящие его лиге. Например, маленькая домашняя лига Альбиона может иметь начальную точку в 1,250,000 золотых и шаг в 100,000 золотых, у богатой Имперской Премьер-Лиги начальная точка Растущих Расходов составляет солидные 2,500,000 золотых при шаге в 250,000 золотых, а в Наггарот Оупен начальная точка установлена в 2,000,000 золотых с шагом в 50,000 золотых.

Исключение Поощрений⁸⁶ в Играх Лиги

Комиссар может исключить любые из поощрений на стр. 28, если он считает, что они не идут лиге на пользу. Обычно исключается наем Звездных Игроков и/или Магов.

Использование Поощрений в Однократных/Вне-лиговых Турнирах

Комиссар однократных состязаний может разрешить приобретать поощрения в качестве постоянной части командного реестра. Комиссар должен четко разъяснить, какие поощрения разрешены, а какие нет. Например, комиссар может определить для предстоящего мероприятия, что поощрения Звездные Игроки, Девчонки Bloodweiser, Странствующие Аптекарии, Игрок, Маг и Шеф-Повар могут быть приобретены как постоянная часть команды на все матчи мероприятия, но прочие поощрения как постоянная часть команды приобретаться не могут.

Специальные Игровые Карты⁹⁸

Семь колод Специальных Игровых Карт представлены на страницах с 56 по 63 для использования комиссаром, чтобы добавить непредвиденные и забавные элементы до желаемой степени.

Для каждой колоды установлена цена для того, чтобы вытянуть из нее случайную карту. Например, за 100,000 золотых вы можете вытянуть карту из колоды Хорошей Кармы. После того, как случайная карта вытянута, вы не можете обменять ее на другую. Вы можете заплатить дополнительное золото, чтобы вытянуть еще одну карту из той же колоды или из любой другой.

Чтобы сделать карты более доступными для лиг, колоды организованы так, чтобы из двух колод обычных игровых карт можно было сделать все семь колод карт Кровавого Футбола. Колоды сгруппированы по мастям, чтобы тренеры могли быстро собрать их. Для простоты использования лига может объединить все колоды с картами по 50,000 золотых в одну 52-карточную игровую колоду. Каждая карта разделена на четыре области, объясняющие ее действие.

Название: Эта область содержит название карты и игральную карту, которая ее представляет.

Описание: Описывает событие, представляемое картой.

Время: Определяет, когда именно карта может быть использована.

Эффект: Эффект, который карта оказывает на игру.

Существует три метода использования Специальных Игровых Карт в лиге, рекомендуемые комиссару (если он решил их использовать).

1) Специальные Игровые Карты добавляются к списку Поощрений на стр. 28, которые каждый тренер может приобрести перед началом игры. Должно быть позволено вытянуть в сумме не более пяти карт из всех колод.

2) Специальные Игровые Карты заменяют Поощрения, перечисленные на стр.28 (т.е. только Специальные Игровые Карты могут быть приобретены как Поощрения перед матчем). Должно быть позволено вытянуть в сумме не более пяти карт из всех колод.

3) Специальные Игровые Карты нельзя покупать в качестве Поощрений. **Каждому** тренеру перед каждым матчем выдается от 50,000 до 200,000 золотых на приобретение **только** Специальных Игровых Карт. Выданные деньги не могут быть перенесены в следующую игру или использованы для покупки Поощрений.

Примечание: Если вы используете и Специальные Игровые Карты, и систему Поощрений со стр. 28 в своей лиге, игрокам должно быть позволено вытягивать любые Специальные Игровые Карты и смотреть, какие карты они вытянули, прежде чем покупать любые другие поощрения.

Бесплатный Фанатский Фактор⁶³

Вместо использования правил покупки Фанатского Фактора на стр. 16, он может быть бесплатным в лиге. Все команды в соответствии с этим необязательным правилом начинают с Фанатским Фактором 5 бесплатно. Фанатский Фактор не учитывается в цене команды и его изменение после матча не влияет на цену команды.

Дополнительные Деньги для Кратковременных Лиг

Правила лиг созданы для долговременного развития. Если ваша лига проводит короткие сезоны перед рестартом, подумайте о выдаче бонуса 10,000 золотых проигравшему и 20,000 золотых победителю/сыгравшему вничью **или** об удвоении FAME⁷² для броска на выигрыш (или об обоих).

BACKGROUND



ПРОИСХОЖДЕНИЕ КРОВАВОГО ФУТБОЛА

Все началось давным-давно, на древнем поле битвы где-то в известном мире. Битва закончилась жестокой бойней и воины обеих сторон падали под кружащими стервятниками на зловонное, пропитанное кровью поле боя, однако переменчивая Мадам Победа оставалась недостижимой для всех. Обоюдное истощение привело к перемирию, во время которого лидеры обеих сторон попытались провести переговоры.

Пока лидеры спорили, воины попадали там, где стояли, благодарные за любую передышку от бойни. Мунгк, лидер небольшой группы орков, сидел со своим сержантом, развлекаясь соревнованием по ковырянию в носу. Победив в этом захватывающем состязании ловким движением пальца, Мунгк жестом отослал своего тощего товарища. Орк откинулся назад, гадая, когда закончится эта переговорная чушь и он сможет вернуться к массовой резне. Он оглядел поле битвы, улыбаясь теплым воспоминаниям о горах гномьих трупов. Последнее противостояние происходило в низине, имеющей форму чаши. На южной оконечности низины стоял странный серебряный купол, без сомнения еще одно из многочисленных древних сооружений из былых, более мирных времен. Возле этого купола и прилег Мунгк.



Утомленный простым посасыванием собственных зубов и мотивируемый громовым бурчанием в животе, Орк начал копать во влажной земле в надежде найти одного-двух сочных земляных червей для закуски. Его затупленные в бою когти наткнулись на что-то твердое и гладкое. Он потянул, безрезультатно. Он поскреб: ничего не произошло. Тогда он нажал. Что-то поддалось, что-то еще щелкнуло и наконец оказалось, что этим «чем-то» была стена древнего здания, скользящая вверх и выпустившая затхлый сухой воздух из темного пространства за ней.

Мунгк, у которого были бы серьезные проблемы с прачкой, носи он нижнее белье, выпучив глаза, смотрел на блистающий зал, открывшийся внутри купола. Странная броня украшала стены, необычная мозаика покрывала пол, а в центре зала, на огромном, украшенном драгоценностями пьедестале лежала гигантская книга...

Как только лидеры обеих великих армий узнали о необычной находке Орка, они прервали покуда бесплодные переговоры ради этой новой загадки. Однако, поскольку никто из генералов не умел читать, они не продвинулись дальше того факта, что здание определено было каким-то древним храмом. Было разослано срочное сообщение в попытке найти образованное существо, способное пролить свет на тайну купола. В конце концов, был приведен полуслепой Гном, которого представили как специалиста во всех языках, как современных, так и забытых. С книгой под своим покрытым бородавками носом, Гном сел на пол скрестив ноги и начал изучать ее забытые секреты.

Прошло три дня, во время которых Гном почти не сходил со своего места. Наконец, он был готов представить свой доклад. Перед серебряным храмом был срочно построен помост и дряхлый человечек поднялся на него, чтобы рассказать о своих находках собравшейся толпе.

«Книга», прохрипел древний провидец, моргая опухшими глазами, «оказалась древним религиозным текстом группы воинов, пришедших из страны, называемой Аморики. Книга посвящена потерянному богу Наффлу⁹⁹. Верховные жрецы различных сект этого бога, называемые тренерами, вели свои группы воинов на огромные арены и пытались уничтожить друг друга. Целью, однако, было не просто насилие. Нет! На самом деле в этом было огромное ритуальное значение!»

По толпе, пытающейся понять странную идею, прошел приглушенный шепот. Гном продолжал: «Мочевой пузырь свиньи надували и несли или бросали от одного края арены к другому, чтобы, эээ, *забить*. Пронос пузырь через оконечную линию противника давал секте вещи, называемые *очками*. Битва длилась установленное время. В конце секта, набравшая больше очков, объявлялась победителем. По всей видимости, было даже необязательно калечить противника, хотя тренеры, похоже, поддерживали эту практику как только могли. К тому же, книга также говорит, что священное число Наффла – одиннадцать и что только одиннадцать игроков с каждой стороны могли быть на поле битвы одновременно».

В этот момент громкое шарканье раздалось среди гоблиноидов, когда они сняли обувь в отчаянных попытках определить, что за число «одиннадцать». Как обычно, это вылилось в драку, когда Гоблины обнаружили, какой отличной шуткой было оставить обувь и наступить на голую ногу товарища своими сапожными гвоздями. Игнорируя редкие крики боли, Гном продолжал.

«Это не значит, что в секте, или *команде*, как их называли, могло быть только одиннадцать членов. Воины могли приходить и уходить по желанию, пока священное число не было превышено. Оппонента можно было ударить в любой момент, если только не использовалось оружие! Наффл сказал, что тело воина и есть его оружие и (хотя он разрешил доспехи) использование оружия на арене было запрещено. Также написано, что ареной для этого конфликта было прямоугольное поле, расположенное в огромной чаше!».

Все взгляды обратились на форму поля битвы, на котором они собрались, где огромные эскадрильи переживших стервятников предпринимали жалкие попытки снова взлететь.

ДОСЬЕ ЗВЕЗДНОГО ИГРОКА

МОРГ'Н'ТОРГ

Бывший звездный игрок Хаос Олл-Старз

Из-за всех своих странных ритуалов и причудливой магии, Хаос Олл-Старз очень популярны среди зрителей. Популярность своей, по крайней мере отчасти, они также обязаны успехам своих медведеподобных больших парней, таких как блокер-Огр Морг'н'Торг. Хотя мы полагаем, что его имя пишется именно так, сам Морг не может написать свое имя (обычно используя кровавый отпечаток кулака вместо подписи на контракте). В результате каждая книга по истории Кровавого Футбола пишет имя Морга так, как оно звучит, когда сам Морг его произносит и интервью с ним - всегда наполненное риском событие. Из-за этого имя Морга пишется полудюжиной способов в книгах по Кровавому Футболу. Морг, или «Баллиста», как его прозвали косноязычные комментаторы – огромный тяжеленный джаггернаут. Со своей наполовину обритой головой и мрачным клыкастым лицом он выглядит весьма устрашающе, но за пределами поля он кроток, как ягненок и отлично ладит с детьми. В результате его серии получившей несколько наград рекламы дорожной безопасности количество аварий снизилось вдвое, и он продал больше мягкой туалетной бумаги, чем кто-либо другой в истории!



На поле Кровавого Футбола, однако, Морг – ходячая катастрофа; по крайней мере, все объекты, которые он хватает, выглядят впоследствии побывавшими в дорожном столкновении! Его игровая тактика эффективна своей простотой – он либо пробивает себе путь через противников и заносит тачдаун, растаптывая всех на своем пути, либо отдает мяч одному из своих товарищей-Гоблинов и бросает того к зачетной зоне!

Историки клуба точно не знают, откуда появился Морг; по легенде он просто однажды пришел на тренировку и записался в команду. Откуда бы он ни пришел, он был идеальным игроком Хаос Олл-Старз, одновременно расчетливым и жестоким, и благословленным зверским внешним видом. Он всегда был очень скромнен в вопросе своего прошлого со спортивными репортерами и демонстрировал всю свою скромность самым назойливым из них. Однажды, с помощью только точилки для карандашей, трех морковок и небольшой настольной лампы он убедил Никка Три-Хорна сделать его единственным игроком в истории игры, избранным в Зал Славы до своего ухода на пенсию.

После того, как Морг помог Хаос Олл-Старз выиграть Кубок Хаоса в третий раз подряд, к нему подошел агент-Гоблин, Гимми Гик, с предложением вернуться к прибыльному миру свободной игры. Морг почти откусил Гимми голову, вместо того, чтобы разговаривать с ним, прежде чем Гимми рассказал, что уже пять команд желают предложить ему почти полмиллиона золотых всего лишь за одну игру! Морг начал предлагать свои услуги ЛЮБЫМ командам (хотя инцидент с Тренером Томоландри означает, что он больше не работает с использующими некромантию командами). Со своими рекламными контрактами и гонорами за игры, Морг стал самым богатым игроком, до сих пор играющим в Кровавый Футбол, и его горы золота продолжают расти.

Рост: 2м 41см **Вес:** 177кг**Роль:** Блокер, бывший Капитан команды.**Статистика карьеры:** 50 тачдаунов пасами, 50 тачдаунов бегом, 617 убийств/прав нанесено**Награды:** 46 Наград Лучшего Игрока. Медаль за Заслуги перед Трансплантологией Органов в 2479, 2491. Награда Анти-Насильственного Наблюдательного Комитета за Худший Захват Года в 2479, 2480, 2485, 2486, 2491. Игрок Года по версии NFC в 2485. Медаль победителя Кубка Хаоса в 2471, 2487, 2493.**Рейтинг Звездного Игрока журнала Spike!:** 692 очка.

«Мне кажется», продолжал Гном, повысив голос, чтобы вернуть к себе их внимание, «Что Наффл увидел нашу дилемму, и пытается разрешить ее. Я предлагаю, чтобы от каждой стороны была выбрана команда, и чтобы наши разногласия были разрешены этим путем». По толпе пронесся одобрительный шепот, быстро превратившийся рев согласия; кроме, конечно, угла, в котором стояли Гоблины, поскольку они все еще исследовали удивительные новые возможности наступания на ноги!

И вот, первая игра в Амориканский Футбол Наффла, как он вскоре стал известен, состоялась. Был надут мочевого пузыря свиньи, к огромному ужасу самой свиньи, надо сказать. Доспехи были взяты из храма и надеты на избранных воинов обеих сторон. Команды построились, «рефери»-шаман, одетый по такому случаю в свежую шкуру зебры, дунул в свисток и игра началась.

Не было ни нормального поля, ни линий и очень немного правил, и по сей день никто не уверен, кто же победил. Однако было достаточно резни и все согласились, что довольны собой. Битва была забыта, и стороны рассеялись, чтобы разнести удивительные новости по своим родным местам, и каждое племя быстро начало собирать команды.

Тем временем те, кто остался убирать беспорядок, обнаружили странную зеленую поверхность под кровавой грязью поля боя, с высеченными любопытными символами и линиями. Поле было очищено. Рабочие молчали, зная о важности своей находки. Наконец священная Сетка, о которой говорилось в Книге, была открыта. Пророк Гномов, принявший имя Священного Комиссара Роуз-Эля по имени высшего жреца, упомянутого в Книге, вознес молитву Наффлу и приступил к организации первой встречи сект. Его ум пылал планами о будущем, планами, высшей точкой которых станет встреча сильнейших сект для жертвоприношения великому богу – Кровавому Футболу!

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ

В бытность Священным Комиссаром, Роуз-Эль предпринял много важных шагов для восстановления первоначальных ритуалов Наффла. В темных уголках храма были найдены горы удивительно хорошо сохранившихся брошюр и свитков, проливающих свет на древние ритуалы игры. Группа проповедников и писцов принялась за их перевод, пока не была собрана большая часть знаний об игре. Это помогло быстро прояснить правила игры. Вскоре игры проводились за установленные промежутки времени на правильно размеченных полях. Ко времени смерти Роуз-Эля в почтенном возрасте 196 лет, шестнадцать команд соревновались в сезоне, кульминацией которого был зрелищный финал Кубка Крови.

В начале были некоторые проблемы, поскольку команды Старого Света и Нового Света выработали свои уникальные правила игры, и матч между Дворф Джайентс и Рейкленд Рейверз в 2399 чуть было не вызвал полномасштабную войну, когда ни одна из сторон не могла решить, какие правила использовать. Со временем NAF разрешила ситуацию и набор правил для повсеместного использования был опубликован в 2409. В 2432 были утверждены две конференции и победители Конференции Нового Света (NFC)¹⁰⁰ встречались с победителями Конференции Старого Света (AFC)¹⁰¹ в финале турнира Кубка Крови. Прибытие Bloodweiser Beeg в качестве спонсора Кубка Крови в 2461 сделало финал соревнованием, которым он является по сей день.

Роуз-Эля сменил его помощник и ученик Джим Торп, а затем скандально известный Джордж Хеллхаунд. Хеллхаунд известен многими вещами, но самое важное нововведение пришло когда он понял, что может продать гораздо больше билетов на игры, чем имеется мест на стадионах Нового Света. Он связался с различными Колледжами Магии, попросив их найти способ передачи изображений игры по всему континенту.

В результате было изобретено устройство, названное по имени CAMRA¹⁰² (Кампании за Настоящий Мистицизм) – Камра. Заключение в ящике дух мог смотреть только в одну сторону, на поле Кровавого Футбола, и его мысленные образы могли транслироваться группой магов с помощью заклинания Кабалвиденье. Любой мог купить лицензию на трансляцию этих мыслей прямо себе в мозг. Идея обернулась грандиозным успехом. Когда Хеллхаунд продал лицензию на вещание 7-му Каналу за приличную сумму в 714 золотых крон – это было только начало. Соперничающие Гильдии предложили свои цены. Участие NBC¹⁰³ (Некроманская Вещательная Сфера) началась с Кубка Крови X, но обычно их передачи считали смертельно скучными. CBS¹⁰⁴ (Служба Хрустального Шара) добилась большего успеха. ABC¹⁰⁵ (Ассоциация Вещающих Чародеев) получила лицензию, когда та была продлена в тринадцатый раз в 2486 (между прочим, сумма выросла до ошеломляющих 12 миллионов!).

КРАХ NAF⁸⁹

К концу 80-х изначальное священное место, найденное Мунгком, стало местом поклонения всех последователей Кровавого Футбола. NAF перенесла свою штаб-квартиру в новый престижный комплекс рядом, а два года спустя неподалеку был построен Музей Кровавого Футбола и Зал Славы. В этом поразительном сооружении располагалась постоянная выставка, рассказывающая об истории игры и карьере самых знаменитых игроков прошлого.

Лига NAF была тщательно организована. Двадцать команд, разделенные на дивизионы по пять команд в каждом, соревновались в чемпионате Кровавого Футбола. Две конференции поддерживались огромным множеством меньших команд всех наций и рас с собственными национальными и местными чемпионатами, чемпионатами гильдий и так далее. Из своего офиса в штаб-квартире NAF комиссар Никк Три-Хорн руководил всеми аспектами игры, с вершин высочайших гор до глубочайших подземелий.

А потом наступила катастрофа! Сезон 88-89-го был невероятно успешным, огромное количество денег осело в штаб-квартире NAF. К сожалению, соблазн был слишком силен для Ника Три-Хорна. Во время проведения финала Кубка Крови 2489-го между Дарксайд Коубойз и Рейкленд Рейверз Никк, вся казна NAF и почти вся группа поддержки Дарксайд Коубойз исчезли и их никогда больше не видели! Никто не знает, что стало с Никком, хотя ходят слухи о тайной крепости глубоко в Краесветных Горах и возмутительных и извращенных вещах, происходящих там...

NAF тем временем погрузилась в хаос. Остаток 2489 ей управляли коррумпированные или просто некомпетентные чиновники, которые лишь ухудшили положение. Начало сезона 89-90 стало полным фиаско, и до конца года вся организация NAF была объявлена банкротом и перешла под внешнее управление.

ДОСЬЕ ЗВЕЗДНОГО ИГРОКА

ГРИФФ ОБЕРВАЛЬД

Бывший звездный игрок Рейкленд Рейверз

Главный тренер Рейкленд Рейверз нечасто хорошо отзывается о другом человеческом существе, но достоверно известно, что впервые увидев молодого Гриффа Обервальда он сказал: «Этот парень почти выше среднего!». Эта безмерная похвала из уст молчаливого тренера стала лишь первой из огромной череды комплиментов, которым удостоилась молодая суперзвезда из Штрайссена, среди которых «Божественный Грифф» (Журнал *Spike!*), «Ух, вот это результативный игрок!» (Мидденхейм Миррор) и «Величайший подарок нашей профессии с тех пор, как Морг'н'Торг впервые откусил голову Гоблину на Кубке Хаоса» (Андетейкерс Гэзетт).



Молодой Обервальд привлек внимание фанатов Рейверз в первой же своей игре в конце 2483-го, когда его беспощадная игра на захватах принесла ему три уха, нос и дисквалификацию на две игры. Не смущенный этой небольшой неприятностью, Грифф добился места в основном составе Рейверз, где он пробивал себе путь сквозь линии противника вместе со сводным кузеном и капитаном команды, Орлаком Штурмдрангом. Весьма примечательный второй сезон за Рейверз принес ему ценную медаль Лучшего Новичка и закончился победным тачдауном против Дарксайд Коубойз в полномасштабном беспорядке, которым был Кубок Крови XXV.

Качества Обервальда соответствуют классическому герою Кровавого Футбола. Он высок, в отлично сложен и силен, а его изяществу и координации большинство прочих игроков может только позавидовать. Легко узнаваемый на грязном поле Кровавого Футбола по разбрызгиваемому вокруг себя насилию, Обервальд представляет собой довольно стильную личность и неудивительно, что девчонки сходят с ума, когда он держит мяч в своих умелых руках.

Обервальд стал капитаном команды в сезоне 87-го и сразу же оставил след, руководя командой жестче, чем кто-либо с удивительными результатами. Рейкленд снова закончили этот год чемпионами Кровавого Футбола, а Обервальд стал Игроком Года по версии AFC. Идя от успеха к успеху, Грифф стал одним из самых уважаемых (и внушающих страх!) игроков Кровавого Футбола в Старом Свете.

После выигрыша своей четвертой медали за победу в Кубке Крови в 2499 Грифф осознал, что строгость постоянной игры за Рейверз начала его утомлять. Жизнь Грифа на широкую ногу лишь немного повлила на скорость его игры (хотя и пожертвовала кое-что его талии). Грифф стал свободным игроком в сезоне 2500-го с гонораром за одну игру сравнимым с золотом, необходимым на еду и эль для самых востребованных звездных чудовищ-фрилансеров (таких, как минотавр Грашнавк и снежный тролль Айсеплт). Однако нет сомнений в том, что команды (включая Рейверз) будут выстраиваться в очередь, чтобы воспользоваться услугами одного из самых опасных людей, когда-либо выходивших на поле Кровавого Кубка.

Рост: 1м 93см **Вес:** 83кг

Роль: Блицер, бывший Капитан команды.

Статистика карьеры: 107 тачдаунов на приеме, 209 тачдаунов бегом, 93 убийства/серьезных травмы нанесено, 8 перехватов мяча.

Награды: 11 Наград Лучшего Игрока. Медаль Лучшего Новичка Bloodweiser в 2487. Медаль победителя Кубка Крови в 2485, 2487, 2491, 2499.

Рейтинг Звездного Игрока журнала *Spike!*: 401 очко.

ХАОС И СМЯТЕНИЕ

С распадом NAF команды Кровавого Футбола были предоставлены сами себе. К сожалению, большинство команд управлялись тренерами, не имеющими выдающихся способностей в области финансов – неудивительно, что многие из них быстро обанкротились и были распущены. Почти половина команд старых конференций NFC и AFC распались, включая такие знаменитые имена, как: Асгард Рейвенс (которые были вынуждены заняться разбоями и грабежами для того, чтобы выжить и были истреблены в Битве на Стэмфордском Мосту), Альбион Уондерерз (которые оставили Кровавый Футбол и занялись своей версией футбола, предполагающей пинание мяча вместо его переноски), Вестсайд Вервульфс (которые потерялись в лесах Ателорна и обнаружили себя лающими не на то дерево) и Саутсторм Скуидс (которые были смыты в море, когда их корабль перевернулся во время путешествия для сбора денег в Эсталию).

Практические все остальные команды были вынуждены продать свои стадионы и отправиться в дорогу, путешествуя от города к городу и проводя матчи с любыми противниками в любом месте в любое время и за любые деньги! В конце того, что должно было быть сезоном, большинство команд по-прежнему были на мели, так что вместо того, чтобы отдыхать летом, они продолжили играть круглый год. Тем временем сети Кабалвиденья отчаянно пытались увеличить рейтинги игры. Впервые за историю игры не проводился чемпионат Кровавого Футбола и без волнений полуфиналов и больших чемпионатов рейтинги Кабалвиденья значительно упали. В попытках преодолеть эту тенденцию NBC объединила силы с Orcidas и провела первый «Открытый Турнир Кубка Хаоса».

ОТКРЫТЫЕ ТУРНИРЫ

В соответствии с названием, Открытый Кубок Хаоса был открыт для всех команд. Первые три недели турнира представляли собой анархическое и сбивающее с толку мероприятие, называемое плей-офф. Во время плей-оффа команды сами должны были устраивать для себя игры, организованного расписания не было. Команда могла сыграть любое количество матчей против любых противников (хотя с одним и тем же противником нельзя было играть больше одного раза). За победы в играх команды получали очки и в конце плей-оффа четыре команды с наибольшим количеством очков выходили в полуфиналы. Победители полуфиналов боролись в Большом Финале за Кубок Хаоса и (что более важно) большой денежный приз. Событие обернулось большим успехом. Плей-оффы, которые были организованы из-за того, что ни NBC, ни Orcidas не знали, какие команды примут участие в турнире и при всем желании не могли составить расписание, оказались на удивление популярны. На этапе плей-оффа было проедено огромное количество игр и получено громадное количество возбуждения. Рейтинги NBC взлетели до небес и число зрителей финала между Марадерз (которые укоротили свое прежнее название Мидденхейм Марадерз после того, как им пришлось продать свой стадион) и Дворф Джайентс было сравнимо с аналогичным показателем финала Чемпионата Кровавого Футбола 89-го.

С завистью наблюдавшая за успехом Кубка Хаоса ABC объединила силы с Bloodweiser чтобы устроить чемпионат Кровавого Футбола 91-го в новом «открытом» формате. Открытый Кубок Крови оказался столь же популярен, как и

Открытый Кубок Хаоса и скоро сети и спонсоры сбивались с ног, устраивая свои собственные турниры. Четыре турнира быстро стали самыми важными и ожидаемыми ежегодными событиями Кровавого Футбола и вскоре их стали называть «Большие Турниры» или просто «Большие».

КРОВАВЫЙ ФУТБОЛ СЕГОДНЯ

В 2493 году Кровавый Футбол сильно отличается от хорошо структурированной и организованной игры времен NAF. Теперь команды свободно путешествуют по Старому Свету, двигаясь с места на место и проводя матчи. В некотором роде команды Кровавого Футбола больше похожи на странствующих актеров или группу наемников (или на их комбинацию!), чем на команды времен NAF. Команды сопровождают слуги, шоумены, всяческие прихлебатели и бездельники, преданные фанаты и сторонники. Прибытие двух команд приносит с собой атмосферу карнавала и страстно ожидаемо местным населением.

Стадионами, на которых проходят игры, обычно владеют города, в которых стадионы построены, чаще всего выкупившие их за копейки у обедневших во времена кризиса 88-го года команд. Сегодня очень редко команды сами владеют стадионами, хотя такие примеры есть (например, Лоудаун Ратс все еще владеет своим стадионом, благодаря, в основном, нежеланию кого бы то ни было покупать прогнившую ловушку, чем желанию команды им владеть). За игру командам Кровавого Футбола обычно платят владельцы стадионов, объемы выплат зависят от числа фанатов, пришедших на матч, от того, транслировалась ли игра Кабалвиденьем и от того, проиграла ли команда, или выиграла.

И, конечно, проводятся турниры. Большие турниры проводятся в больших городах и привлекают десятки команд и сотни тысяч последователей и фанатов. Большинство больших команд принимают участие во всех четырех больших турнирах и тщательно планируют свой путь, чтобы прибыть на турнир заранее и успеть акклиматизироваться.

THE LOWDOWN RATS PLAYBOOK

Wen weez got da ball:

Wun - Pick it up.
Too - Stop fitein' each uvver - jus' wun of yers pick it up!
A few - Effribody run towards da uvver team.
Too on boaf 'ands - 'It 'em.
Boaf 'ands, boaf feet an' yer noze - Keep 'ittin 'em.
Lotz - If da Ref' blowz 'iz whistle, 'it 'im.
Lotz 'n' lotz - If dere'z no-wun to 'it, see if yooz got da ball.
Too zoggin' many - If yooz got it, get wun of dem tuchdurn fings.

Reese... risv... getting' da ball wend a uvvers 'as gotted it:

Wun - Effribody run towardz da uvver team.
Too - 'It 'em.
A few - Keeps 'ittin 'em.
A few an 'unnuver wun - If da Ref blowz 'iz whistle, 'it 'im.
Lotz - If dere's no-wun to 'it, chekk to see if yooz got da ball.
Lotz 'n' lotz - If yooz got it, score wun of dem tuchdurn fings.

Special Playz:

Crump dere frowerz,
Fump dere kacherz,
Keep clear of geezerz in lotza armour,
Kill dem zoggin' noisy 'oomans in da crowd an' nick all dere stuff.

Большие турниры смотрит бесчисленное количество Людей, Орков, Эльфов, Огров, Гномов, Троллей, Гоблинов, Халфлингов и прочих экзотических зрителей. Из-за широкой распространенности точное число зрителей подсчитать невозможно. По слухам игра распространилась на нижние уровни астрала и демонические миры и есть надежда, что вскоре мы увидим, как команды демонов и элементарей присоединяются к Кровавому Футболу! Как любил говаривать давно исчезнувший Комиссар Три-Хорн: «Это Кровавый Футбол, приятель, что угодно может случиться!». Вам лучше поверить в это!

На самом деле, что угодно таки СЛУЧИЛОСЬ, ибо в 2502 из-за постоянной необходимости отслеживать и организовывать Большие и плей-оффы, NAF была реорганизована чтобы во главе с президентом Джонатаном «Криплером» Луисом III наблюдать и подсчитывать рейтинги для турниров (хотя некоторые скептики утверждают, что NAF просто берут числа... откуда-то...). С введенной процедурой выборов будущих президентов NAF и без непосредственного управления многомиллионными суммами спонсорских денег, турнирных призов и доходов Кабалвиденья, шансы коррупции были существенно снижены. Сегодня NAF предлагает банковские услуги для странствующих команд (поскольку таскать с собой золотые кроны может быть более опасным для команды делом, чем игра). Многие команды пользуются этими услугами NAF, чтобы снизить риск для команды и избавиться от проблемы веса такого количества золота.

Наземные команды, однако, отказались использовать Астрогранит, особенно с учетом того, что первоначальная фабрика по его производству принадлежала печально известному главе NAF Нику Три-Хорну.

ХОД ИГРЫ

Как сказано в древнем томе, найденном Мунком, цель игры Наффла – занести мяч в Зачетную Зону команды противника, в то время как они попытаются вам помешать. Команда, которой удастся сделать это больше раз за игру, побеждает. Звучит достаточно просто, не так ли? Если бы это было так, однако, игры были бы гораздо менее интересными, чем они есть. Итак, почему обычная игра Кровавого Футбола такое крышесносящее зрелище веселья и страха?

Обычной игре предшествует бросок монеты, чтобы определить, какая команда начнет игру с мячом. Здесь обычно начинается жульничество: подкуп рефери, специальные монеты, искусное подбрасывание и просто избиение рефери и капитана противника используются очень часто. Более изобретательная тактика была использована командой Хобгоблинов в четвертьфинале несколько лет назад: они проигнорировали невыгодный для себя результат броска монеты и сами начали игру с мячом. Этот поступок считался бы возможно единственным хотя бы слегка разумным действием, когда-либо предпринятым Хобгоблинами, не проигрывая они 2-0 уже через девять минут!

Как только одна из сторон завладевает мячом, задача игроков другой стороны – отобрать его. На самом деле, в этом наверное и состоит настоящая проблема игры с точки зрения рефери, поскольку игроки просто не могут сдерживать свой энтузиазм встретившись лицом к лицу с противником, держащим мяч. Вообще-то они не могут себя контролировать, просто встретившись лицом к лицу с другим игроком. Точка! Что приводит нас к...

РЕФЕРИ

Эти полосатые, как зебры, чиновники с суровыми лицами в смешных шортах и с пронзительными свистками – представители NAF на поле игры. Поэтому их работа очень важна. Очень жаль, что в глазах публики доброе имя рефери Кровавого Футбола пало так низко. Многие скорее представятся потрошителями крыс или ассенизаторами, чем расскажут о своей настоящей профессии.

Пятьдесят лет назад обычную игру Кровавого Футбола судила команда из семи рефери и линейных судей. В наши дни считается огромной удачей, если на матче появятся хотя бы двое. Проблема в том, что рефери – эхм – слишком легко умирают. Поскольку они не носят никакой защитной экипировки или брони, и поскольку обычно это болезненные иссохшие бывшие игроки, у них нет ни единого шанса против игроков вроде Вурнера Винклера. Винклер, прозванный Рефкиллером, взял в привычку праздновать каждый тачдаун, сбивая с ног рефери, пока его не линчевали восемьдесят членов Гильдии Рефери и Поддержания Правил (RARG)⁹⁷ во время одного особенно успешного матча.

Знаете ли вы, что...

В соответствии с изначальными правилами игры, матч начинался с того, что несчастный рефери подбрасывал мяч между командами. Итогом этого, конечно, обычно был мертвый рефери, так что такую практику пришлось прекратить и вместо нее были введены подачи. Теперь, по крайней мере, рефери может держаться подальше и не быть расплюснутым!

Знаете ли вы, что...

Третье место в номинации «Самый Жестокий Игрок» по версии журнала *Spike!* занимает Макс «Никэп» Миттельман. Хотя он не игрок, а рефери, Макс всегда вызывал восторг фанатов тем, что отказывался следовать директивам NAF для рефери. Вместо этого Макс вершил правосудие парой щипцов, клеймом для скота и цепной пилой. Никэп был уволен после трех игр, но «давление фанатов» заставило NAF восстановить его. Его рекорд по числу расчлененных рефери игроков не побит по сей день.



САМА ИГРА

Несмотря на жуткий хаос, воцарающийся на поле после свистка, в Кровавом Футболе есть множество правил. Вы вряд ли удивитесь, узнав, что о многих из них постоянно забывают. Хироз оф Ло получили репутацию святош за то, что следуют всем правилам; как следствие, они всегда проигрывают и их матчи смертельно скучны! Однако есть определенные базовые принципы игры; если вы хотите узнать о них больше, рекомендуем исчерпывающий справочник Бойни и Нанесения Увечий, глава «Геноцид в Кровавом Футболе».

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

В честь первого места проведения Кровавого Футбола, каждое поле должно быть размером 100 на 60 Человеческих шагов, с дополнительными пятью шагами для Зачетной Зоны с каждого конца. Поле обычно разделено поперечными линиями через каждые пять шагов. Традиционно игры Кровавого Футбола проводятся на траве, ибо в Священной Книге Наффла сказано, что это священный для Кровавого Футбола материал. Некоторые подземные команды, такие как Темные Эльфы или Гномы пытались использовать синтетическое вещество, называемое Астрогранит вместо травы, поскольку он не требует солнечного света и ухода.

ИГРОКИ

Команды Кровавого Футбола состоят из большого количества игроков. Однако, в соответствии с правилами, только одиннадцать игроков могут одновременно находиться на поле, в знак уважения к священному числу Наффла. Неудивительно, однако, что этого правила не всегда придерживаются максимально строго.

Во время первого тайма финала Кубка Крови 2476-го, на поле умудрились прокрасться аж 27 игроков Северд Хедс (сейчас известных как Оркленд Рейдерз). Это презренное мошенничество было замечено только в перерыве, когда игрокам не хватило апельсинового сока! На вопрос, почему они не заметили этого раньше, их оппоненты, Кривленд Кресентс, заявили, что для них все орки на одно лицо, особенно те, которые вколачивают их в землю.

Также имел место некий спор во время известного матча между Гринфилд Грассхаггерс и Андеруорлд Криперз, когда обнаружилось, что новый звездный Блицер Грассхаггерс был на самом деле двумя Халфлингами в экипировке огра, стоящими на плечах друг друга! Инцидент был исчерпан, когда Тролл Криперз съел обоих нарушителей и игра продолжилась.

Из одиннадцати благородных игроков, которым позволено одновременно находиться на поле, некоторые являются обычными Линейными игроками, но прочие специализируются в бросках, приемах мяча, беге, блокировании или блицах.

ЭКИПИРОВКА

Стоимость экипировки профессиональной команды на сезон может достигать 150,000 золотых крон и, глядя не то, как игроки относятся к своему снаряжению можно подумать, что деньги растут на деревьях. Однако вся эта экипировка и броня помогает игроку остаться в живых достаточно долго, чтобы, возможно, пробежать несколько ярдов или передать мяч другому игроку. Цена снаряжения в наши дни настолько высока, что некоторые команды, особенно из бедных гоблиноидных рас, настаивают, чтобы игроки сами добывали себе экипировку. Некоторые игроки становятся удивительно изобретательными, мастера экипировку для Кровавого Футбола из подручных предметов.

Самый первый мяч, о котором нам известно из истории, был сделан из надутого мочевого пузыря несчастной свиньи по имени Деннис. К сожалению, использованный в тот день мяч не дождался наших дней, но Музей Кровавого Футбола содержит множество мячей из ранних дней игры. В те времена мячи могли быть практически любой формы и изготавливались из любого материала, достаточно прочного, чтобы выдержать матч Кровавого Футбола, но достаточно легкого, чтобы его можно было бросать. Сегодня все мячи производятся Blood Bowl Ball Company из Рок Рэпидз, неподалеку от Мидденхейма. Стандартный профессиональный мяч стоит 30 золотых крон, но команды экспериментируют с шипованными мячами, позволяющими обойти запрет на оружие на поле!

БОЛЕЛЬЩИЦЫ

Чтобы бы с нами было без этих красавиц полей Кровавого Футбола, прелестных милашек противостояния Кубка Хаоса, болельщиц? Знаете, любая команда рано или поздно может быть деморализована, но ничто другое, кроме веселой речевки группы прекрасных женщин, не превратит так легко счет 2-0 во время перерыва в пользу Лоудаун Ратс в триумф современной борьбы с вредителями! У каждой команды есть своя группа поддержки, от строгой эльфийской красоты Дарксайд Коубойз до пухлой скромности Гринфилд Гигглерз. Даже у Нургл Роттерз есть группа милашек-болельщиц, которые, вероятно, весьма симпатичны, если вы – разлагающееся тело гнилых болезней, как остальные игроки Роттерз.

Большинство команд имеют строгие правила в отношении болельщиц, особенно когда дело доходит до отношений с игроками. Некоторые команды запрещают любые формы контакта между звездами и болельщицами, с немедленным увольнением в случае нарушения.

ЗА СЦЕНОЙ

За любой хорошей (и плохой!) командой Кровавого Футбола стоит большая команда высококвалифицированных профессионалов, занимающаяся всем, кроме игры на поле. На Рейкленд Рейверз, например, работают следующие закулисные специалисты:

МЕНЕДЖМЕНТ: На самой вершине здесь находится президент ДжейДжей Гризуэл мл. вместе со своим штатом из одиннадцати директоров, подхалимов и секретарей. Они повсюду следуют за ДжейДжеем, записывая любые важные решения, идеи и мудрые изречения, которые могут слететь с его губ, когда он идет по переполненному стадиону. Дальше идет штат из десяти бухгалтеров, юристов и администраторов, занимающихся ежедневным управлением клубом.

ТРЕНЕРСТВО: Гельмут Цвиммер несет ответственность за поддержание команды на пике формы с помощью десяти специалистов и помощников тренера. Каждый специалист обучает и тренирует игроков определенному аспекту игры, будь то бросание или прием мяча, нанесение травм, удушение или что-то другое.

ЗДОРОВЬЕ: На службе Рейверз состоит команда из четырех медиков, а также консультант и адвокат, задачей которых является следить за здоровьем игроков между матчами, или, в случае Рейверз, вытаскивать их из тюрьмы, чтобы они могли сыграть на следующий день!

СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ: В этом отделе работают девятнадцать человек, в чьи разнообразные задачи входит выпуск проспектов и журналов клуба и продажа билетов. Они также организуют развлечения в перерывах между таймами и тренируют команду из 26 болельщиц, Рейветт (и их двух телохранителей).

Добавьте к этому уборщиков, чистильщиков снаряжения, прачек, охранников, сотрудников бара, продавцов атрибутики, продавцов крыс-на-палочке и обычных прихлебателей и работяг и вы получите гораздо больше, чем просто команда шестнадцати тренированных для битвы психопатов.

Знаете ли вы, что...

Команда Хобгоблинов состоит целиком из Хобгоблинов (не удивительно) без Гномов Хаоса. К сожалению, им приходится иметь дело с Хобгоблинами, которые добровольно соглашаются играть в Кровавый Футбол (в большинстве команд Гномов Хаоса их заставляют играть силой), и в результате из всех команд Старого Света эта команда представляет собой самую большую коллекцию тупых и легковверных игроков. Хаос и смятение, царящие когда Команда Хобгоблинов спотыкаясь выходит на поле, означают, что их игры весьма популярны и билеты на них практически всегда раскупаются заранее. Скурфик Стоун-Сакер был наиболее ярким примером «таланта» Команды Хобгоблинов. Занявший третье место в номинации «Самый Тупой Игрок Всех Времен» по версии журнала Spike! , он был признан самым тупым Хобгоблином, когда-либо выходившим на поле! Часто Скурфик приходил на матчи, сыгранные несколькими днями ранее – потому что ему требовалось столько времени, чтобы сообразить, как завязать шнурки!



СТАРЫЙ СВЕТ



В наши дни в Кровавый Футбол играют в основном на гигантском континенте, известном как Старый Свет. Старый Свет – дикое и опасное место, и, давайте признаем, оно должно таким быть, если его население играет в Кровавый Футбол ради удовольствия!

Земля ограничена с востока Гор Края Мира, а с запада Великим Океаном. Серевный берег расположен у Моря Когтей, за которым лежит замерзшая Норска, дом свирепых воинов-Норсов, а дальше – сказочный Альбион. На северной границе расположена печально известная Земля Мертвых, со своими циклопическими городами-гробницами Кхемри и Нумаса. За пределами Краесветных гор лежат Темные Земли, дом для злых и испорченных Гномов Хаоса, а дальше – ужасные Пустоши Хаоса, из которых начинаются вторжения в Старый Свет армий сил разрушения.

Западнее, за передлами Великого Океана, лежит столь же обширная земля, называемая Новый Свет, включающая Наггарот на севере и Люстрию на юге. Известный как Земля Мороза, Наггарот служит портом рабских флотов Темных Эльфов, рыскающих повсюду в поисках новых жертв. В то же время в глубине влажных джунглей лежат пруды для размножения таинственной и древней расы Ящеролюдей. Постоянно скрытый туманом, остров Ультуан, последний оплот расы Высших Эльфов, расположен между Старым и Новым Светом.

Жизнь зачастую коротка, а смерть внезапна в Старом Свете. Учитывая схожесть повседневной жизни и Кровавым Футболом, неудивительно, что игра стала столь широко популярна. Выросшие посреди постоянных войн, темных лесов, полных ужасных монстров, и постоянного присутствия чумы и прочих неизлечимых болезней, народ Старого Света – прирожденные игроки в Кровавый Футбол, желающие рискнуть всем ради сказочного богатства и славы в мире, где их будущее всегда неопределенно.

Старый Свет является домом Людей. Гномов, Эльфов и Халфлингов. Эти цивилизованные народы многочисленны и могущественны, и живут повсюду в больших, хорошо укрепленных городах. И это неспроста, высокие горы и глухие леса, покрывающие значительную часть континента – дом орд зловещих созданий, разрушающих землю: Орков, Гоблинов и скрытных Некромантов и их зловещего окружения. Даже под землей существует внутренняя угроза, где Скавены в своих лабиринтах, постоянно планируя падение Людей и возвышение Подземной Империи.

Учитывая огромное количество рас, ненавидящих друг друга всей душой, неудивительно, что войны между разными расами – обычное дело в Старом Свете. Восстания и бунты часто повергают нации, погружая их в пучину гражданской войны, а старые междоусобицы и глубокая вражда совершенно обычны. Тем не менее, когда две команды прибывают в город чтобы сыграть матч, объявляется специальное перемирие, длящееся до окончания игры. Это означает, что вне зависимости от того, к какой расе принадлежит команда и ее фанаты, за исключением глобальной войны ничто не мешает важной игре в Кровавый Футбол.

Знаете ли вы, что...

Три верхних строчки в списке Игроков Всех Времен Увлекательно Убитых Взрывом по версии журнала *Spike!* занимают:

1. Энгель «Экстерминатор» фон Эвилштайн был, вероятно, самым жестоким игроком в истории. Незадолго до того, как он погиб во время взрыва, пытаясь уничтожить всю команду Андеруорлд Криперз разом, число убитых или покалеченных им жертв оценивалось в 824 игрока!

2. Кнат Роккинд из Асгард Рейвенс по прежнему обладает одним из невероятным рекордом NAF. С 2469 по 2474, за более чем 40 игр, он попал в 113 ловушек, не получив при этом ни царапины. Рейвенс настолько привыкли к удаче Кнута, что в начале каждой игры они давали ему свободно перемещаться по полю, попадая в ловушки с кольями, открывая замаскированные ямы и позволяя соратникам по команде безопасно продолжать игру. Кнут встретил свой конец когда Дворф Ворхаммерерз разорились, заминировав половину поля взрывчаткой. Этот план привел к разрушению стадиона, гибели семи их собственных игроков и гневу NAF, но Ворхаммерерз был доволен своим выбором. «Нет такого Кнута, которого мы не могли бы расколоть», заявил представитель команды.

3. Стунтед Гром Ред-Акс был известен своим 123-километровым броском к тачдауну, будучи выстреленным из заряженной слишком большим количеством пороха пушки во время матча с Гаудж Ай в 2480-м. Гром был самым результативным игроком Дворф Ворхаммерерз вплоть до его несчастной смерти, когда он заглянул в дуло заевшего мушкетона. Тем не менее он был посмертно награжден Призом Зрителей Channel 7 за Самую Увлекательную Смерть в 2487-м.



КОМАНДЫ

КОМАНДЫ ОРКОВ

Орки играли в Кровавый Футбол с самого открытия игры – на самом деле именно орк нашел храм, в котором была сокрыта священная шкатулка Наффла. Орки – силовая команда, концентрирующиеся на втаптывании оппонента в землю чтобы создать брешь в обороне противника, сквозь которые могут пробежать замечательный Блицеры Орков. Действительно, если какой-то недостаток и можно найти в командах Орков, так это то, что они порой тратят слишком много времени на избивание противника и недостаточно внимания уделяют мячу и тачдаунам!

Орки всегда предпочитали мускулы интеллекту, так что они часто используют Черных Орков и Тролля в своих командах, чтобы добавить еще больше веса своей передней линии. Кроме того, раса Орков тесно связана с другими зеленокожими расами, такими как Гоблиноиды, и Гоблины нередко появляются в составе команд Орков.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ОРКОВ

Оркленд Рейдерз: Формально топовая команда Орков в NFC, Рейдерз выиграли первый открытый Кубок Крови, но с тех пор так и не смогли повторить свой успех. С долгой историей исключительный троеверов, таких как Гришник Гоблин-Троттлер и Гризер Гирграйндер, Рейдерз удивили немало оппонентов, ожидающих атаки их огромных Черных Орков и блицеров только для того, чтобы увидеть «не-орочью» тактику лонг-бомбы, достигающей одного из трех Гоблинов Рейдерз, бросающихся к зачетной линии чтобы занести тачдаун к немалой досаде тренера противников.

Уор Хокс: Вышедшие из старой лиги Кубка Подземелий, Уор Хокс были известны тем, что большую часть времени пытались найти сундуки и телепорты или собирались в раздевалке в поисках мяча и с осторожностью смотрели на шкафчики, как будто те могут взорваться. Тем не менее, команда необычайно успешно выступала в Кубке Подземелий и мы уверены, что со временем они привыкнут к открытым пространствам. По крайней мере, возможность того, что «небо упадет нам на головы!» не пугает их так, как раньше.



ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ ОРКОВ: ГАУДЖ АЙ

Цвета команды: Красный и Белый

Владелец: Скулкраш XIV

Главный Тренер: Рип Сорпейн

Игроки: Орки



Перейдя во владение племенного босса, Его Самого Большого Величества, Императора Скулкраша XIV, Гаудж Ай наконец-то смогли выйти из тени Рейкленд Риверз. С распадом NAF Гаудж Ай ворвались на сцену открытых турниров с жестокой силовой игрой и желанием показать всему миру, что «Ай вернулись!».

- | | |
|---------|--|
| 2403 | Захваченные разбойничающими группами Орков рабы рассказали племени Гаудж Ай о замечательной игре, в которую играют люди. Группе разведчиков удалось похитить тренера и вскоре Орки Гаудж Ай сыграли свои первые матчи. К сожалению, поскольку похищенный орками человек оказался специалистом по беговой игре, у команды были большие проблемы с пасами – проблемы, из-за которых они проиграли все свои первые 72 игры, кроме одной. |
| 2429 | Не сломленные первоначальными неудачами, Гаудж Ай наконец поняли свои ошибки и сумели похитить эксперта по псам, Вимми Глоама, после поздней тренировки Мидденхейм Марадерз. После небольшого убеждения он рассказал им все, что знал, и под его руководством команда Орков стала превосходной боевой, эхм, игровой машиной |
| 2431 | В свой первый сезон в старом центральном дивизионе, под предводительством капитана команды Эрука Огрхака, Ай заняли почетное третье место. Призывная кампания, устроенная фанатом Кровавого Футбола, Скулкрашем XI, давала Оркам возможность выбора между службой в армии или в команде. Тысячи Орков стекались чтобы присоединиться к Гаудж Ай. |
| 2464 | Невероятно, но Гаудж Ай победили Риверз в последней мясорубке плей-оффов и проделали путь к чемпионской трибуне, победив Дворф Джайентс на стадионе Мидденхейма. Капитаном команды был Хурк Верминсмайер, но почести должны быть отданы занесшему три тачдауна Болгу Стоунмэнглу (позже ставшему известным как «Дворфмэнгл»!). |
| 2495 | Под предводительством капитана Варага Гул Чуера и достигшего пика формы троевера Харга Вайнкилла, Ай выиграли свой третий Кубок Крови в матче против Чемпионс Оф Дес. К главному тренеру, Гарту Север-Лимбу, и Харгу Вайнкиллу, объявившим об уходе на пенсию после матча, внезапно присоединился Варог, заявивший, что теперь он становится одной из многих свободно играющих звезд, оставив Гаудж Ай серьезно ослабленными и неспособными защитить титул Чемпионов на следующий год. |
| Сегодня | С бывшим звездным Черным Орком, Рипом Сорпейном, занявшим место тренера, Ай вернулись крушить черепа и ломать кости, показывая без сомнения один из самых жестких стилей игры сегодня, ведомые полу-Черным Орком, полу-Троллем, Крутом Киллкрачем и с огромным Троллем Глопом Вомитбреном в качестве поддержки. Это сочетание было способно остановить самые опасные прорывы, открывая между тем дыры для блицеров в обороне оппонентов. |

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2464 (IV), 2473 (XIII), 2495 (XXXIV); победители Кубка Хаоса 2441, 2445, 2450-2454, 2460, 2469, 2473, 2477, 2482-83; чемпионы AFC 2435, 2464, 2470, 2473, 2474, 2478

Зал Славы: Эрук Огрхак, Болг Стоунмэнгл, Гарг Ворм-фейс, Харг Вайнкилл

Рейтинг журнала Spike!: 302 очка

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ ГНОМОВ: ДВОРФ ДЖАЙЕНТС

Цвета команды: Темно-серый и Голубой

Владелец: Торн Дуринсголд III

Главный Тренер: Гудрун Волффрик

Игроки: Гномы

Джайентс – старая команда с долгой и выдающейся историей. Они были одной из первоначальных сект Роуз-Эля и участвовали во всех основных этапах развития в истории игры. В недавние времена благодаря мотивации со стороны владельца и покровителя команды, Короля Дуринсголда III, они объединили свои усилия и показывают полностью модернизированную, современную, высокотехнологичную игру в Кровавый Футбол сегодняшнего дня.



- | | |
|---------|--|
| 2381 | Поняв, что религия начинает мешать хорошему времяпрепровождению, Просвещенные Пророки Священной Сферы Наффла сменили название, обновили свой весьма занудный образ и превратились в Дворф Джайентс. Вышедший в отставку капитан команды, Варак Варакссон, стал Главным Тренером и начал готовить безжалостную программу переподготовки. |
| 2400 | После многочисленных умеренных успехов, удача Джайентс достигла пика когда они закончили сезон чемпионами лиги. Однако вскоре началась долгая и кровавая война против нескольких армий Орков и Гоблинов, ведомых Аргваком Пентелем, и вся команда была призвана на военную службу. После окончания войны – 36 лет спустя – команда была практически забыта. Однако благодаря решимости нового главного тренера Каррага (Варакссон геройски погиб на войне) Джайентс вскоре снова были готовы к действию и даже выиграли чемпионские титулы NFC в 2438. |
| Сегодня | В наши дни Джайентс объединили свои навыки с типично гномьим терпением. Под наставничеством молодого нового тренера Вольфрика и вдохновляющего (и весьма безумного, по словам некоторых) руководства капитана команды Гримурлда «Хелсмэшера» Гримбрета, Джайентс регулярно ставят рекорды как в смертельных случаях среди противников, так и в тагдаунах. |

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2462 (II), 2484 (XXIV), Команда Года Orcidas в 2484

Зал Славы: Дургул «Убийца» Хилиман, Тренеры Фарахан Карраг, Варак Варакссон

Рейтинг журнала Spike!: 299 очков



Grimwold Grimbreath, Captain of the Dwarf Giants

КОМАНДЫ ГНОМОВ

Гномы были одной из первых рас, игравших в Кровавый Футбол. Многие команды Гномов могут проследить свою историю до ранних лет игры. Гномы склонны к беговой игре, перемалывая противника по пути и ставя во главу угла большой процент потерь в рядах оппонентов с начала игры. Слабость как в, так и против игры в пас была отличительной особенностью Гномов многие века. Однако, вокруг столько гномьих команд, что можно найти любую на свой вкус. Одна из команд Гномов (Дурумс Дестроерс) даже выработала хорошую игру в пас, благодаря вдохновляющему лидерству Брана «Длинная Бомба» Иронсона.

Однако среди огромной популярности у фанатов команды Гномов обязаны творимому им пышному беззаконию, в котором они уступают лишь Гоблинам. Поскольку именно Гном обнаружил священные законы и правила Наффла и воплотил игру в жизнь, большинство команд Гномов свято верят в свое законное право изменять правила по своему усмотрению. Дворф Уорхаммерерз, к примеру, часто прогибают правила под себя, мотивируя это тем, что сам Роуз-Эль позволил им их незаконные поправки.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ГНОМОВ

Дворф Уорхаммерерз: Главные соперники Дворф Джайентс, Уорхаммерерз интересны, прежде всего, своими постоянными настойчивыми попытками нарушения правил самыми очевидными и яркими путями. Их последние деяния включают минирование раздевалки противника и ее подрыв в перерыве, использование наполненного горячим воздухом шара, чтобы миновать линию защиты противника и использование не одного, а *одиннадцати* Смертоукладчиков в одной игре!

Градж Берерз: Градж Берерз – еще одна команда, достигшая успеха после крушения NAF. Градж Берерз были сформированы в 2492 целиком из членов Гильдии Писцов и Книгохранителей Гномов, которым надоело просто писать об игре, и которым захотелось принять в ней участие. Годы, проведенные над книгами и манускриптами, не прошли даром и Градж Берерз вскоре стали широко известны своими замысловатыми и хорошо спланированными играми, а так же тем, что никогда не забывают оскорбление или грязный трюк со стороны противника, конечно!

Моргантаун Мэд Догз: Мэд Догз широко известны из-за своего частого применения Киллдозера, огромного механизма, разработанного первоначально Дворф Энвилс чтобы противостоять Смертоукладчику. Вместо того чтобы пытаться прокатиться через оппонента, Киллдозер может отталкивать со своего пути практически все, что угодно. Путешествия впереди игрока с мячом Киллдозер проложил путь многим тагдаунам Мэд Догз.

Знаете ли вы, что...

Игрой чемпионата с самым большим счетом было поражение со счетом 7-0, нанесенное Марадерз команде Гномов Банманс Бест в плей-офф Кубка Крови. Многие винят в поражении тот факт, что Гномы перед матчем дегустировали напиток, в честь которого была названа их команда (прославленное гномье пиво Bugman's XXXXXX). Как следствие, большинство Гномов едва держались на ногах, не говоря уже об игре в Кровавый Футбол!



КОМАНДЫ ГОБЛИНОВ

С чего начать, когда речь идет о командах гоблинов? Обычно с нижней части турнирных таблиц. Не для того, чтобы сказать, что команды Гоблинов не очень хороши. Просто... Ну... ладно, они не очень хороши. Очень сложно написать что-то хорошее о команде, члены которой проводят ночь перед игрой пьянствуя (в глупых шляпах), являются на матч, выкрикивая оскорбления (в глупых шляпах) и возвращаются в паб после матча чтобы продолжать пьянствовать и выкрикивать оскорбления (в глупых шляпах). Особенно поскольку это только тренерский состав. Большинство игроков Гоблинов ввязываются в бесконечные драки (которые они обычно проигрывают), состязания по выпивке (которые они тоже обычно проигрывают, но только после того, как выпьют на приличную сумму), воровство и всяческое хулиганство перед игрой, а во время игры они ведут себя еще хуже! Неудивительно, что ВСЕМ командам гоблинов запрещен проход в Эльфийские Королевства и большинству Гоблинов-фанатов закрыта дорога на цивилизованные стадионы всего света. Не то, чтобы это их особо волновало, они все равно находят способ устроить погромы, побоища и полный хаос на трибунах.

Так что же помогает командам Гоблинов держаться на плаву? Без сомнения, они мастера Секретного Оружия (хотя Гномы дышат им в затылок в этом плане). Команды Гоблинов часто выставляют на поле игроков, вооруженных бомбами, цепными пилами, смертельными ходулями «пого» и даже дико вращающихся фанатиков с шаром на цепи. С помощью всего этого можно устроить тотальную резню команды, не готовой к подобному нашествию (и самих Гоблинов, когда что-то пойдет не так, что обычно и случается). Что еще помогает командам Гоблинов держаться на плаву? Ну... большинство гоблинских команд имеют в своем составе двух здоровенных Троллей. Почти неостановимые, когда движутся, и практически неубиваемые, недостаток интеллекта Тролли восполняют силой, выносливостью и аппетитом, который засвидетельствовал бы неудачливый гоблин, если б мог.



Тем не менее, Гоблинам недостает основных способностей к игре. Конечно, они могут бегать с неплохой скоростью и хорошо уворачиваются, но никудашные навыки обращения с мячом и обща... эмм... «расплюсчиваемость» среднего гоблина всегда будут держать их в нижней части турнирной таблицы.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ГОБЛИНОВ

Лоудаун Ратз: Тренируемые владельцем команды, скандально известным Хайми Шивелем, Ратз – одна из самых заурядных команд Гоблинов. Регулярно причиняющие себе самим больше повреждений неумелым обращением с секретным оружием, чем противник, и имеющие в составе двух Троллей, которые 99% времени матча проводят в дремоте или поедании Гоблинов, они являются одной из самых плохих команд, когда-либо выходивших на поле. Время от времени они могут выиграть игру, но обычно когда оппонент не появляется на матч или случается какое-нибудь чудо: бомба попадает в нужное место, цепная пила обезглавливает звездного тренера. Однако, несмотря на все это, Ратз – одна из самых популярных команд Кровавого Футбола и их фиолетово-черные фанаты – хорошо известный атрибут турниров.

Рок Суити: Рок Суити на самом деле даже не настоящая команда. Это паб в Скверноземье. Этот паб время от времени отправляет некоторое количество своих завсегдатаев (обычно тех у которых огромные счета за выпивку) на турнир, чтобы попытаться заработать несколько золотых монет и расплатиться с пабом. Если они не добьются успеха, то, по крайней мере, не будут больше увеличивать свой счет. К сожалению, для владельцев паба, некоторые завсегдатаи продолжают возвращаться с турниров одним куском (не особо трезвым куском, надо заметить).

КОМАНДЫ ХАЛФЛИНГОВ

Почему Халфлинги каждую неделю собираются на игру, только чтобы как обычно быть втоптаннными в землю и оставленными умирать, было неразрешимой загадкой для многих спортивных болельщиков (и Гоблинов-букмекеров) многие годы. Ответ прост (по крайней мере, для Халфлинга)! Согласно традициям Халфлингов, каждый, кто принимает участие в игре, после ее окончания присоединяется к роскошному гигантскому банкету! Нередко можно увидеть травмированных Халфлингов, поднимающихся со своих носилок и уносящихся в направлении раздевалки после финального свистка! Эти послематчевые банкеты столь велики, что готовящие их во время игры лучшие Шеф-Повары наполняют стадион запахами, которые часто невероятно вдохновляют команду Халфлингов (и отвлекают от игры их соперников). Даже зная об ожидающем послематчевом фуршете, Халфлинги могут быть совершенно ненадежными игроками. Многие из них имеют привычку ускользать с поля, чтобы перехватить хот-дог или перекусить перед банкетом, или отказываться выходить из раздевалки пока не прикончат свое мороженное на палочке со стаканом Орка-Колы.



Тренеры Халфлингов также известны тем, что компенсируют недостатки своих команд, нанимая самых больших из всех больших парней для помощи команде. Большинство команд Халфлингов выставляют на поле как минимум двух массивных Древолюдов, которые любят коротышек за то, что те являются единственными представителями короткоживущих рас (к которым Древолюды относят даже Эльфов), согласными слушать их невероятно длинные и скучные истории. Только молодые Древолюды (в возрасте до 250 лет) помогают Халфлингам, поскольку старые Древолюды обычно ведут затворнический образ жизни и не общаются с другими расами. Время от времени Древолюдов можно встретить в командах обнимающих деревья Лесных Эльфов. Фанаты любят Древолюдов как за их способность забивать противников в поле тяжелыми взмахами своих огромных конечностей, так и за шанс прокричать «Пооооооерегиись!» когда одного из гигантов сбивают с ног соперники.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ХАЛФЛИНГОВ

Гринфилд Грассхаггерс: Грассхаггерс стали широко известны после матча 2482-го года против Асгард Рейвенс, в которой Грозовой Гигант Гурк КлаудСрейпер играл первый (и последний) раз в своей карьере. Глупый бывший тренер Омо Снуффсниффер продолжал посылать на поле запасных вместо мертвых и травмированных игроков весь матч. Грассхаггерс наконец сдались, когда 734-е тело было вынесено с поля. Новое правило, ограничивающее число игроков команды шестнадцатью, было срочно принято уже на следующей неделе.

Айрон Шефс: Шефс – одна из немногих команд Халфлингов, с которыми противники действительно боятся играть. Нужно сказать, что скорее это происходит из-за двух высоченных Древолюдов – братьев Айронвудов, Тикоака и Мейпллифа входящих в состав команды, а также самого могучего из блокиров Древолюдов, когда-либо ступавших по Муту, Дипрута Стромбранча, часто играющего за команду, чем по какой-то другой причине. Кроме того, Шефс знамениты своими «Халфлингами-Убийцами», ведомыми капитаном команды Чинсом Канетчизом. Убийцы известны тем, что показывают лучшее из того, что может предложить Кровавый Футбол (когда братья Айронвуд используют их в качестве живых снарядов) на своем стадионе Китчен и берут верх (обычно отскакивая от голов оппонентов). Как заметил главный тренер Шефс, Кага Сакисуи: «Я собрал все самое лучшее, что может предложить Мут и мы воспользуемся любым преимуществом, которое сможем получить!».

КОМАНДЫ СКАВЕНОВ

Общество скавенов многослойно и подчинено множеству ритуалов, но на поле Кровавого Футбола все барьеры падают и каждый игрок прилагает все силы, чтобы помочь команде достичь полной и безоговорочной победы. Игра стала очень популярна во всех слоях общества Скавенов – они любят любую возможность бездумного насилия. На самом деле очень трудно убедить их, что в игре существует какая-то другая цель, когда они выходят на поле или даже просто смотрят игру с трибун! Многие величайшие рекорды по Убитым Игрокам и Убитым Зрителям были поставлены во время матчей с участием Скавенов.

Верные своей извращенной натуре, Скавены адаптировали игру к своим особым обычаям. Новый клан был сформирован для управления и контроля над игрой – Клан Ригенс. Клан Ригенс состоит из неизвестного числа команд, самой известной из которых являются Скавенблайт Скрэмблерс, трехкратные обладатели Кубка Крови. Некоторые другие команды достигли успехов в других, менее известных лигах и соревнованиях, кроме того существуют смешанные команды скавенов и игроков других рас, играющие на различных уровнях. Конечно, близкое соседство с варп-камнем и появляющиеся в результате мутации помогли добиться этих успехов, но даже средний игрок Скавенов обладает большим потенциалом со своей скоростью, с которой могут потягаться очень немногие расы. Повторное восхождение команды Скавенов на вершину – лишь вопрос времени.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ СКАВЕНОВ

Андеруорлд Криперз: Криперз – не чисто скавенская команда, а необычная комбинация Скавенов и Гоблинов. Криперз известны своими инновационными грязными трюками и подлой тактикой, которые они пытаются применять, чтобы выиграть, странными мутациями Гоблинов, вызываемыми чрезмерным действием варп-камня, и злыми и жестокими спорами, раздающимися из их раздевалки, когда сверхамбициозные планы команды не сбываются (а обычно так и происходит). Эти качества сделали Криперз очень популярными среди фанатов, несмотря на то, что их поддержка не вознаграждается серьезными успехами на поле Кровавого Футбола!



Skitter Stab-Stab forgets the use of weapons is strictly against the rules...

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ СКАВЕНОВ: СКАВЕНБЛАЙТ СКРЭМБЛЕРС

Цвета команды: Желтый

Владелец: город Скавенблайт

Главный Тренер: Вайтик Мэни-Хэдед

Игроки: Скавены



Пришедшие из отвратнейших сточных канав, Скавенблайт Скрэмблерз – лучшая команда Скавенов в мире. Трехкратные обладатели Кубка Крови, они сочетают природную скорость Скавенов и грубую силу Крысоогров. Очередное достижение Скрэмблерз вершин – несомненно, лишь вопрос времени.

- 2442 Город Скавенблайт вкладывает значительное количество варп-камня в развитие младшей команды Клана Ригенс – Скрэмблерс. Успех (и множество мутаций) немедленно нашел команду и в течение нескольких месяцев Скрэмблерс стали лучшей командой Клана. Они даже стали чемпионами Кубка Варп-Камня (скавенского чемпионата) и удерживали титул в течение пяти лет.
- 2461 После товарищеского матча перед началом сезона 2461-го между командой NAF Потбелли Паймен и изменившими название Скавенблайт Скрэмблерз на глубочайшей арене Скавенблайта, безоговорочно побежденные Халфлинги проданы в рабство, поскольку не смогли заплатить внезапно введенный «Налог варп-камня для команд, побежденных Скрэмблерз перед началом нового сезона NAF». Не найдя замены для Паймен в такой короткий срок, NAF предоставила Скрэмблерс возможность занять освободившееся место в лиге.
- 2478 После длившихся целых год приготовлений стадиона к финалу, во время которых поле было напичкано ловушками, бездонными ямами и сильно наклонено в сторону зачетной зоны противника, в то время как запасная команда заботилась о том, чтобы попасть в финал, Скавенблайт Скрэмблерз не дали Гаудж Ай стать первой (и единственной!) командой, выигравшей Кубок Крови два раза подряд. Звездными игроками в том матче были Скраг Нечистый и Гларт Смэшрип, вызвавшие у противника 13 приступов крайней тошноты и 6 смертей соответственно.
- 2493 Скрэмблерз установили новый рекорд, став единственной командой, выигравшей Кубок Крови и Кубок Хаоса в один год, и были избраны «Командой Года». Успех сопровождался появлением в команде устрашающего Крысоогра. Ранние эксперименты с этими дикими существами привели к большому числу смертей среди Скрэмблерс, чем среди противников, но после искусственного отбора, проведенного Кланом Малдер, Крысоогры со временем поняли основные принципы игры. Отныне Крысоогры, часто обладающие мутациями вроде дополнительных конечностей или шупалец, стали обычным дополнением наиболее успешных команд Скавенов.
- Сегодня Скрэмблерс и другая команда Скавенов, Думфаер Варпхантерс, должны были играть друг с другом в первом матче турнира Кровавого Кубка. Однако игра была столь сильно ожидаема Секйвенами-фанатами, что многим не удалось пройти на стадион. И Скавены поступили так, как поступила бы на их месте любая уважающая себя мутировавшая пятифутовая крыса... Они прокопали подземные тоннели и попытались таким образом проникнуть на стадион. Когда пришло время первой подачи, земля под стадионом стала настолько нестабильной, все поле провалилось (результатом чего стало 14 смертей). Варпхантерс приняли на себя основной удар, но и Скрэмблерс не смогли вовремя восстановить команду к чемпионату Кубка Крови.

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2477 (XVII), 2478 (XVIII), 2493 (XXXII); победители Кубка Хаоса 2493; Команда Года Orcidas в 2478, 2493

Зал Славы: Тарш Шюрхендс, Бриинт Брейнгильпер, Раста Тэйлспайк

Рейтинг журнала Spike!: 146 очков (после туннельной катастрофы)

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ ЛЮДЕЙ: РЕЙКЛЕНД РИВЕРЗ

Цвета команды: Голубой и Желтый

Владелец: ДжейДжей Гризуэлл мл.

Главный Тренер: Гельмут Цвиммер

Игроки: Люди



Риверз были созданы более столетия назад, в 2389, когда появилось свободное место в том, что было тогда Конференцией Старых Земель. Известная в свой первый сезон как Альтдорф Аколайтс, команда быстро сделала себе репутацию за счёт высокого мастерства и умения, поскольку первый владелец ДиДи Гризуэлл ст. переманил из других команд лучших игроков в западных землях! Эта политика, соединяющая потрясающую покупательную способность с лучшим, что можно купить за деньги, служила Риверз хорошей службой на протяжении всей их долгой жизни. Сегодня, при правнуче ДиДи, ДжейДжей Гризуэлле мл., Риверз, возможно, лучшая универсальная команда во всём известном мире.

- 2389 Альтдорф Аколайтс, сформированные деловым консорциумом в сотрудничестве с жителями Альтдорфа, устраивают свою базу на Мемориальном Стадионе Грзуэлла. Благодаря безукоризненным действиям главного тренера Йохана Вайсшаупта и деньгами ДиДи Гризуэлла Старшего, в первом сезоне они стали четвёртыми в Уайтскул Челлендж Кап (ныне Кубок Хаоса).
- 2396 Когда Мемориальный Стадион Гризуэлла обвалился во время шторма (на фоне слухов об откатах и урезании расходов фирмой, построившей его) команда поменяла своё название на Рейкленд Риверз и обосновалась в новом Альтдорф Олдбоул. Никто в точности не уверен, откуда появились эти две части нового имени, но обе помогли Риверз выиграть свой первый кубок, одержав верх над Вупертал Вотанс в финале.
- 2411 ДиДи Грисвелл Младший вступает во владение командой после смерти своего отца. Главный тренер в то время – Блайнд Вилли Мюллер. Риверз переживают резкий спад, их положение хуже, чем когда бы то ни было. Мюллер, как утверждают, получил работу, шантажируя ДиДи Младшего.
- 2432 Риверз начинают первый сезон 14-летней полосы неудач, когда одиннадцать игроков основного состава заражаются во время игры с Нургл Роттерз и вынужденно продаются в Сабтеррениан Слаймболс. ДиДи Гризуэлла Младшего сменил ДжейДжей Гризуэлл Старший.
- 2468 ДжейДжей Гризуэлл Старший умирает во время матча с Асгард Рейвенс; владельцем становится (и является по сей день) ДжейДжей Гризуэлл Младший. Вскоре после этого прибывает новый главный тренер Гельмут Цвиммер, который вводит «Новый Порядок» в подготовке и тренировках.
- 2485 Рейкленд побеждают Дарксайд Коубойз, выигрывая Кубок Крови XXIV, после удивительной замены: Орлак Штурмдранг вышел на поле вместо смертельно травмированного капитана Вольфмара фон Бека спустя всего лишь девятую секунду игры. Могучий Зуг поставил свой, до сих пор не побитый, рекорд по количеству Укушенных За Один Матч Противников.
- 2487 Грифф Обервальд (совершенно случайно оказавшийся наполовину кузеном Штурмдрангу!) приводит свою команду к четвёртой победе в Кубке Крови, после того как заменил Орлака в качестве капитана команды, когда последний посчитал отношение фанатов к себе как к мегазвезде излишним бременем.
- 2489 Риверз – одна из немногих команд, благополучно переживших развал NAF, главным образом благодаря мудрому финансовому планированию владельца команды ДжейДжей Гризуэлла Младшего.
- 2491 Риверз заставили замолчать скептиков, говоривших, что они не смогли приспособиться к новым открытым турнирам, ураганом вернувшись, чтобы выиграть Кубок Крови XXXI в финале у Марадерз.
- Сегодня Выиграв в Кубок Крови в шестой раз, Грифф Обервальд оставил Риверз, став наёмником. Хотя это и поколебало команду, создание тренером Цвиммером нового поколения звёздных игроков, которые обессмертят Риверз, не за горами.

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2471 (XI), 2479 (XIX), 2485 (XXV), 2487 (XXVII), 2491 (XXX), 2499 (XXXVIII); победители Кубка Хаоса 2396, 2399-2405, 2412, 2422-2427, 2448, 2461, 2463, 2470

Зал Славы: Вальтер дами Кемпфт, Эрдрич Голштейн, тренер Йохан Вайсшаупт, Джулес Виндер

Рейтинг журнала Spike!: 295 очков

КОМАНДЫ ЛЮДЕЙ

Ни одна раса не может утверждать, что она столь же универсальна в Кровавом Футболе, как раса Людей. Знатоки всех аспектов игры, они не имеют таких слабостей, как хрупкость Лесных Эльфов или медлительность Гномов. Вне всякого сомнения, Люди – лучшие универсальные игроки, и команды Людей выигрывают десять чемпионатов Кровавого Кубка с начала спонсорства Bloodweiser в 2461, а ещё больше выступали в финалах или добились успехов в других больших турнирах. Группа быстрых кетчеров, мощные блицеры, опытные трюверы и линейные игроки, отважно держащие строй – вы можете удивиться, как какая-либо команда может победить Людей.

Тем не менее, командам Людей недостаёт грубой силы орков, выносливости нежити, невероятной скорости скавенов (что показали несколько лет назад Даркхантер Читас, свободно бегавшие сквозь защиту Риверз). Те команды, которые смогут навязать Людям свою игру, в которой они от природы сильны, с большой вероятностью смогут выиграть матч. Тем не менее, не стоит списывать команды Людей со счетов, они всегда в верхних строчках турнирных таблиц, и не далее как в 2503 команда Людей взяла Кубок Крови. Дураком будет любой, кто отвергнет людей как «среднячков».

После распада NAF многие тренеры обнаружили, что добавление в команду Людей Огра может прибавить к арсеналу команды грубой силы. Убойные и весьма тупые, «очеловеченные» огры в последнее время хорошо показали себя во многих главных командах, и лишь в редких случаях команда людей выходит на поле без него. Отдельные команды, такие как Крусейдерс или Риверз до сих пор не используют Огров, но можно лишь гадать, как скоро Гризуэлл решится и вложит деньги в кого-нибудь из самых талантливых Огров.

Что бы вы ни делали со своими золотыми кронами, поставить на то, что команда Людей примет участие в финале Кубка Крови в этом году, будет далеко не самым плохим выбором.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ЛЮДЕЙ

Брайт Крусейдерс: Крусейдерс могли быть действительно великой командой Кровавого Футбола, если бы не одно серьёзное препятствие – они никогда не полят и не жульничают! Пока другие команды готовятся к матчу, подкупая судей и расставляя колья в ямах-ловушках, Крусейдерс играют в благотворительных матчах и помогают старым леди перейти через улицу. Они не выиграют ни в одном большом турнире, до тех пор, пока не образумятся и не научатся играть грязно!

Кривленд Кресентс: Одна из старейших существующих команд, которую сейчас тренирует их знаменитый бывший блицер, Гарри Кери. С недавней покупкой Ррр'крага Смма'гугга у Олдхейм Огрс, Кресентс надеются сделать ещё один рывок к чемпионской славе. Смогут ли они потягаться с Марадерз или Риверз ещё неизвестно. Сладкие со событиями, ребята, если Кресентс удастся составить удачное расписание игр плей-офф, они могут выйти в полу- или даже финал Кубка Крови.

Марадерз: Марадерз были известны как Мидденхейм Марадерз, но изменили своё название после распада NAF в 2489, когда им пришлось продать свой стадион и отправиться в путь. Многие считают, что это было их становлением и теперь Марадерз, вне всяких сомнений, одна из ведущих команд Кровавого Футбола. Ответный матч против главных соперников, Рейкленд Риверз (которые последний раз разгромили Марадерз в Кубке Крови XXXVIII) с нетерпением ожидается фанатами Кровавого Футбола во всём Старом Свете и многих местах за его пределами!

КОМАНДЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ

Более пяти тысячелетий назад Королевства Эльфов перенесли дорого им стоившую гражданскую войну, развязанную группой ренегатов, известных как Тёмные Эльфы. Жаждавшие земной власти, они отвергли традиционных божеств, начав поклоняться тёмным богам злой магии. Война шла семь столетий, и результатом стало изгнание Тёмных Эльфов из Эльфийских Королевств. Озлобленные этим обстоятельством, они стали ещё большими декадентами и теперь считаются одними из самых полезных слуг Зла. Тёмные Эльфы по-прежнему концентрируют свою значительную и злобную мощь на своих сородичах сильнее, чем на всех остальных. Но во имя Наффла, они умеют играть в Кровавый Футбол!

Команды Тёмных Эльфов применяют такую же тактику, как и их эльфийские кузены, будучи одинаково хороши для игры в пас. Но незамутнённая злость позволяет им наслаждаться беговой игрой, особенно, когда в команде есть замечательный бегун, такой как отошедший теперь от дел Джеремайя «Флэшинг Блэйд» Кул. Безжалостные блицеры буквально вырезают дыры в линиях соперника, и бегуны могут быстрым рывком добраться до зачетной зоны, прежде чем хаос начнётся снова. Бешенные Эльфийские Ведьмы могут стремительно врываться в неподготовленную команду противника, а ассасины Тёмных Эльфов, скрывающиеся на заднем плане, способны нанести удар без предупреждения (и, по-видимому, привлечения внимания рефери) закалывая соперников, когда те готовятся занести тачдаун, и часто досрочно заканчивая их игру (если не жизнь).

Тёмные Эльфы ненавидят всё. Будучи крайне жестоким, высокомерным и ксенофобским народом, они не дают пощады и не ожидают таковой. Игры против ненавистных Высших Эльфов часто перерастали в целые войны, а благотворительный матч, проводимый пару лет назад, в котором участвовали Джеремайя Кул и Вален Свифт закончился полномасштабной битвой, прежде чем местная армия разняла обе стороны (и фанатов). С учётом всего этого, почему Тёмные Эльфы не стали успешными? Большинство относит это к высокомерию расы. Они не видят необходимости пытаться организовывать лёгкое расписание в открытых турнирах, полагая, что их природные навыки и способности позволят им запросто со всем справиться. Многие также возлагают вину на жестокость команды: бегун, которому остается несколько секунд, чтобы занести победный тачдаун, зачастую останавливается, чтобы быстро наступить на шею поверженного оппонента, и время истекает.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ТЁМНЫХ ЭЛЬФОВ

Уайт Бэй Эрроуз: Команда Тёмных Эльфов, не выигрывавшая тридцать лет. Знамениты? Ну, не этим фактом, а своим матчем против Фрозен Фэнтомс. В 2476 году Эрроуз вышли на поле против Фэнтомс, после трёхдневных усилий Эрроуз захихнуть девяносто тысяч своих неистовых болельщиков в пещеру, едва вмещающую лишь игровое поле. Игра началась с обычной для бесплотных Фэнтомс проблемы – они не могли что-либо сделать с мячом. Однако их тренер, по общему мнению, наложил заклятье, в результате которого рефери, все игроки Эрроуз и все их фанаты также стали бесплотными! К настоящему времени, никто не занес тачдаун, никто не пострадал, никто даже не коснулся кого-либо ещё... Мяч сдулся после первого года. И, несмотря на все свои усилия, судья до сих пор не может свистнуть в свисток, чтобы закончить игру.

Наггарот Найтмарс: Найтмарс - молодая команда, основанная после развала NAF. Многие игроки команды пришли из расформированных Наггарот Найтвингс, обанкротившихся после того, как их главный тренер сбежал с казной команды. С богатством в виде молодых (по эльфийским меркам) талантов и двумя новыми звёздами-ассасинами, братьями Рэйззор, матч против этой команды уже обернулся настоящим кошмаром для множества противников!

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ: ДАРКСАЙД КОУБОЙЗ

Цвета команды: Черный и Голубой (как их соперники)

Владелец: принц Деррен ар-Лоловиа

Главный Тренер: Луксен Туентир

Игроки: Тёмные эльфы



Извращённая вырождающаяся раса Тёмных Эльфов печально известна своим поклонением странному и ненормальному насилию, и Кровавый Футбол очень хорошо вписывается в их религиозные убеждения. Коубойз – безжалостная, сверхжестокая команда, которая, как следствие, очень хорошо играет. Сочетание высокого интеллекта, природной ловкости, дегенеративной жестокости и ненависти ко всем живым существам поднимало их на вершину не один раз.

- | | |
|---------|---|
| 2422 | Старый Свет впервые узнаёт о существовании Дарксайд Коубойз, когда Халфлинги из Пинкфут Пантерс уходят на товарищеский матч с ними и не возвращаются! |
| 2438 | Несколько команд угрожают бойкотировать Коубойз, когда те обратились с просьбой вступить в официальную лигу NAF, но, несмотря на это, бледнокожие убийцы приняты. Тут же начали появляться отвратительные открытия об их своеобразных привычках, таких как использование связанных снотлингов вместо мячей, чтобы не изнашивать дорогие импортные. Эти слухи, кажется, только усилили загадочность Коубойз для жаждавших острых ощущений болельщиков. |
| 2461 | Коубойз играют в самом первом Кубке Крови, наголову разгромив Хаос Олл-Старс в весьма скользкой игре (в прямом смысле – Коубойз использовали запрещённую магию, превратив большую часть первой линии игроков Олл-Старс в слизняков!). |
| 2473 | Коубойз почти распались после печально известного матча против Кишаго Верберс (который длился двенадцать дней, прежде чем остановился в счёте 2-2 со смертью последнего игрока у каждой из команд). Новые правила NAF, ограничивающие продолжительность игр, были приняты слишком поздно, чтобы спасти Верберс, но Коубойз удалось восстановить и перестроить свою команду под умелым руководством Джеремайи Кула. Их усилия в итоге принесли им славу, когда Коубойз выиграли Кубок Крови XXI, в котором Кул установил рекорд по пасах, не побитый до сих пор. |
| 2488 | Несмотря на то, что Кул отошёл от дел в 2487 году, его место более чем успешно занял Хубрис Ракарт, последний на тот момент в длинном ряду эффектных игроков Дарксайд. В свой первый сезон, в качестве капитана команды, Хубрис заслужил бессмертную славу, проведя Коубойз весь путь до победы в Кубке Крови, который оказался последним организованным старой NAF. В ходе матча комиссар NAF Никк Три-Хорн исчез со всей казной NAF и группой поддержки Коубойз! |
| Сегодня | Коубойз пережили распад NAF и уход ставшего наемником Хубриса, начав период интенсивных тренировок (и жертвоприношений Кхейну неосторожных фанатов соперников). Учитывая, что команда Тёмных Эльфов выиграла Кубок Хаоса в 2505 году, эксперты говорят – год Коубойз скоро наступит вновь. |

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2461 (I), 2481 (XXI), 2488 (XXVIII); Команда Года Orcidas в 2481

Зал Славы: Рокудан Фей, Джеремайя «Флэшинг Блейд» Кул

Рейтинг журнала Spike!: 270 очков

Знаете ли вы, что...

Тёмные эльфы известны злобностью и извращённостью – и это только болельщицы! Но самый отвратительный из них это, конечно, Хубрис Ракарт из Дарксайд Коубойз, который невероятно жесток и порочен, причём настолько, что мы просто не смеем рассказать вам о том, на что он способен – в случае, если он об этом узнает, он достанет нас!



КОМАНДЫ ОГРОВ

Огры играли в Кровавый Футбол с тех пор, как эта игра была вновь открыта. На самом деле, Огры были первыми из «больших парней», как их называли на поле. В конце концов, интеллект ребенка, разрушительная натура, огромные сила и размер – всё это делает их прекрасными игроками Кровавого Футбола. Огры отличились во многих командах и по версии журнала *Spike!*, проводившего опрос в прошлом году, знаменитый Морг'н'Торг был признан «Величайшим игроком всех времён».



Хотя одиноких Огров можно часто встретить в командах, настоящие команды Огров редки. Это имеет непосредственное отношение к тому факту, что собрать на поле 11 Огров фактически невозможно из-за их склонности напрочь забывать, чем они занимаются, ввязываясь в потасовки в раздевалке, или просто отправляться в ближайший паб, чтобы хорошенько там всё разнести. Из-за этого тренеры Огров (самые умные из их вида) обычно набирают в команду представителей меньших рас, чтобы мягко направлять и напоминать большим парням, что они должны делать. Вплоть до недавнего времени для этих целей использовались Гоблины, но после того как не одна команда Огров обанкротилась из-за их склонности к клептомании, в командах Огров вместо них появились ещё меньшие существа, Снотлинги.

Удивительно, но у снотлингов есть некоторые преимущества перед гоблинами. Главное из них, это, конечно то, что у них ничего не «липнет к рукам» - это положительно сказывается на банковском счёте команды. Они к тому же невероятно ловкие и заставили краснеть многих игроков, когда пробегали между их ног, чтобы занести тагдаун. Конечно, у снотлингов также есть длинный перечень недостатков, главным из которых является полное отсутствие способности оставаться на поле. Игрок понимает, что когда ему нужен напарник, чтобы уравнять шансы в драке с Халфлингом, ему предстоит тяжёлая битва. Даже спотыкание о камень приводило к смертям Снотлингов, и чем чаще Снотлинг бросается на поле Огров, тем больше вероятность, что в один из таких дней он приземлится в зачетной зоне вверх ногами и последним, что промелькнет в его голове, будет дерн.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ОГРОВ

Олдхейм Огрс: Самая первая и, несомненно, самая известная команда Огров, даже выигравшая Кубок Крови (в 2475-ом, против Риверз, любители мелочей). В то время такой успех не был для них распространённым и обычным, и, как стало известно, это повлекло за собой странные расстройства, что показала прошлогодняя победа над Гоугед Иви в полуфинале Кубка Хаоса. Но, несмотря на это, можно даже не задаваться вопросом, достигнут ли огры когда-нибудь снова высочайших вершин Кровавого Кубка.

Хикууру Хэдхантерс: Игроки этой команды в буквальном смысле охотники за головами. Набранная из древнего племени охотящихся за головами Огров Южноземелья, команда всегда привлекала к себе внимание, заставляя все головы поворачиваться в ее сторону (и поворачиваться, и поворачиваться, пока не свернутся шеи!). Ведомые Дибонго «Да Спеарером», Хэдхантерс бросали снотлингов не только к конечной зоне с мячом в руках, но и в соперников. Эти Огры, со своими природными талантами в метании копья, выносили своих соперников даже до того, как те добирались до половины поля Хэдхантерс, вызывая не только огромное количество травм у противника, но и, к немалому удовольствию фанатов, высокую смертность среди Снотлингов.

КОМАНДЫ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Лесные Эльфы живут в Лорене, зачарованном лесу, что в Бретоннии. Физически они идентичны Высшим Эльфам, но предпочитают носить совсем немного доспехов и больше любят одежды натуральных цветов: зелёные или красновато-бурые. Их королевство намного старше людских государств, окружающих его, и обычно избегается Людьюми, которые знают, что любое существо, вошедшее в лес со злыми намерениями, встретит скорую смерть от незаметной стрелы или внезапного удара мечом. Это значит, что другие расы редко видят Лесных Эльфов, кроме тех случаев, когда одна из их команд и её фанаты прибывают как будто бы ниоткуда, чтобы сыграть матч, и, так же таинственно скрыться обратно, как только игра окончена!

Лесные эльфы прирождённые игроки в Кровавый Футбол, но их неприятие тяжёлых доспехов делает их уязвимыми против некоторых из более силовых команд-соперниц. Однако в целом, природных атлетических способностей Лесных Эльфов хватает, чтобы избегать неприятностей – только быстрый или хитрый враг может дотронуться до их игрока! В любом случае, ни один Лесной Эльф, достойный таковым называться, не будет нагружать себя дополнительными доспехами и быть вынужденным подкрадываться к сопернику, чтобы сбить его с ног. Для Лесных Эльфов длинный пас – это всё, для них он более значим, чем даже для их кузенов, Высших Эльфов, которые мастерски овладели игрой в пас на короткие и средние дистанции. Все усилия их опытных бросающих направлены на то, чтобы передать мяч настолько далеко, насколько смогут добежать молниеносные Кетчеры, в то время как Линейные игроки из всех сил пытаются удержать соперников. Единственное исключение – Боевые Танцоры Лесных Эльфов. Эти бывшие артисты – ещё и чрезвычайно атлетичные воины, обученные не только акробатике, но и смертоносным искусствам рукопашного боя, способные сразиться на равных практически с любым противником.



ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Ателорн Эвенджерс: Ателорон Эвенджерс – одна из команд старой NAF, очень хорошо воспринявшая новый стиль игры открытых турниров. Эвенджерс утверждают, что это из-за пригодности открытых турниров для их свободной и беспечной жизни, хотя менее доброжелательные критики видят причину в том, что Эвенджерс больше не приходится соседствовать со своими (куда более успешными) извечными соперниками, Дарксайд Коубойз, в одном дивизионе! Какой бы ни была причина, со времени распада NAF Эвенджерс находится на волне успеха, с победами и в Кубке Подземелий, и в Кубке Крови.

Дипвуд Фальконс: Дипвуд Фальконс – сравнительно новая команда Лесных Эльфов, которая, с Древолудом в своём составе, вызвала нечто вроде бури. Хикорисвитч Лонгбарк – отросток одного из самых знаменитых игроков древолудей всех времен, Эвергрин Рэдвуда, игравшего в команде Халфлингов Куки Монстрс, и как оказалось, он пошёл в отца. С Лонгбарком у Фальконс появилось преимущество сильных ударов, чего так не хватает большинству команд Лесных Эльфов, и многие комментаторы указывают на них как на команду, матчи которой стоит смотреть.

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ ЭЛЬФОВ: КАЛЛАХИР СВИФТС

Цвета команды: Голубой и Оранжевый

Владелец и Главный Тренер: Люсьен и Вален Свифт

Игроки: Эльфы



2501 год помнит каждый фанат Кровавого Футбола. Во время пресс-конференции после матча между Галадриет Гладиаторс и Эльфхейм Эйджелс, Люсьен и Вален Свифт, которым надоело быть в категории второразрядных игроков в сегодняшних наполненных деньгами командах высших эльфов, объявили о своей немедленной совместной отставке. Однако, как и многие вышедшие на пенсию игроки, они обнаружили, что трудно держаться вдали от ликования толпы, вида и звуков сокрушающих захватов или восхитительного приема мяча. Два месяца спустя братья Свифт заявляют о создании своей команды без какой-либо поддержки из Эльфийских Королевств.

2502 Инвестировав свои совместные сбережения Люсьен и Вален арендовали участок земли под тренировки и приобрели шестнадцать комплектов голубой и оранжевой униформы (голубой от Гладиаторс и оранжевой от Эйджелс). К ним немедленно стали стекаться толпы претендентов из числа старых товарищи по команде и соперников, а также молодых эльфов, не желавших играть вместе с Принцами из команд Высших Эльфов. После изнурительных летних тренировочных сборов, два брата выбрали шестнадцать игроков, первыми одевших форму Свифтов.

2503 В ходе одной из первых игр Вален Свифт обратил внимание на серебриноволосую болельщицу, прекрасно бросившую булыжник в ничего не подозревающего противника, стоявшего рядом с боковой линией (на противоположенной от нее стороне поля, вызвав в результате нокаут). Под впечатлением от её метательных способностей, Вален предложил девушке попробовать себя в роли одного из трюверов Свифтс. С блеском пройдя испытания, Лориала Уайнтри надела старую маску Валена Свифта, став первой женщиной-трювером в не-амазонских командах Кровавого Футбола. В своём первом матче против Альтдорф Андерачиверс она сделала два результативных паса Хайэлму Лирпадре и сама занесла один тагдаун.

2504 За всего лишь второй свой сезон Лориала бьет рекорд Харга Вайнкилла своими 157 пасами, брошенными на 2321 шаг. Однако никакие рекорды по пасах не помогают Свифтс, поскольку им приходится участвовать в Больших с истощённым из-за старых травм, одолевших многих игроков-ветеранов, составом. Команда была вынуждена покинуть Турнир *Spike!* и организовать тренировочный лагерь для нового поколения масок, шипов и «ирокезов».

Сегодня Постоянно превосходя ожидания, Лориала становится всё сильнее и сильнее под руководством Валена Свифта. За три года она со своей невообразимой меткостью стала лучшим трювером в турнирах. И многие её противники-мужчины открыли для себя её стремительный как пуля бросок, при виде которого у любого человека на глазах могут выступить слёзы. С Люсьеном Свифтом, тренирующим перспективных молодых блитцеров, с бывшими кетчерами Иглз, Хайэлмом Лирпадре и Ибрагимом Голдауном, команда стала опасной комбинацией красоты, молодости и опыта.

Награды Команды: Пока нет

Зал Славы: Пока нет

Рейтинг журнала *Spike!*: 281 очко

ИЗВЕСТНЫЕ КОМАНДЫ ЭЛЬФОВ

Селестиал Кометс: Вышедшие из старой лиги Кубка Подземелий(MAD), Кометс финансировались Коллегией Небесной Магии. После развала NAF и интеграции Кубка Подземелий в открытую схему турниров, они не нуждались в том, чтобы искать финансовую помощь на родине. С множеством опытных Эльфийских игроков и ветеранов, ищущих новые команды и с приходом высокородных в Кровавый Футбол, Кометс воспользовались своим уникальным финансовым положением и стали первой Эльфийской командой «профи».

КОМАНДЫ ЭЛЬФОВ И ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

На заре Кровавого Футбола Эльфы презирали эту игру. Они полагали, что в ней нет ничего, кроме двух команд нецивилизованных молокососов, избивающих друг друга в проявлении бессмысленного насилия. Однако им понадобилось совсем немного времени, чтобы понять, что нет ничего лучше, чем созерцание разгрома твоей командой противников и победы в упорной борьбе в матче Кровавого Футбола!

Между 2461 и 2488 две Эльфийские команды были на вершине – «Галадриет Гладиаторс» и «Эльфхейм Иглз», обе побеждали в финале Кубка Крови. Но с развалом NAF и введением открытого формата турниров, многим Эльфийским командам, включая Иглз и Гладиаторс, пришлось положиться на финансовую поддержку из Эльфийских Королевств, чтобы выжить. В конце концов, расходы нагель для волос, зеркала и химчистку для униформы могут быстро вырастать в приличные суммы. Множество команд, приняв щедрое пожертвования Принцев и зная своей родины, быстро выяснили, что за эти «пожертвования» придётся платить. Эти же самые благотворители зачастую также настаивали на том, чтобы играть за команду.

Первоначально смесь из знатных и профессиональных игроков была катастрофой для большинства Эльфийских команд. Принцы часто покупали те места, которые хотели, низводя многих старых игроков до обязанностей линейных. Кто может забыть лицо Валена Свифта, стоявшего на линии, когда Иглз встречали команду Хаоса Килл Фьюри! Когда Эльфийские команды наполнились богачами, многие опытные игроки Эльфов, игравшие во времена NAF, вышли в отставку.

Но немногие ушедшие игроки могут остаться вдали от славы, и вскоре началось формирование команд, состоявших только из ветеранов, скупавших по «старым добрым денькам». Страхнув пыль со старых униформ, надев защитные маски и заколов волосы, новые «старые» команды взлетели и сравнялись на поле со своими богатыми братьями, напоминая многим пожилым фанатам о старых Эльфийских командах NAF.



Так высшие эльфы оказались разделены на два типа команд. С одной стороны сравнительно неопытные, но хорошо экипированные Высшие Эльфы из благородной касты, а с другой – более опытные, но хуже экипированные, «Профи» Эльфы, как их стали называть. Но одна вещь всегда будет объединять два вида команд – и те и другие мастера игры в пас.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Галадриет Гладиаторс: Гладиаторс, вероятно, самая известная команда Высших Эльфов. Они выиграли Кровавый Кубок в 2470 и всегда были достойными соперниками благодаря лучшему эльфийскому блитцеру, украшавшему поле, Люсьену «Серебрянная Пуля» Свифту. Команда состоит из нескольких богатейших Эльфов в Королевстве, что позволяет Гладиаторс буквально покупать успех. В последнее время они были близки к финалам нескольких больших турниров. Уход Свифта несколько лет назад откатил их немного вниз, но переманивание богатейшей командой Кровавого Футбола другой звезды в их состав – лишь вопрос времени.

КОМАНДЫ ВАМПИРОВ

Мы не из тех, кто любит наживать врагов, но не можем не сказать, что вампирские команды не то, чтобы величайшие. На самом деле, мы зайдём так далеко, что скажем – они сосут... кровь, конечно. Вампиры обладают многим: они быстры, сильны, ловки и их невозможно убить без помощи заострённого куска дерева. Вы почти могли бы подумать, что это лучшие игроки Кровавого Футбола, выходявшие на поле, и в некоторых отношениях вы были бы правы. Если бы не одна маленькая проблема. Эта проблема, однако, не в солнце, как вы могли бы ожидать, так как благодаря лосьону из странного сочетания меди и размоленной лягушки-быка (известный многим как Солнцезащитный Крем КопперФрог) вампиры могут играть на солнце ограниченное время. Проблема вампиров, скорее, в том, что из-за усилий, затрачиваемых в матче, вампирам надо много питаться, и если там под рукой нет ни одного из их Рабов, чтобы покориться, они просто вынуждены бежать назад, в раздевалку за аппетитной горничной.

На протяжении многих лет Вампиры экспериментировали, применяя флаконы и фляги, чтобы удовлетворить потребность в крови на поле. Однако всё заканчивалось неудачно, так как всегда бывает блок или захват, вследствие которого сосуд оказывается разбитым на земле, с разлитой повсюду кровью. Фанаты могут ещё помнить 2481-й, когда Крагген Каунтс встречались с Даркфорест Айронхувс; тогда матч прекратился из-за того, что Минотавры и Вампиры провели весь второй тайм, пытаясь выпить кровь, разлившуюся по всему полю. Таким образом, чтобы восполнить потребность в крови, команды вампиров на поле часто сопровождаются Рабами. Это человеческие слуги, понимающие основы игры и находящиеся полностью под контролем Вампиров;



для последних Рабы ещё и удобные сосуды на случай, когда вампирам необходимо поест. Это часто может привести к возникновению проблем, например, когда вампир решит покориться Рабом, который мог бы занести крайне важный тачдаун.

Если вампиры могут держать достаточно Рабов на поле и справляться со своей жаждой, команда способна на чудеса. Существует не так много вещей могущих остановить Вампира и многие команды это поняли и знают, что ключ к победе над Вампирами кроется в удалении с поля Рабов.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ВАМПИРОВ

Блэк Саббетс: Саббетс были на пути к тому, чтобы стать первой по-настоящему успешной Вампирской командой до одной роковой ночи в 2496-ом. В финальной «разминке» перед игрой Кубка Хаоса, Вампиры играли с местной Гномьей командой «Блэк Маунтин Блейдс». Той ночью Судьба была не на стороне Саббетс, поскольку молодая женщина, воспитанная гномами и звавшаяся Зарой, играла за Блейдс и пронзила колом их главного тренера, Лорда Вампиров, когда тот выбежал на поле. Рабы очнулись от гипнотического рабства, которое возложил на них Лорд, и команда быстро распалась, бежав в ночь. Зара Убийца в настоящее время продолжает играть в Кровавый Футбол и всегда готова играть за те команды, которые стремятся взять верх над Нежитью.

Стрейссен Вампаерз: Эта команда известна тем, что была худшей из всех, когда-либо существовавших. После того как они оставались последними в каждой категории три года подряд, болельщикам надоело и они проткнули кольями всю команду и главного тренера, Лорда Вампиров.



КОМАНДЫ КХЕМРИ

В давние века два великих царства: Люстрия и Кхемри часто сходились в битве. Неустрашимые воины с обеих сторон вооружались, и в назначенный день тысячи болельщиков смотрели первые игры Кровавого Футбола! В те древние времена Сланн и Кхемри улаживали споры игрой. Тем не менее, эта традиция продлилась недолго, поскольку с возвышением других народов два королевства начали угасать. Однако там, где была сыграна последняя игра, впоследствии был навечно запечатан тайник с великой книгой Наффла, бога Кровавого Футбола, и тридцатью двумя комплектами доспехов. И всё это действительно пролежало бы там вечно, если бы орк по имени Мунк не обнаружил усыпальницу Кровавого Футбола.

Пока Сланн отдыхали в Люстрии, а Кхемри исчез в пустынях, игра была открыта заново и только несколько лет назад, с развалом NAF и повышением количества путешествующих команд, игра достигла Аравии. Что-то зашевелилось в последние несколько лет из-за постоянно путешествующих команд и магической энергии Кабалвиденья и Короли Гробниц Кхемри проснулись и обнаружили, что игру, в которую они когда-то играли, заполонили Эльфы, Орки, Гномы и ненавистные прислужники Сланнов – Ящеролюди. Разгневанные посягательством на священную игру, Короли Гробниц отправились в пустыню, где в пирамидах, которые они когда-то построили, подняли мумифицированные останки величайших игроков. Сначала дела шли не очень хорошо. Вынужденные пополнять свои спортивные команды обыкновенными скелетами, короли гробниц быстро начали искать в глубинах пустыни и на тысячелетних стадионах и полях всё, что могло бы повысить эффективность их команд.



Осматривая пейзаж в магические кристаллы, Короли Гробниц нашли то, что искали. Долго скрытые кости умерших игроков, убитых на славных полях Наффла. Когда бывшие игроки прорыли себе выход из песков, которые были им могилой более восьми тысяч лет, последние моменты жизни вспыхнули в их пыльных черепах нечестивым огнем, они облачились в древнюю броню, в которой когда-то играли, и отправились на поле чтобы воссоздать единственную жизнь, которую помнят. Тро-ра и Блиц-ра вернулись.



ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ КХЕМРИ

Нетер-Кхертет: Означает «божественная жизнь после смерти». Восемь тысяч лет назад эта команда была бичом мира Кровавого Футбола. Они быстро стали известны своим неодолимым строем «К» («К» от «Колесница»), который позже был запрещен. Времена изменились и Нетер-Хертет находятся сейчас не на самой вершине. На самом деле, очень далеко от нее: команда, бывшая столь успешной в прошлом, обнаружила, что у них очень мало умерших игроков на старых полях и ей пришлось прибегнуть к оживлению многих игроков из других, менее успешных команд. Результаты команды после возвращения были, в лучшем случае, посредственными, однако, это не помешало главному тренеру Итирису с гордостью заявить, что его звездный Тро-Ра Хонсю (который оказался скелетом завра) обрушит блистательную смерть на всех противников. Но, к сожалению, из-за проблем Хонсю с подбором мяча, не говоря уж о простых пасах, дальше заявлений дело не пошло.

КОМАНДЫ НЕКРОМАНТОВ И НЕЖИТИ

В Старом Свете мёртвые и проклятые не покоятся в земле. Оборотни бродят в тёмных лесах, поджидая момента, чтобы напасть на слишком далеко отошедшего от деревни крестьянина.



Некроманты селятся избежать юдоли смертных, ища запретные знания на страницах проклятых книг. Гули крадутся по кладбищам, их ненасытная жажда мёртвой плоти превращает их в мерзости, противные природе. Умертвия охраняют гробницы тех, кому они служили тысячи лет назад, вечно бдя в темноте. И на поле Кровавого Футбола давно умершие игроки возвращаются в места своей былой славы, дабы вновь сыграть в Кровавый Футбол.

Несмотря на то, что некромантия находится вне закона во всём Старом Свете, фактически, командам мертвецов всегда рады на многих стадионах Кровавого Футбола во всём мире. В конце концов, зачем платить Кабалвиденью за старые кадры с этими великими личностями, когда вы можете придти на матч и увидеть их во (разлагающейся, гнилой, изъеденной червями) плоти! Команды Нежити – такое же прибежище для многих проклятых, как и для мёртвых, Оборотни и Гули часто выходят на поле за команды Нежити, чтобы найти себе несчастную жертву, держащую мяч. Для многих проклятых успех в игре – способ избежать проклятия, висящего над ними; Оборотня, который охотится на селян и поедает их, выслеживают и убивают, а Оборотня, убивающего на поле Кровавого Футбола, осыпают почестями и похвалами... Плюс, он получает бесплатный обед!

Тем не менее, обыкновенные игроки Нежити могут не так много – они, как правило, медлительны, плохо бросают, скелетов обычно выносят с поля группами по трое-четверо, а зомби часто буквально распадаются на куски, когда ситуация становится жесткой. Чтоб компенсировать это, многие некроманты добавляют (гм!) мяса в команду - Мумий, Големов Плоти и Умертвий. Однако они не всегда доказывают свою высокую эффективность, Мумии и Големы Плоти в большинстве случаев так долго экипируются, что если нанять более двух из них, то команде придётся приходить на четыре дня раньше, в тоже время Оборотни, играя вместе с игроками-скелетами, постоянно отвлекаются. В целом, команды Нежити делятся на две категории: имеющие в своём составе Оборотней и Големов Плоти, и те, которые играют с Мумиями и Скелетами.



ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ НЕКРОМАНТОВ

Брундар Гримджекс: Гримджекс были самой первой командой, экспериментировавшей с использованием Големов Плоти вместо Мумий. Давний фанат команды, колдун Тёмных Эльфов, Маришел, создал Голема, известного как Фрэнк Н. Штейн, которого затем представил Гримджекс; и хотя Фрэнк знал лучшие времена (мы потеряли счёт замененным конечностям), все признают его самым известным Големом из всех, что когда-либо шатались по стадиону. Дважды став победителем в Кубке Подземелий, в 2481 и 2483, Фрэнк привёл команду к нескольким ошеломляющим победам над некоторыми знаменитыми командами.

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ НЕЖИТИ:
ЧЕМПИОНС ОФ ДЕС

Цвета команды: Черный (какой же еще?!)

Владелец и Главный Тренер: Томоландри Бессмертный

Игроки: Скелеты, Зомби, Умертвия, Мумии и Големы

Впервые поднятые в 2439 году, в глубине пещер гор Колдворм, Чемпионс являются собственностью одарённого некроманта, известного как Томоландри Бессмертный. Колдун жил в этих пещерах многие века, иссушенный годами, если не уничтоженный, погружаясь всё глубже в тайны Чёрных Искусств. К 2425 году Томоландри начал скучать со всем этим нудным шлаком – трупами и гробами. Он применил свои навыки чтобы настроиться на то, что делали другие маги, и в результате попал в сети вещания Necromancers Broadcasting Circle и был рад, открыв для себя Кровавый Футбол! Вскоре энтузиазм Томоландри возрос настолько, что он основал свой футбольный клуб. Но, вместо найма игроков, он просто воскресил дюжину скелетов, чарами вложил в них элементарные познания об игре – и Чемпионс оф Дес (воз)родились!

- 2439 В своём первом сезоне Чемпионс привлекли к себе внимание противников из всех других команд. Томоландри в редком интервью журналу *Spike!* заявил, что другие команды просто завидуют, потому как их игроки перестают играть, когда умирают, а он не должен еженедельно платить зарплату!
- 2451 Томоландри обнаружил, что поднятые скелеты бывших игроков Кровавого Футбола гораздо успешнее справляются со своими обязанностями, чем его улучшенные заклятиями скелеты. Вскоре после этого Дворф Джайентс обвинили Томоландри в похищении одного из своих игроков, когда выяснилось, что скелет блокера Скрулла Хафхайта, игравшего за Джайентс, был воскрешён и теперь играет за Чемпионс! Большинство команд предъявило игровые контракты, заявив, что тела игроков по-прежнему остаются в собственности команды даже после их смерти, однако NAF отказалось расстроить Томоландри придавая законную силу этим положениям контракта.
- 2468 Понимая, что его команда нуждается в скорости, Томоландри добавляет свежую кровь (на самом деле, это первая настоящая кровь в команде), наняв пару людоедских Гулей. Хотя они на самом деле не мертвые, с их помощью Чемпионс отыры для себя настоящую беговую игру. Кроме того, капитаном команды становится Рамтут III – восставшая мумия настоящего игрока, игравшего в Кровавый Футбол ещё восемь тысяч лет назад. С таким сочетанием новых игроков Чемпионс стремительно достигли победы над Винхейм Вэлкайрс в финале Кубка Крови VI.
- 2486 Рамтут III покидает команду, чтобы помочь своим Кхемрийским братьям вернуться к игре. Этот регресс компенсируется открытием Томоландри заклинания, немедленно воскрешающего мёртвых противников в качестве зомби, чтоб играть за Чемпионс. Ко всему прочему, граф Лютор фон Дракенборг занял место Рамтута, когда Томоландри предложил ему всю кровь сексапильных женщин, что он сможет выпить за целый сезон. Под предводительством Лютора команда взяла второй Кубок Крови, несмотря на некоторые проблемы в четвертьфинале, когда Оборотень соперников убежал с несколькими костями ног звёздных игроков Чемпионс, что вынудило команду всю ночь искать замену. Ранее в этом году, случилось событие, безусловно, никоим образом не связанное с Чемпионс – известная группа болельщиц, Шадоуи Фордж Банниз, исчезла во время поездки и о них больше никогда не слышали.
- Сегодня Чемпионс некоторое время приспосабливались и привыкали к стилю открытых турниров, после развала NAF – мёртвые, как известно, чрезвычайно консервативны - но похоже, что они наконец нашли свой стиль после победы в Кубке Крови XL, благодаря блестящему предводительству капитана, звёздного Гуля Брага Боунснэппера.

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2467 (VI), 2486 (XXVI), XL (2501); победители Кубка Хаоса 2440, 2459, 2461-62, 2467

Зал Славы: Никого (ни один из игроков не ушёл на пенсию – их просто положили на хранение на несколько лет, до тех пор, пока не воскресят снова!)

Рейтинг журнала *Spike!*: 281 очко

КОМАНДЫ АМАЗОНОК

Глубоко в джунглях Люстрии, неизвестное внешнему миру до недавнего времени, живет племя грозных воинов. Они не берут в плен и без колебаний встретятся с врагом, даже в два раза превосходящим их по численности и лучше оснащённым. Они – потерянное племя Амазонок. Человеческое общество, в котором царит матриархат, ненавидящее мужчин любой расы настолько, что это выходит за рамки нормального и граничит с безумием. И нет лучшего пути для этих женщин джунглей доказать своё превосходство над мужчинами, чем задать им взбучку всей жизни на поле Кровавого Футбола!



Никто на сто процентов не уверен, как амазонки пришли к Кровавому Футболу; традиционно считают, что они, вероятно, научились игре из древних табличек Сланнов, наблюдая за игрой Ящеролодей или из столкновений с Норсами, разграблявшими побережья в поисках сокровищ. В чём все солидарны, так это в том, что Амазонки – грозные игроки Кровавого Футбола, обладающие силой, скоростью, ловкостью и немного неадекватным поведением, плюс общей ненавистью ко всем чужакам.

Когда команда Амазонок узнаёт о турнире, то снимается со своим селением и направляется туда, разбивая временный лагерь на окраинах места проведения соревнования. К тому же большинство команд везде сопровождают их фанаты – пускающие слюни, идиотски выглядящие мужчины, готовые исполнить любую прихоть Амазонок.

Хотя команды Амазонок встречаются нечасто, поскольку они лишь недавно начали заниматься этим видом спорта, несколько команд добрались до Больших Турниров; и хотя ни одна из них не достигла финала, взятие ими Кубка – лишь вопрос времени. Амазонки наделены природной грацией и ловкостью, и их противники часто обнаруживают, что страстно хватают лишь воздух там, где только что была Амазонка. Блицеров практически невозможно сбить с ног и многие тренеры лили слезы, видя как их тщательно выстроенные планы игры (или их отсутствие, как в случае с Гоблинами) рушатся блицерами амазонок, изящно проскальзывающими между пялящимися на них игроками, пинающими игрока с мячом в известные кокосы и вальсирующими к зачётной зоне. Немало команд, назвавших амазонок «всего лишь бабами», пожалело о своих словах.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ АМАЗОНОК

Джаксонкилл Джагуарс: Джагуарс стала одна из главных команд Амазонок после приближения к финалу Кубка Крови два года назад. Во главе своего квартета блицеров, сестёр Б'хевэрлэй, Джагуарс доказали свою способность брать верх над сколь угодно значительными командами, в чем смог убедиться Принц Моранион, получив «Четвёрной Удар В Колоно» от сестёр и долгое время пробыв в раздевалке.

Тлакс Варриорс: Варриорс потрясли мировой Кровавый Футбол, став первой командой, кроме Сотекс Ворд, которая выиграла Кубок Златлана в 2491 году. Они также поразили весь мир, оказавшись первыми не-ящеролодьями, обнаружившими затерянный город Златлан. С большим горшком золота за победу на турнире, Варриорс вложили средства в будущие таланты и теперь рассчитывают сделать себе имя в Малом круге, с хорошей крепкой оборонительной игрой, подкреплённой отличными пасами, перед тем как ворваться и, как они надеются, победить в Больших Турнирах. Признанных «Командой, за которой стоит следить» в 2503 году, Варриорс ждет весьма впечатляющее будущее.

КОМАНДЫ НОРСОВ

Обливающиеся пивом, потрясающие копьями, борющиеся с полярными медведями психи – и это только медики! Настоящие игроки команд Норсов, выпивающие дикое количество разрывающей кишки медовухи и доводящие себя до убийственного неистовства еще до того, как игра начнется, ничуть не лучше! Множество Норсов пришли в этот спорт. Взгляните на ситуацию с их точки зрения: зимняя ночь подходит к концу и все, что вас ждет впереди – еще один эпический рассказ барда о парнях, кромсающих других парней из-за северного оленя, а потом попадающих в Вальхаллу и кромсающих друг друга на куски по еще менее значительному поводу. Потом вы узнаете, что Арктик Крэгспайдерс играют один за другим три сезона в далеких прекрасных землях Люстрии, Эсталии и Бретонии. Что бы вы сделали? Вы бы приготовили свое походное снаряжение (смену одежды для качков и бочку пива) и записались бы для участия в команде.

Основная масса игроков приходит в команды Норсов из деревень Норски, и хотя не столь сильно бронированные, как игроки в других командах, они тверже и выносливее, чем старая пара сапожных гвоздей и могут остаться на ногах после самых жестких блоков. Бегуны часто набираются из Хускарлов деревни, воинов без страха, защищающих усадьбы от человека и зверя и так же ведущие себя на поле. Ещё есть берсеркеры. Задолго до начала матча они начинают осушать бутылки с элем, затем доводят себя до иступления, и ураганом вырываются на поле, чтобы добраться до соперников. Многие тренеры видели, как их звёздных игроков швыряло за пределы поля в толпу, когда трёхсотфунтовый берсеркер на полной скорости врезался в него к огромному удовольствию фанатов.

С недавних пор команды Норсов стали выводить на поле Снежных Троллей и Ульфверенеров, чтоб повысить свои возможности по устраиванию бойни на поле. Снежные тролли (больше известные местным жителям как Йетти) источают опасную ауру холода, из-за которой многие кетчеры противника получили обморожения в ожидании паса. Хотя Йетти, как правило, затворнические существа, Норсы заручились доверием (с помощью нескольких бочек пива) этих массивных Троллей. Ульфверенеры – свирепый вид существ, превращающихся в волков и людей, из тёмных лесов Норски; сила и необузданная жестокость таких игроков, привели к истреблению не одной команды.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ НОРСОВ

Норска Рэмпэйджес: Ранее известные как Винхейм Вэлкайрс, Рампаджес выиграла Кубок Крови и дважды занимали второе место. Но несколько лет назад они были вынуждены изменить название команды и уйти в подполье, после того, как разграбили и сожгли фабрику, похитив весь совет директоров своей компании-владельца «Скалгрим и Хольст» когда те прекратили их спонсировать!



Арктик Крэгспайдерс: Крэгспайдерс – двенадцатикратные победители Кубка Хаоса. Последний раз это случилось в 2486, когда они разгромили Олдхейм Огрс. Звёздным игроком в тот день стал Снежный Тролль, Айспелт Хаммерблоу, который прорвал передний край Огрс, что позволило бегуну занести победный тачдаун на последних секундах, прежде чем Айспелт был погребен под огромной кучей-малой. Однако после того как Огрс оттащили из кучи, разбитое и раздробленное тело Айспелта встало, отряхнулось и ушло, чтобы забрать Кубок Хаоса, с широченной ухмылкой на лице. И по сей день Айспелт оправляется после любого блока, цепной пилы или смертоукладчика, которые, казалось, взяли над ним верх; сейчас его может нанять любая команда Норсов, готовая заплатить невероятное количество эля, которое он требует.

КОМАНДЫ ЯЩЕРОЛЮДЕЙ

Когда солнце империи Сланнов зашло, древняя раса удалась в храмы Люстрии, наблюдать как человечество и новые расы медленно вступают во владение миром. Некогда гордые мастера Кровавого Футбола, Сланнны не хотели больше быть связанными с варварскими народами, что теперь построили дома и города в некогда пустых землях Старого Света. Но небольшая группа Сланнов осталась в Старом Свете наблюдать за новыми расами. Время шло и Сланнны увидели, как давно забытая игра в Кровавый Футбол была вновь открыта. С образованием NAF Сланнны, остававшиеся в Старом Свете, облачились в древнюю броню и вновь стали играть.



Правда, в самой Люстрии игра была уже забыта, Сланнны старели и жирели без тренировок, поскольку прислуживающие им Ящеролюди обслуживали храмы и угождали потребностям своих хозяев. Однажды ночью, в 2300 году, шаману из меньшей расы Ящеролюдей, Скинков, было видение. Он видел группу Ящеролюдей на поле боя, в броне, защищающих надутый свиной пузырь от такого же количества ненавистных скавенов. Когда Ящеролюди донесли пузырь до противоположного конца поля, они были награждены знаком бога Сотека. Вернувшись в материальный мир, Шаман понял, что видел нечто важное и, не медля, стал объяснять свой видение другим шаманам. Вздвигнутые этим предвидением, Ящеролюди создали команды из различных нерестов, чтобы те боролись за славу Сотека и для возможной встречи с другими расами, чтобы победить их в этой славной игре.

Когда Кровавый Футбол почти погиб после развала NAF в 2489 году, команда Сланнов Люстия Кроукерс была отозвана назад в Люстию (команды Сланнов играли в течение только одного сезона с 2489 чтобы поддерживать форму и, как ни странно, выиграли в 2501 Кубок Хаоса и Приз Журнала *Spike!*). Прибыв в Люстрию, Кроукерс увидели Ящеролюдей, играющих в разновидность Кровавого Футбола. С благословения старшего Сланна многие игроки команды Кроукерс стали тренерами или помощниками тренеров, обучая ящеролюдей современным правилам Кровавого Футбола Старого Света. Они так же наставляли Ящеролюдей пойти дальше и показать слабым, молодым расам, что, хотя Сланнны и ушли с поля (пока), Ящеролюди теперь – высшая раса, уничтожив их в Кровавом Футболе, их собственной (по их убеждению) игре.

Против команд Ящеролюдей играть очень трудно. У них есть исключительно быстрые игроки – Скинки, способные увернуться и проскользнуть сквозь любую защиту, в то время как Завры и Кроксигоры – быстрейшие «силовики» в игре. Не так много команд могут выстоять против стремительной атаки передней линии Завров. Огромная мощь и скорость Ящеролюдей, однако, компенсируется недостатками в работе с мячом, что мешает им доминировать в этом спорте.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ЯЩЕРОЛЮДЕЙ

Сотекс Ворд: Сотекс Ворд выигрывали Кубок Златлана рекордные девяносто семь лет подряд. В то время как команда утверждает, что всё это благодаря блестящей тактике и умелой игре, многие аналитики уверены – взять награды Ворд помог тот факт, что они были единственными, кто знал где находится затерянный город Златлан, пока его не нашли Амазонки (которые сразу же победили Сотек Ворд в финале того года).

КОМАНДЫ ГНОМОВ ХАОСА

Не только человек может быть развращён и испорчен заразой Хаоса. Давным-давно, в далёком прошлом, некоторые Гномы пришли на север Великой Земли Черепа и далее на юг вдоль гор Скорби. Не вызывает сомнения тот факт, что эти исследователи были предками Гномов Хаоса. Великое нашествие Хаоса ужасно изменил их тела и души, превратив в злых, эгоистичных существ. В одном только Гномы Хаоса не изменились вообще – они по-прежнему обожают играть в Кровавый Футбол.

Гномы Хаоса поклоняются великому бычьему богу – Хашуту. Многие думают, что он незначительная частица сил Хаоса, другие – что развращённый гномий бог. Вне зависимости от его происхождения, Гномы Хаоса – его любимая паства. Величайшее благоволение, из тех, которыми Хашут одаривает своих последователей, это слитые в одно тело, изуродованные бычьей и гномьей формы, вместе составляющие кошмарных Быкокекентавров или Минотавров, которые часто встречаются в командах Гномов Хаоса. Нередко добившиеся благосклонности Хашута Гномы или Минотавры просыпаются со щупальцами, дополнительными руками или головами. Подобное никогда не происходит с Быкокекентаврами, так как Хашут и так считает эту форму высшим благословением.



Гномы Хаоса не особо многочисленны, поэтому они набирают в команды своих рабов, Хобгоблинов. Это отвратные существа, более высокие, чем обычные Гоблины, худые и пронзительные. Хотя гномы Хаоса не слишком доверяют Хобгоблинам, наличие извортливого, злого мерзавца в

вашей команде может оказаться полезным в тех играх, где потребуются несколько больше ловкости и скорости.

Во времена NAF Гномы Хаоса не были представлены в лиге, но участвовали в незначительных соревнованиях, проводившихся по всему Старому Свету. Однако с распадом NAF Гномы Хаоса благосклонно приняли открытый стиль и несколько раз были близки к победе в Больших Турнирах. Команда гномов Хаоса несколько лет назад даже дошла до финала Кубка Крови! С Быкокекентаврами и Минотаврами, все чаще встречающимися в командах, с опасными мутациями Гномов Хаоса и извортливостью Хобгоблинов, будущее для последователей Хашута выглядит многообещающим.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ГНОМОВ ХАОСА:

Жарр-Наггрудн Зиккуратс: Основанная в столице империи Гномов Хаоса, Зиккуратс, вероятно, лучшая команда Гномов Хаоса в открытых турнирах. Им приписывают изобретение атаки «Проход Мушкетона»; суть её заключается в том, что гном Хаоса забивает мяч в дуло мушкетона, стреляет из него навесом, надеясь, что мяч окажется в пределах досягаемости хобгоблина, который сможет поймать или поднять его и добежать до зачетной зоны соперника.

Скарфейсд Скейвежерс: Скавенжерс основаны в старой Суперлиге Гор Края Мира и до недавнего времени выделялись Троллем, играющим за них. Они печально известны тем, что закрепляли на Тролле связки динамита и бочонки с порохом, и посылали его на противоположную половину поля, где он взрывал себя на радость фанатам, покрытым ошметками Тролля (который тут же регенерировал), порождая лютую ненависть у соперников. В конце концов, эта тактика была запрещена несколько сезонов назад Составителями Правил Кровавого Футбола и с тех пор, в команде Гномов Хаоса Тролли не встречаются.

ДОСЬЕ ЗНАМЕНИТОЙ КОМАНДЫ ХАОСА: ХАОС ОЛЛ-СТАРЗ

Цвета команды: красный с зелёным пламенем

Владелец: Принц Дориан Потерянный

Главный Тренер: Снейк Сандерс

Игроки: мародеры и различные отступники, обречённые воины, существа из других рас и мест



Большинство людей знает, что мир – очень странное место, до краёв полное таинственными и удивительными вещами. Где-то на рубеже столетия некоторые из таких таинственных и удивительных вещей решили собрать команду Кровавого Футбола. Результат – Хаос Олл-Старз. Ими владеет трижды проклятый принц Дориан, легендарный наследник нескольких древних королевств, бросивший всё это и заключивший договор с дьявольскими богами Хаоса, чтобы управлять командой Кровавого Футбола в их честь. Она служит приносом для многочисленных отщепенцев и изгоев из всех слоёв общества Старого Света, как и великому множеству существ Хаоса: Ограм, Минотаврам и Троллям. У противников иногда возникают проблемы с преодолением дикой магии, которой полны игры с участием Олл-Старс, но, поскольку официально это природные явления, с ними нельзя ничего поделать; игрокам остается лишь научиться обращению с мячами, которые отрастают острые как бритвы зубы и пытаются съесть их руку или участками поля, в мгновение оборачивающимися зыбучим песком!

2402	Хаос Олл-Старс образованы жутким договором Дориана с демонами и из-за странной причуды во временном континууме, им удается выиграть Кубок Хаоса два года подряд пятью годами ранее.
2420	Из-за одного из Старших Полубогов, наложившего неправильные чары в решающий момент, вся команда переносится в другое измерение через десять минут после пятой подряд победы в Кубке Хаоса. Прошло девять лет, прежде чем Хаос Олл-Старз удалось вернуться в этот мир.
2467	При чрезвычайно харизматичном и умелом капитане Снейкмане В'хнн Кьюлсс Ззчтрр (известном комментаторам Старого Света как «Снейки»), Олл-Старс разгромили и съели много о себе воображающих Ширтаун Стафферс, завоевав Кубок Крови VII. В омерзении многие команды Халфлингов с тех пор бойкотируют свои игры, и фанаты вынуждены искать другую закуску в перерыве.
2497	Приведя Олл-Старз к четырем годам непрерывных побед в Больших Турнирах, включая три титула обладателей Кубка Хаоса подряд, Морг'н'Торг покидает команду, чтобы стать наемником.
Сегодня	У Хаос Олл-Старз всегда была «традиция» съедать главного тренера празднуя победу или мстя за поражение. Борясь с проистекающим из этого отсутствием руководства, Принц Дориан нанял прежнего звёздного игрока Хаос Олл-Старз, Снейка Сандерса, получившего гипнотический взгляд и способность вновь вырастить своё тело из самого мелкого куска в качестве даров на предыдущих чемпионатах Кубках Хаоса. Эксперты полагают, что навыки Сандерса как тренера, умение гипнотизировать игроков с последующими указаниями, и способность пережить своё съедение после каждой игры, отрезая собственный палец перед её концом – всё это означает, что у Олл-Старс есть, наконец, тренер, который может привести их к новым наградам Кровавого Футбола.

Награды Команды: Победители Кубка Крови 2467 (VII); победители Кубка Хаоса 2397-98, 2409, 2419-20, 2434, 2436, 2449, 2468, 2471, 2487, 2495-97; победители Кубка Подземелий 2489, 2492-93; Приз Турнира журнала *Spike!* 2493

Зал Славы: Герцог Лютер фон Хокфайр, Морг'н'Торг, В'хнн Кьюлсс «Снейки» Ззчтрр

Рейтинг журнала *Spike!*: 270 очков

КОМАНДЫ ХАОСА И НУРГЛА

Глубоко в дремучих лесах Старого Света, вдали от проторённых троп, по которым ходит более цивилизованный народ, скрываются страшные Зверолоуды Хаоса. Эти кошмарные твари, полуживотные, полулюди, искажённые потомки людей и зверей, мутировавших под властью богов Хаоса. Ещё более сильны, чем Зверолоуды, Воины Хаоса. Однажды эти защитники людей продали свои души в обмен на сверхчеловеческую мощь. Удачливые воины Хаоса зачастую вознаграждаются другими дарами, в виде магических способностей или ужасных физических мутаций: рогами, дополнительными конечностями или клешнями как у крабов. Эти последователи Хаоса часто объединяются, формируя пугающе эффективную команду Кровавого Футбола.



Стиль игры большинства команд Хаоса не особо изыскан. Простой прорыв по центру поля с нанесением травм и увечий как можно большему количеству соперников – практически предел плана на игру для типичной команды Хаоса – и, о Наффл, он работает! При этом, какими бы случайными не были мутации в командах Хаоса, многие из них используют пожалованные подарки своих покровителей для передачи пасов и приема мяча и множество противников были ошарашены способностью команд Хаоса бросать (и ловить) мяч.

Среди команд Хаоса есть такие, которые выбрали путь гниения и болезней – это почитатели Нургла, носителя великой чумы, наполненного личинками бога мора Хаоса, который наслаждается созданием всевозможных заразных болезней. Нургл – большой фанат Кровавого Футбола. Не раз он был замечен смотрящим игру и грызущим Поп-Ккхорн из гигантского пакета, когда его любимая команда, Нургл Роттерс, кишела на поле.

Каким бы ни был ваш вкус насчёт Бога Хаоса, есть много команд Хаоса, которые находятся под покровительством одного из четырёх главных Богов. Вы можете обнаружить игроков Зверолоудей, поклоняющихся Слаанешу и играющих в беговую игру, проскальзывая сквозь оборону соперников; можно увидеть воинов Хаоса, последователей Тзинча, с огромной бросающей рукой – Фон Хокфайр из Олл-Старз яркий тому пример со своей способностью превращать мяч в рояль, когда тот мог быть перехвачен. Чаше, самые опасные команды те, в которых есть игроки от всех Богов Хаоса ведь, как показали Хаос Олл-Старз, если вас поддерживают четыре бога, даже «случай» будет работать на вас.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ ХАОСА

Кхорн Киллерс: По мнению многих, это архетип команда Хаоса в Кровавом Футболе, то есть собрание маньяков, одержимых мыслями о геноциде (а так же об эльфоциде, гномоциде, оркоциде – в общем, всехнасветециде!) – кошмар на поле Кровавого Футбола. Их кровожадность означает, что им редко есть дело до такой ерунды, как подбор мяча и тачдауны, по крайней мере, пока в команде соперника есть живые игроки! Они либо крупно побеждают, либо крупно проигрывают.

ЗНАМЕНИТЫЕ КОМАНДЫ НУРГЛА

Нургл Роттерс: Первая команд Нургла, Нургл Роттерс была создана Нурглом не только для того, чтобы выигрывать в соревнованиях и развлекать его, но так же, как способ привлечь больше последователей. Их метод довольно эффективен: игроки заражают соперников ужасной болезнью - Гнилью Нургла, которая всегда оканчивается смертельным исходом, чаще раньше, чем позже. Как результат, противники нередко отказываются выходить на поле против Роттерс. И в самом деле, в 2468 так много команд отказалось играть с Роттерс, что они выиграли Кубок Крови. Роттерс повезло, что они могут легко включать новых игроков в команду. Те, кто уже играет в ней, как правило, весьма гнилые, и все столкновения и удары во время обычной игры ситуацию не улучшают. Игрок Роттерс часто может в буквальном смысле развалиться на части от особо удачного захвата или блока соперника, когда Гниль действительно далеко заходит.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ⁹⁸

НАБОР РАЗНООБРАЗНОГО ХАОСА
(50,000 золотых за случайную карту из этих 13 карт)

Название:	2 ♥: BADYEAR GIT	9 ♥: HOMETOWN FANS
Описание:	На подаче мяч задевает пролетающего над стадионом гоблин-скайдайвера, решившего сэкономить на билете	Фанаты вашей команды очень хотят помочь вам, бросив мяч в идеальное для вас место.
Время:	Используйте перед любой подачей после того, как игроки расставлены и мяч установлен, но перед броском на смещение.	Используйте перед матчем, после покупки поощрений
Эффект:	На этой подаче мяч смещается на 2Д6 вместо 1Д6.	Вы можете выбрать направление вброса мяча на шаблоне вбрасывания каждый раз, как он оказывается за пределами поля во время первого тайма. Во время второго тайма все вбрасывания происходят как обычно.
Название:	3 ♥: SPRINKLER MALFUNCTION	10 ♥: INCOMING!
Описание:	Кто-то (случайно, конечно) включил систему орошения. С мячом становится трудно обращаться, а туман ухудшает видимость до тех пор, пока ее не отключат.	Сегодня толпа получила сувенирные мячи и решила использовать их как снаряды, вместо того, чтобы оставить себе.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	Ко всем попыткам паса, приема или подбора мяча применяется дополнительный модификатор -1.	В этот ход любой игрок, покидающий зону в две клетки возле обеих боковых линий и зачетной зоны должен выполнять Финт.
Название:	4 ♥: ECLIPSE	J ♥: ROGUE WIZARD
Описание:	Внезапно наступает полное затмение. Может, из-за крошечной тьмы, а может, из-за астрологической магии, на короткий момент все игроки равны.	Маг на трибунах слегка заскучал и запустил на поле огненный шар!
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	На время вашего хода и хода оппонента все игроки имеют характеристики и навыки Гоблина-новичка.	Поместите маркер на поле, сместите его 5 раз. Если он не оказывается вне поля по ходу смещения, то огненный шар взрывается как заклинание с центром на месте маркера.
Название:	5 ♥: FANATIC INVASION	Q ♥: BALL CLONE
Описание:	Сумасшедший фанат-гоблин убеждает огра бросить его на поле!	Хаотическое влияние Тзинча коснулось мяча.
Время:	Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Нельзя использовать карту после завершения подачи.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	Поместите фигурку Гоблина-Фанатика на любую свободную клетку поля. Он имеет те же характеристики, что и Гоблин-Фанатик-новичок. Тренер, использовавший эту карту, может немедленно сделать ход Фанатиком. Каждый тренер может сделать одно Движение Фанатиком после окончания своего хода, но перед началом хода оппонента. У этого Фанатика нет Зон Контроля и он выполняет блок без положительных модификаторов от ассистирования. По завершении игрового момента рефери автоматически удаляет Фанатика с поля.	Если мяч на земле, на той же клетке материализуется второй мяч и один из них отскакивает из нее. Первый игрок, пересекший зачетную зону с одним из мячей, бросает ДБ. На 1-3 мяч исчезает и тачдаун не засчитывается. Эффект исчезает по окончании игрового момента. Игрок не может подбирать, принимать или перехватывать мяч, если уже несет один. Мяч, отскочивший в клетку с другим мячом, отскакивает снова.
Название:	6 ♥: FRIENDLY FANS	K ♥: JOHNNY WATERBOY
Описание:	Толпа обожает вашу команду и не станет разрывать ваших игроков на части... по крайней мере, в этом матче.	Он должно быть волшебник, ибо это отличная H2O. Один глоток этой чудесной воды, похоже, поднимает на ноги любого вырубленного игрока.
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений	Используйте перед матчем, после покупки поощрений
Эффект:	Игрок вашей команды, вытолкнутый в толпу, всегда Оглушен, не делает бросков на травму.	В этом матче ваши игроки получают модификатор +1 к шансу прийти в себя после Нокаута. Немодифицированная 1 при броске все равно означает неудачу.
Название:	7 ♥: ROWDY FANS	A ♥: THAT BABE'S GOT TALENT!
Описание:	Сегодня ваши фанаты пришли со зловещим огнем в глазах. Они хотят крови и готовы помочь пролить ее.	Ваша команда посетила местную таверну. Одна из танцовщиц предложила привести подруг, чтобы помочь вашим болельщикам, и нескольких завсегдатаев, готовых подкинуть свежие идеи для игры и проследить за их исполнением в матче.
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений	Используйте перед матчем, после покупки поощрений
Эффект:	В этом матче любой блок или фол, совершенный игроком оппонента или против игрока оппонента, стоящего у боковой линии, рассчитывается с дополнительным ассистированием со стороны вашей команды. Кроме того, игрок противника, расположенный возле боковой линии, не может ассистировать блоку или фолу.	Вы автоматически выигрываете все броски «Ликующие Фанаты» и «Великолепная Тренировка» на Таблице Подач. Кроме того, вы получаете +1 к вашему FAME (стр. 18) для всех остальных результатов Таблицы Подач, если ваш бросок не был победным.
Название:	8 ♥: HECKLER	
Описание:	Гиперактивный фанат особенно успешно отвлекает одного из оппонентов.	
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	
Эффект:	Выбранный вами игрок противника не может использовать любые свои навыки (включая block и dodge для защиты) кроме тех, которые он обязан использовать (frenzy, loner и т.п.) в этот ход и последующих ход соперника.	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ

СПЕЦИАЛЬНАЯ КОМАНДНАЯ КОЛОДА
(50,000 золотых за случайную карту из этих 13 карт)

Название: 2 ♦: COME TO PAPA! Описание: Вы практически идеально предугадали подачу и готовы принять ее Время: Используйте при приеме подачи после расстановки всех игроков и смещением мяча, но перед броском по Таблице Подач. Эффект: Переставьте одного игрока не на Линии Схватки на клетку, в которую приземлится мяч	9 ♦: PERFECT KICK Вы пытаетесь точно подать мяч, чтобы помочь своей защите Используйте перед любой подачей после того, как игроки расставлены и мяч установлен, но перед броском на смещение. Поместите мяч где угодно на линии схватки или в зачетной зоне оппонента, кроме фланговой зоны. Чтобы определить смещение мяча, вместо обычного смещения при подаче сместите мяч три раза на одну клетку, используя шаблон вбрасывания. Вы можете выбирать, как ориентировать шаблон при каждом смещении, но он должен быть направлен в сторону боковой линии или зачетной зоны.
Название: 3 ♦: DOGGED DEFENSE Описание: Ваши игроки делают все возможное для защиты зачетной зоны, хватая противника за ноги с земли. Время: Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. Эффект: На этот ход все ваши Опрокинутые (не Оглушенные) игроки сохраняют свои зоны контроля как будто они продолжают стоять, однако не могут ассистировать или отменять ассистирование при блоке, принимать мяч или выполнять другое Действие, требующее, чтобы игрок стоял на ногах.	10 ♦: OPTION PLAY Ваш игрок может выбрать, оставить ли мяч себе или сбросить его кому-то еще. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. До окончания игрового момента один ваш игрок по вашему выбору получает навык Pass и Dump-Off.
Название: 4 ♦: FLEA FLICKER Описание: Трюки в действии! Вам удастся убедить оппонента, что один из ваших игроков понесет мяч, но он передает его кому-то еще, кто отдает пас. Время: Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Эффект: Вы можете выполнить дополнительный Пас, однако первый Пас должен быть Быстрым Пасом.	J ♦: PUNT Время избавиться от мяча и прижать оппонента! Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Если ваш игрок владеет мячом, вы можете поместить мяч на любую клетку поля и сместить его три раза. Если мяч не пойман, он отскочит как обычно.
Название: 5 ♦: FUMBLEROOSKI Описание: Ваш игрок намеренно теряет мяч, чтобы показать забавную или зрелищную игру. Время: Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Эффект: На этот ход любой проваленный подбор, прием или потеря при паса не вызывает потерю хода. Кроме того, игрок может намеренно провалить прием, подъем мяча или пас. Любая проваленная попытка поднять мяч или отдать пас заканчивает Действие игрока. Любой игрок, проваливший бросок на прием паса также считается завершившим Действие на этот ход, даже если он еще не совершал Действие.	Q ♦: SPECTACULAR CATCH Игрок собирается с силами и пытается выдать потрясающий Прием Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. На этот ход любой ваш игрок по вашему выбору получает навыки Catch и Diving Catch.
Название: 6 ♦: GOING THE EXTRA MILE Описание: Игрок вашей команды экипируется по последнему слову, чтобы покрыть большее расстояние. Время: Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Эффект: Один игрок по вашему выбору в этот ход может совершить любое количество Рычков. К каждому Рычку после второго добавляется накапливающийся модификатор -1 к броску. Например, для четвертого Рычка к броску Д6 будет применен модификатор -2). Игрок с навыком Sprint может добавить 1 к одному броску на Рычок в этот ход (немодифицированная 1 все равно означает провал).	K ♦: SUICIDE BLITZ Игрок высоко прыгает через линию схватки и бросается на противника. Используйте после завершения подачи вашему оппоненту (после приземления мяча), но перед началом хода оппонента. Один игрок по вашему выбору может немедленно выполнить Блиц, приобретая на время этого Действия навык No Hands.
Название: 7 ♦: HEROIC LEAP Описание: У игрока появляется единственный шанс стать героем и он его использует на полную! Время: Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Эффект: Выберите игрока с силой 4 и меньше. В этот ход выбранный игрок может использовать Leap, даже не имея его, с шансом 3+ на приземление вне зависимости от ловкости и навыков игрока.	A ♦: WAKE UP CALL Тяжелые времена требуют радикальных мер. Время вывести на поле дополнительных игроков, готовых или нет. Используйте перед любой расстановкой игроков для игрового момента. Вместо того, чтобы совершать броски на восстановление игрока после Нокаута, вы можете поместить его на поле Оглушенным. Вы можете проделать это с любым количеством своих нокаутированных игроков. После этого, бросьте Д6 для каждого Оглушенного игрока. На 4+ игрок переворачивается и считается Опрокинутым.
Название: 8 ♦: NEW BLOCKING SCHEME Описание: Умелое блокирование дает вам преимущество Время: Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Эффект: Любой игрок вашей команды, находящийся в зоне контроля игрока противника, если в примыкающей к нему клетке расположен другой игрок вашей команды, может поменяться с находящимся рядом игроком своей команды, если ни один из них не держит в руках мяч. Это может быть сделано только с одной парой игроков.	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ		
КОЛОДА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (50,000 золотых за случайную карту из этих 13 карт)		
Название: Описание: Время: Эффект:	2 ♠: BEGUILING BRACERS Игрок нашел нарукавники Графа Лютора. Они так хороши, что иногда даже отвлекают самого владельца. Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Выберите игрока из своей команды. До конца игры это игрок приобретает навыки Hypnotic Gaze, Side Step и Bone-head.	9 ♣: LUCKY CHARM Перед игрой игрок получил счастливый амулет от Халфлинга в зеленом пиджаке. Используйте перед матчем, после покупки поощрений. Игрок может проигнорировать первый раз, когда его броня будет пробита, и просто опрокинут. Счастливый амулет не действует на любой бросок, игнорирующий броню, такой, как толпа или бросок камня.
Название: Описание: Время: Эффект:	3 ♣: BELT OF INVUNERABILITY Ваш игрок стал действительно человеком из стали. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. До конца игры к броскам на броню, совершенным против выбранного вами игрока, не могут быть применены положительные модификаторы, и они не могут быть переброшены. Это касается (но не ограничивается) атак с использованием Claw, Mighty Blow, Dirty Player, Piling On, ассистировании при фолах, Stuntу и Chainsaw.	10 ♣: MAGIC GLOVES OF JARK LONGARM Вы засветились в журнале <i>Spike!</i> и журнал дал вам эти перчатки для грядущей игры. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. Игрок по вашему выбору получает навык Pass Block и дополнительный модификатор + 1 ко всем броскам на перехват до конца игрового момента
Название: Описание: Время: Эффект:	4 ♣: FAWNDOUGH'S HEADBAND Один из величайших пасующих всех времен одолжил вашему игроку свою головную повязку для этой игры, но лучше бы вам вернуть ее прежде, чем он ее хватится! Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Один игрок по вашему выбору получает навыки Pass и Accurate на этот ход, но ко всем броскам на перехват против него добавляется +1.	J ♣: GOOD OLD MAGIC CODPIECE Мать всегда говорила: «никогда не играй без своего защитного щитка». После передачи из поколения в поколение магия все еще работает. Используйте перед матчем, после покупки поощрений. На игроке по вашему выбору нельзя сфолить в этой игре и броски на травму против этого игрока не могут быть модифицированы, в том числе (но не ограничиваясь) навыками Dirty Player, Mighty Blow, Piling On, и Stuntу.
Название: Описание: Время: Эффект:	5 ♣: FORCE SHIELD Ваш игрок заплатил кучу денег за Кольцо Неуязвимости, но его свойства не совсем соответствуют рекламе. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. Выберите игрока своей команды, держащего мяч. Этот игрок получает навыки Sure Hands и Fend до тех пор, пока не избавится от мяча.	Q ♣: RABBIT'S FOOT Один из игроков нашел счастливую кроличью лапку, пообедав, хм, кроликом. Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Игрок по вашему выбору без навыка Loner получает навык Pro до окончания игры.
Название: Описание: Время: Эффект:	6 ♣: GIKTA'S STRENGTH OF da BEAR Свиток, найденный в доме знаменитого тренера, содержит заклинание силы Медведя. Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Игрок вашей команды по вашему выбору получает +1 к Силе до конца игрового момента. После этого игрок получает -1 к Силе до конца игры.	K ♣: RING OF TELEPORTATION Куда он исчез? Игрок использует кольцо телепортации чтобы убраться из опасного места. Используйте после окончания своего хода (если только с окончанием вашего хода не заканчивается первый тайм). Один из игроков вашей команды по вашему выбору может быть перемещен на Д6 клеток в любом направлении (примечание: вы должны переместить его на полные Д6 клеток и выбрать направление перед тем, как бросить Д6). Учитывайте это перемещение, как будто игрок был брошен навыком Throw Team-Mate без смещения на три клетки при приземлении. Бросок на приземление при телепортации автоматически успешен, если только игрок не отскакивает от другого игрока.
Название: Описание: Время: Эффект:	7 ♣: GLOVES OF HOLDING Игрок наносит волшебную мазь, Grisnick's Stickum, на свои перчатки перед игровым моментом. Используйте перед любой подачей после того, как игроки расставлены и мяч установлен, но перед броском на смещение. Игрок вашей команды по вашему выбору получает навыки Catch и Sure Hands, но не может выполнять Пас и Передачу до конца игры.	A ♣: WAND OF SMASHING Тычок! Удар! Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. На этот ход игрок вашей команды по вашему выбору получает +1 к Силе и навык Mighty Blow.
Название: Описание: Время: Эффект:	8 ♣: INERTIA DAMPNER Игрок нашел магический амулет, замедляющий любые большие объекты, пересекающиеся с его положением. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. Выберите игрока из своей команды. До конца игрового момента к любому оппоненту, сначала двигающемуся на одну или более клеток, а потом выполняющему блиц на этом игроке, применяется модификатор -1 к Силе (минимальная Сила 1) для попытки блока.	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ		
КОЛОДА ГРЯЗНЫХ ТРЮКОВ (50,000 золотых за случайную карту из этих 13 карт)		
Название: Описание: Время: Эффект:	2 ♠: BLATANT FOUL Игрок вашей команды настроен убрать оппонента с поля любой ценой Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. На этот ход бросок на броню при Фоле автоматически успешен и не считается дублем, однако бросок на травму должен производиться как обычно и фолящий будет удален с поля при дубле.	9 ♠: KICKING BOOTS Эти ботинки созданы, чтобы топтать! Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. Игрок вашей команды по вашему выбору получает навыки Kick и Dirty Player, а так же -1 МА до конца игры.
Название: Описание: Время: Эффект:	3 ♠: CHOP BLOCK Игрок грязно блокирует оппонента Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Нельзя использовать карту после завершения подачи. Эта карта может быть использована только на вашем стоящем игроке, не совершавшем Действие в предыдущий ход. Ваш игрок падает на землю, а игрок противника в соседней с ним клетке считается Оглушенным.	10 ♠: PIT TRAP Подкупленный работник стадиона установил ловушку по вашему заказу. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. Выберите игрока: этот игрок опрокидывается без броска на броню. Если игрок владел мячом, мяч отскакивает как обычно.
Название: Описание: Время: Эффект:	4 ♠: CUSTARD PIE Один из ваших игроков бросает хорошо спрятанный заварной пирог в лицо оппоненту Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Выберите одного игрока из команды соперника, находящегося в соседней клетке с вашим Стоящим или Опрокинутым игроком (не Оглушенным). Игрок противника настолько отвлечен попаданием пирога, что теряет свою зону контроля до конца этого хода, как при успешном броске на Hypnotic Gaze.	J ♠: SPIKED BALL Сегодня на трибунах Bloodthirster и в честь этого события обычный мяч заменен мячом с шипами. Больше крови для кровавого бога и фанатов! Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. До окончания игрового момента при любом проваленном броске на подбор или прием мяча (но не на перехват) игрок, проваливший бросок считается атакованным оппонентом с навыком Stab.
Название: Описание: Время: Эффект:	5 ♠: DISTRACT Игрок отлично отвлекает тех, кто стоит рядом Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. На этот ход выбранный игрок получает навык Disturbing Presence, а все игроки противника, начинающие свои Действия в радиусе трех клеток от него, считаются имеющими навык Bone-head (потерянные из-за проваленных бросков Bone-head Зоны Контроля восстанавливаются по окончании этого хода).	Q ♠: STOLEN PLAYBOOK Вы украли игровые схемы тренера соперников! Определенно, он будет удивлен, что вы точно знаете, как испортить его игру. Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. До окончания игрового момента выбранный вами игрок получает навыки Pass Block и Shadowing.
Название: Описание: Время: Эффект:	6 ♠: GREASED SHOES Волшебная мазь, нанесенная на обувь оппонента, наконец-то подействовала Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. На этот ход все игроки противника должны выбрасывать 5+ для успешного Рыбка вместо обычных 2+.	K ♠: TRAMPOLINE TRAP Кто-то установил глубокую яму-ловушку... с трамплином внутри! Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента. Выберите игрока противника. С использованием правил для навыка Throw Team-Mate этот игрок автоматически бросается (всегда успешно) в клетку, отдаленную на Д6 клеток от его начального положения в произвольном направлении (используйте шаблон смещения). Игрок должен совершить бросок на приземление как обычно, если он приземляется на поле.
Название: Описание: Время: Эффект:	7 ♠: GROMSKULL'S EXPLODING RUNES Вы купили несколько взрывающихся рун у гномьего рунного кузнеца перед игрой. Хотя и незаконные, они крайне эффективны. Используйте перед расстановкой для игрового момента. Выберите игрока своей команды. Этот игрок получает навыки Bombardier, No Hands и Secret Weapon на время игры. Поскольку Руна может быть весьма неустойчивой, любой бросок на пас Рунной бомбой проводится с модификатором -1.	A ♠: WITCH'S BREW Вы разбавили Кроксорад оппонента ведьминым зельем! Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи. Выберите игрока противника и бросьте Д6 по таблице. 1 – Упс! Зелье из Безумных Грибов! До конца игрового момента игрок получает навыки Jump Up и No Hands. 2 – Змеиное масло! Отвратительный вкус, но без эффекта. 3-6 – Успокаивающее! До конца игрового момента игрок получает навык Really Stupid.
Название: Описание: Время: Эффект:	8 ♠: ILLEGAL SUBSTITUTION Запасной игрок прокрался на поле, пока рефери протирал очки Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие. Вы можете поместить любого игрока из ячейки запасных на незанятую клетку поля. В этот ход добавленный игрок может выполнить только Движение. Вы можете играть 12 игроками до конца игрового момента.	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ

КОЛОДА ХОРОШЕЙ КАРМЫ

(100,000 золотых за случайную карту из этих 26 карт)

Название:	2 ♥: ALL OUT BLITZ	9 ♥: FAN UPROAR
Описание:	Тактическая игра с отличным эффектом... если она сработает.	Ваши фанаты начинают так громко кричать, что оппоненты не могут расслышать команды тренера или игровые сигналы на поле.
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	За этот ход вы можете совершить два Блица	Командные перебросы не могут использоваться противником в этот ход и его следующий ход, если игровой момент не закончится прежде, чем его второй ход начнется.
Название:	3 ♥: BANANA SKIN	10 ♥: HURRY UP OFFENSE
Описание:	Хоть и один из старейших трюков, хорошо брошенная кожура – по-прежнему отличный уравниватель.	Ваша команда старается использовать оставшееся время с толком и забить на последних секундах.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте перед передвижением вашего маркера хода.
Эффект:	Игрок противника по вашему выбору, находящийся в зоне контроля одного из ваших игроков, автоматически Сбит С Ног. Броски на Броню/Травму производятся как обычно. Если игрок владел мячом, это не приводит к потере хода.	Вы немедленно получаете дополнительный ход. Однако после каждого действия производится бросок Д6, который не может быть переброшен, и при 1 дополнительный ход заканчивается. После окончания вашего дополнительно хода ваш противник немедленно начинает свой дополнительный ход с теми же правилами. Если во время дополнительного хода был забит тачдаун, он засчитывается только в том случае, если игрок с мячом все еще находится в зачетной зоне после окончания дополнительного хода оппонента.
Название:	4 ♥: BUTTERFINGERS	J ♥: INTENSIVE TRAINING
Описание:	Один из игроков соперника сегодня сам не свой и владение мячом сегодня не для него.	Один из ваших игроков действительно настроился на эту игру и долгие часы готовился к ней.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	До окончания игрового момента один из игроков противника по вашему выбору, не владеющий в этот момент мячом, получает навык No Hands.	До конца игры выбранный вами игрок получает любой дополнительный навык, который он может получить при броске на Улучшение без дубля.
Название:	5 ♥: CHAINSAW	Q ♥: UNSPORTSMANLIKE CONDUCT
Описание:	Один из ваших игроков принес пилу на игру: не особо изящно, но эффективно.	Насмешки и кривляния игрока после забитого тачдауна привели к тому, что толпа выразила свои к нему чувства метким броском наполненной камнями банки Bloodweiser.
Время:	Используйте перед любой расстановкой игроков для игрового момента.	Используйте сразу после того, как противник занесет тачдаун.
Эффект:	До конца игры выбранный вами игрок получает навыки Chainsaw, Secret Weapon, и No Hands.	Игрок, занесший тачдаун, Нокаутируется. Он не может совершить бросок на восстановление после Нокаута до конца следующего игрового момента.
Название:	6 ♥: DAZED AND CONFUSED	K ♥: KNUTT'S SPELL OF AWESOME STRENGTH
Описание:	Одного из игроков команды противника ударили немного слишком сильно и ему непросто сфокусироваться на игре.	Хитроумный маг с трибун использует небольшое заклинание, чтобы добавить своему любимому игроку силу удара.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	До конца игры выбранный игрок противника, не Опрокинутый и не Оглушенный, получает навык Bone-head.	На этот ход сила выбранного вами игрока удваивается.
Название:	7 ♥: DOC BONESAW	A ♥: LEWD MANEUVERS
Описание:	Кровь на его одежде и пила на бедре выглядят не особо утешительно, но в его медицинских талантах, даже по части живых мертвецов, сомневаться не приходится.	Вы наняли группу болельщиц, чтобы отвлекать противника. Они так хорошо делают свое дело, что даже ваши игроки не отходят от них.
Время:	Используйте после окончания игрового момента и бросков на восстановление после Нокаута.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	Игрок вашей команды, Нокаутированный или Сильно Травмированный, перемещается в Запасные.	Выберите фланговую зону. Все игроки обеих команд, находящиеся в этой зоне, не могут совершать Действия в этот ход и последующий ход оппонента.
Название:	8 ♥: EXTRA TRAINING	2 ♦: LURVE POTION
Описание:	Ваша команда всю неделю тренировала командную игру.	Из-за магического зелья, добавленного в напиток вашего оппонента, он не может устоять перед кем-то с трибун.
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений.	Используйте после завершения вашей подачи оппоненту (включая приземление мяча), но до начала хода оппонента.
Эффект:	На эту игру ваша команда получает дополнительный командный переброс.	Один случайно выбранный игрок противника из выбранной вами фланговой зоны помещается к Запасным. Если игрок держал мяч, тот отскакивает из этой клетки.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ

КОЛОДА ХОРОШЕЙ КАРМЫ (продолжение)
(100,000 золотых за случайную карту из этих 26 карт)

Название:	3 ♦: MAGIC HELMET	9 ♦: SCUTT'S SCROLL OF WEATHER MAGIC
Описание:	Магия из этой реликвии, защищавшей многие поколения игроков Кровавого Футбола, почти выветрилась, но на еще одну игру ее хватит.	Вы обманом заставили доверчивого мага поделиться с вами полезным свитком.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает +1 AV и навык Thick Skull.	Выберите новый результат погоды. Погода немедленно меняется в соответствии с этим результатом и остается такой до тех пор, пока на подаче не будет выброшен результат «Смена Погоды».
Название:	4 ♦: MIRACLE WORKER	10 ♦: STILETTO
Описание:	Общается ли этот сумасшедший с Наффлом напрямую или нет, но результат он получает	Один из ваших игроков пришел с оружием, чтобы уравнивать шансы в матче.
Время:	Используйте после окончания игрового момента перед бросками на восстановление от Нокаута.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	Один из игроков вашей команды, выбросивший ранее 41 или больше при броске на Травму, теперь считается Нокаутированным.	До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает навыки Dirty Player и Stab.
Название:	5 ♦: ONE WITH THE KICKER	J ♦: TEAM ANTHEM
Описание:	Внезапно один из ваших игроков каким-то образом может читать мысли подающих противника и почти всегда оказываться там, где приземлится мяч.	Сегодня толпа фанатично вас поддерживает. Их одобрение и поддержка вашей команды и оскорбления рефери и соперников помогают вашей команде сделать все возможное (включая подкуп судьи на броске монеты).
Время:	Используйте при приеме подачи, после того, как все игроки расставлены и мяч смещен, но до броска на результат подачи.	Используйте перед матчем, после покупки поощрений.
Эффект:	Один из ваших игроков получает навыки Kick-Off Return и Diving Catch до конца игры.	Ваша команда автоматически выигрывает бросок на подачу или прием без подбрасывания монеты. Кроме того, ваша команда получает +2 к FAME (см. стр. 18) для всех бросков по Таблице Подач, но не для бросков на заработанное в матче золото.
Название:	6 ♦: RAZZLE DAZZLE	Q ♦: THE FAN
Описание:	Тактическая игра с отличным эффектом... если она сработает.	Когда ваша команда выходит на поле, безумный воин, вышедший в отставку, выбегает с трибун и предлагает помочь вам «прибить этих мерзавцев!». Главный тренер решает посмотреть, может ли он помочь.
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте перед матчем, после покупки поощрений
Эффект:	В этот ход вы можете совершить либо второй Пас, либо вторую Передачу.	Добавьте фаната игроком в вашу команду, даже если у вас уже 16 игроков. Характеристики фаната MA 6, ST 4, AG 2, AV 7 и навыки Loner и Frenzy. Фанат покидает вашу команду после окончания тайма.
Название:	7 ♦: SUITABLE PITCH	K ♦: THE WALL
Описание:	Поле приведено в идеальное для вашей команды состояние либо избавлением от некоторых опасных предметов, либо добавлением новых. Однако, как только рефери узнает об этом, поле приведут в исходное состояние.	Ваша команда разучивала новую особую манеру игры и главный тренер решает, что пора ее опробовать в деле.
Время:	Используйте после того, как игроки расставлены перед подачей, но перед бросками на результат подачи.	Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента. Нельзя использовать карту после завершения подачи.
Эффект:	Выберите или добавить опасных предметов на поле, или убрать их. Если вы решили добавить опасных предметов, все броски на Броню Сбитых С Ног игроков совершаются с модификатором +1. Если вы решили убрать их, модификатор меняется на -1. Модификатор применяется для обеих команд до конца игрового момента.	Только на этот ход оппонента все игроки вашей команды получают навык Stand Firm.
Название:	8 ♦: RUNE OF FEAR	A ♦: WOOF WOOF!
Описание:	У вашего главного тренера есть руна Гномов, выкованная для него перед игрой, и теперь он решает воспользоваться ее ограниченным эффектом.	Бездомная собака появляется на поле и убегает с мячом.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	Только на этот ход оппонента все игроки вашей команды получают навыки Foul Appearance и Disturbing Presence.	Чтобы карта имела эффект, мяч должен быть на земле. Определите направление по шаблону Смещения. Мяч смещается на Д6 клеток в этом направлении и там собака кладет его на землю (без броска на отскок). Если клетка занята, сместите мяч еще на клетку в том же направлении. Если в любой момент результат смещения показывает, что собака убежала в толпу, прекратите смещение и пусть толпа вбросит мяч.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ

КОЛОДА СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

(200,000 золотых за случайную карту из этих 18 карт)

Название:	2 ♣: BAD HABITS	9 ♣: GIMME THAT!
Описание:	Команда соперника приобрела по-настоящему плохие привычки и это ухудшает их способность работать вместе.	Игрок вашей команды целый сезон ждал возможности показать свои способности и ему нужен мяч – прямо СЕЙЧАС!
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	На эту игру команда соперника теряет D3 командных перебросов.	До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает навыки Dauntless, Juggernaut и Strip Ball.
Название:	3 ♣: BALLISTA	10 ♣: IRON MAN
Описание:	Ваша команда коварно спрятала большую баллисту рядом с боковой линией, позволив вам выстрелить в ничего не подозревающего игрока противника в нужный момент.	Один из ваших игроков посвятил матч недавно ушедшей матери и намерен доиграть его до конца – неважно, какой ценой.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	Баллиста работает точно так же, как заклинание Мага Молнии.	До конца игры результаты любых событий, приводящих к броскам на Травму против выбранного вами игрока, рассматриваются как будто был выброшен результат Оглушен, без проведение собственно броска.
Название:	4 ♣: BLACKMAIL	2 ♠: KID GLOVES
Описание:	У вас есть компромат на игрока соперника и вы решили использовать его в своих целях.	Тактика одного из игроков противника, заключающаяся в нанесении множества травм, была раскритикована NAF. Чтобы уйти из-под наблюдения, он решает в этом матче играть полегче.
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.
Эффект:	Выбранный вами игрок противника, не владеющий мячом, на этот ход считается игроком вашей команды. Обратите внимание, что рефери по-прежнему считает его игроком команды соперника, так что вы не можете занести им тачдаун и он не может быть удален за фол на своей команде.	До конца игры результатом пробития брони против вашей команды, совершенным выбранным игроком соперника, считается «Оглушен» без проведения собственно броска.
Название:	5 ♣: BUZZING	3 ♠: KNUCKLEDUSTERS
Описание:	Один из ваших игроков случайно выпил кофе с Зельем из Безумных Грибов перед игровым моментом.	Игрок вашей команды принес пару волшебных одноразовых кастетов, чтобы удостовериться, что противник, на которого он положил глаз, свалится на землю.
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает +1AG и навыки Jump Up, No Hands и Frenzy	В этот ход выбранный вами игрок может поменять любые (в любом количестве) выброшенные им значения на кубике Блока на «Защитник Сбит».
Название:	6 ♣: DUH, WHERE AM I?	4 ♠: MAGIC SPONGE
Описание:	Один из игроков команды соперника всю ночь кутил и действительно не готов к игре.	Местная гильдия магов – фанаты вашей команды и они подарили вам волшебную губку, возможно способную исцелить одного везучего игрока.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте после окончания игрового момента.
Эффект:	До конца игры один выбранный игрок противника получает навык Really Stupid.	Бросьте D6. При результате 1 магия губки не срабатывает. На 2+ вы можете вылечить одного игрока из ячейки Мертвых и Травмированных и переместить его в Запасных.
Название:	7 ♣: EGO TRIP	5 ♠: MINE
Описание:	Сомнение одного из игроков команды соперника зашкалило от его успехов и он требует, чтобы с ним обращались, как с супер-звездой.	Ваша команда поместила на поле замаскированную мину и соперник только что наступил на нее.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	Выберите игрока соперника. До конца игры этот игрок должен каждый ход совершать Действие или не совершать их вовсе.	Мина действует точно так же, как заклинание Огненный Шар, за исключением того, что для этой карты его центром должна быть клетка с игроком противника.
Название:	8 ♣: ZAP!	6 ♠: NOT-SO-SECRET WEAPON
Описание:	Нанятый вами нелегальный маг превращает оппонента в лягушку.	Вы наняли Землекопа, чтобы он вывел свою «другую» машину на поле для помощи вашей команде.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	Бросьте D6. На результате 1 заклинание проваливается и карта эффекта не имеет. На 2+ выбранный игрок до конца игрового момента рассматривается, как имеющий ТОЛЬКО следующие характеристики и навыки: MA: 4; ST: 1; AG: 4; AV: 4; Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy. Если он владеет мячом, мяч отскакивает из его клетки. Характеристики игрока вернутся к нормальным по окончании игрового момента, но любые травмы, полученные им в форме лягушки, постоянны.	Поместите миниатюру, обозначающую Землекопа, на любую клетку, прилегающую к боковым линиям, кроме зачетной зоны. Все характеристики Землекопа идентичны новичку Deathroller-у Гномов. Вы можете использовать Землекопа как обычного игрока, даже если с ним количество ваших игроков на поле превысит 11. Землекоп будет играть за вас только до конца игрового момента, после чего вернется в гараж к своему оборудованию.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ		
КОЛОДА СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ (продолжение) (200,000 золотых за случайную карту из этих 18 карт)		
Название:	7 ♠: ORCIDAS SPONSORSHIP	9 ♠: TACKLING MACHINE
Описание:	Один из ваших игроков был выбран для полевых тестов последних инноваций в обуви Кровавого Футбола. Подошвы, заполненные воздушным элементом, делают игрока особенно быстрым.	Одному из ваших игроков, задолжавшему Гоблинам-букмекерам, было сказано, что ваша команда «должна победить, иначе...». Он настроен на победу, даже если для этого ему самому придется сбить всех игроков противника.
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает +1 МА и навыки Sprint и Sure Feet.	До конца игры выбранный вами игрок вашей команды получает навыки Diving Tackle, Jump Up, Tackle, и Wrestle
Название:	8 ♠: RAKARTH'S CURSE OF PETTY SPITE	10 ♠: GET 'EM LADS!
Описание:	Ваша команда наняла старую ведьму, чтобы проклясть игрока противника.	Ваша команда усиливает натиск на противника после травмы одного из ваших игроков.
Время:	Используйте после окончания вашего хода или завершения вашей подачи оппоненту, но до начала хода оппонента.	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие при условии, что во время предыдущего хода оппонента хотя бы одним из ваших игроков была получена травма (включая Оглушен).
Эффект:	До конца игры выбранный вами игрок противника не может перебрасывать кубики ни через командные перебросы, ни с помощью навыков.	На этот ход все ваши игроки получают +1 ST.
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАРТЫ		
КОЛОДА ОТЧАЯННЫХ МЕР (400,000 золотых за случайную карту из этих 8 карт)		
Название:	J ♣: ASSASSIN	J ♠: I AM THE GREATEST
Описание:	Вы наняли опытного убийцу накачать наркотиками ценного игрока противника, чтобы тот пропустил следующий матч.	Сомнение игроков соперника зашкаливает перед этой игрой и главный тренер не может совладать с примадоннами своей команды.
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений	Используйте перед матчем, после покупки поощрений
Эффект:	Выберите игрока противоположенной команды. Он должен пропустить игру.	В каждом игровом моменте только один из двух игроков противника с наибольшей TV или стоимостью Поощрений, способных принимать участие в игре (т.е. не Удаленных и не помещенных в ячейку Мертвых и Травмированных), может выходить на поле.
Название:	Q ♣: DOOM AND GLOOM	Q ♠: MINDBLOW
Описание:	Из-за коварно распушенных слухов и клеветнической кампании, команда вашего противника выходит на игру серьезным падением морали.	Ваша команда наняла сильного телепата и он выбрал момент для использования своих талантов. Его ментальный крик временно оглушает команду соперника.
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.
Эффект:	Бросьте Д6 на каждый переброс команды противника; при любом результате, отличном от 1, команда противника теряет переброс на эту игру.	Бросьте Д6 для каждого игрока противника на поле. На результате 2+, этот игрок рассматривается как проваливший бросок на Bonehead. Этот эффект сохраняется только до конца вашего хода, после чего автоматически снимается без необходимости игроку совершать Действие.
Название:	K ♣: DA FREIGHT TRAIN	K ♠: COME ON BOYS!
Описание:	Вы подкупили звездного игрока Борга 'Freight Train' Гортага и он вылетает на поле помочь вашей команде.	Ваши игроки показывают свою дисциплинированность перед лицом неудач в игре с сильным соперником.
Время:	Используйте в начале своего хода, прежде чем любой игрок совершит Действие.	Используйте после окончания вашего хода, но до начала хода оппонента.
Эффект:	Поместите миниатюру, обозначающую Борга, на любую клетку, прилегающую к боковым линиям, кроме зачетной зоны. Борг обладает следующими характеристиками и навыками: МА 6;ST 5;AG 2;AV 9 с Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Break Tackle, Juggernaut и Strip Ball. Вы можете использовать его как обычного игрока, даже если с ним количество ваших игроков на поле превысит 11. Борг покинет вашу команду после окончания тайма.	Если ваш ход только что завершился потерей хода, ваша команда на самом деле не теряет ход из-за этого проваленного броска. Действие игрока, вызвавшего потерю хода, заканчивается, но остальные игроки вашей команды, не объявившие еще своего Действия, могут продолжать свой ход, как если бы потери хода не произошло. Дальнейшие потери хода в этом ходу просто завершают Действие вызвавшего их игрока, вместо завершения хода команды.
Название:	A ♣: MORLEY'S REVENGE	A ♠: MYSTERIOUS OLD MEDICINE MAN
Описание:	В напитки игроков соперника было подмешано мощное слабительное, и теперь некоторым из них непросто покинуть туалет в раздевалке перед каждым игровым моментом.	Маленький, сморщенный, хихикающий человек пришел к вам и предложил купить его новейший отвар из змеиного масла, который, по его словам, «вылечит все ваши хвори». Удивительно, но отвар действует... к сожалению, человек пропал без следа, продав его вам.
Время:	Используйте перед матчем, после покупки поощрений	Используйте перед матчем, после покупки поощрений
Эффект:	Выберите случайным образом трех игроков противника. До конца игры каждый из них должен бросать Д6 перед каждой подачей. На результате 1-3 он не может принимать участие в игровом моменте. На результате 4-6 он может быть выставлен на поле как обычно.	Ваша команда может вычитать 1 из каждого броска на Травму, совершаемого против ваших игроков в этой игре. При конечном результате меньше 2, игрок считается Опрокинутым, а не Оглушенным. Эффект не распространяется на броски по таблице Тяжелых Травм против вашей команды.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ⁵⁵**Accurate** (Passing)

Игрок может прибавить 1 к броску Д6, когда он делает Пас.

Always Hungry (Extraordinary)

Игрок постоянно дико голоден, и более того, готов съесть абсолютно все что угодно! В случае использования игроком навыка Throw Team-Mate, киньте Д6 перед тем как игрок закончил движение, но до того, как он бросил партнера¹⁰⁶. На 2+ бросок продолжается. На 1 он пытается съесть неудачливого партнера. Киньте Д6 еще раз. Вторая 1 означает, что он успешно проглотил партнера, что убивает последнего без возможности восстановления (аптекари, регенерация и т.п. не могут быть использованы). Если у съеденного был мяч, то он отскакивает один раз от клетки съеденного. Если второй бросок дает результат 2-6, то партнер вырывается, а бросок автоматически считается как Потеря Мяча³⁶. Отыграйте потерю игрока с навыком Right Stuff согласно общим правилам.

Animosity (Extraordinary)

Игрок с этим навыком не любит игроков своей команды, принадлежащих к другой расе, и зачастую отказывается взаимодействовать с ними на поле вопреки приказам тренера. Если такой игрок в конце своего Паса²⁶ или Передачи²⁹ пытается отдать пас или передачу игроку, не принадлежащему к расе игрока с Animosity, бросьте Д6. На 2+ пас/передача продолжается как обычно. При результате 1 игрок отказывается отдавать мяч любым игрокам своей команды, кроме принадлежащих к одной с ним расе. Тренер может выбрать другую цель для паса/передачи, однако дальнейшее движение игрока с Animosity не допускается, так что текущее Действие²³ может быть потеряно на этот ход.

Ball & Chain (Extraordinary)

Игрок, вооруженный Шаром-На-Цепи может выполнять только Движения (Move Actions). Для совершения движения или Рывка (Go For It), приложите к игроку шаблон вбрасывания, по направлению к верхнему или нижнему краю поля, или к боковой линии. Затем киньте Д6 и продвиньте игрока на одну клетку в указанном направлении; не нужно делать Финт при выходе из Зоны Контроля. Если игроку приходится выйти за край поля, его убивает толпа так же, как и игрока, которого вытолкнули с поля. Повторяйте этот процесс ровно столько раз, сколько МА имеется у игрока. После этого при желании можно использовать Рывок. Если в ходе такого Движения игрок попадает на занятую клетку, он делает Блок, согласно общим правилам блока, вне зависимости от того, кто находится в клетке, враг или друг (игнорируя даже Foul Appearance!). Если клетка занята Опрокинутым или Оглушенным игроком, он отталкивается назад, а вместо того чтобы делать Блок, делается бросок на Броню для того чтобы определить, травмирован ли игрок. Игрок с Шаром-На-Цепи должен преследовать соперника, которого он оттолкнул назад, а затем продолжить свое движение так, как описано выше. Если игрок с Шаром-На-Цепи Сбит с Ног или Опрокинут, немедленно сделайте бросок по таблице Травм (без броска на Броню). Результат Оглушен для игрока с Ball & Chain всегда засчитывается, как Нокаутирован. Игрок с Шаром-На-Цепи может использовать навык Grab (как при совершении Блока), если он его выучил. Он **ни при каких обстоятельствах** не может использовать навыки Diving Tackle, Frenzy, Kick-Off Return, Leap, Pass Block или Shadowing.

Big Hand (Mutation)

Одна из рук игрока вырастает до чудовищно больших размеров, оставаясь полностью работоспособной! Игрок игнорирует модификатор(ы) за Зоны Контроля противника и эффекты Проливного Дождя при попытке подобрать (pick up) мяч.

Block (General)

Игрок с навыком Block имеет большой опыт в сбивании противника с ног. Использование этого навыка влияет на результат, выпавший на Блок-дайте, как это описано в правилах Блокирования.

Blood Lust (Extraordinary)

Иногда Вампиры должны питаться кровью живых. Сразу после заявления Вампиром Действия киньте Д6. На 2+ Вампир действует согласно общим правилам. На 1 Вампир должен укусить Раба из своей команды или зрителя. Вампир может продолжить свое заявленное Действие или, если он заявил Блок, он может вместо этого совершить Движение. В любом случае, в конце заявленного Действия, но прежде, чем передать мяч, отдать пас или занести тагдаун, Вампир должен выпить кровь. Если он стоит в клетке, соседней с одной или несколькими клетками Рабов из его команды (стоящих, опрокинутых или оглушенных), выберите одного из стоящих рядом Рабов и совершите для него бросок на Травму, рассматривая при необходимости результат броска на Тяжелую травму как Сильный Ушиб. Травма не вызывает потерю хода, если Раб не держал в руках мяч. После того, как Вампир укусил Раба, он может продолжать свое Действие. Если Раба укусить не удалось, это вызывает потерю хода и Вампир должен выпить кровь зрителя – поместите Вампира в ячейку Запасных, если он все еще находится на поле. Если он держал в руках мяч, тот отскакивает из клетки, которую занимал Вампир, когда был удален, и если Вампир находился в Зачетной Зоне противника, тагдаун не засчитывается.

Bombardier (Extraordinary)

Вместо выполнения какого-либо Действия, тренер может использовать Бомбардира (Bombardier), который не Опрокинут или Оглушен, для броска бомбы. Это не тратит Пас доступный команде в этот Ход. Бомба кидается по тем же правилам, что и мяч (включая влияние погоды и использование Nail Mary Pass), за исключением того, что игрок не может Двигаться или Встать на Ноги перед броском (это время тратится на поджигание фитиля!). Перехват (interception) бомбы не вызывает Потерю Хода. Потеря бомбы или любой взрыв бомбы, приведший к тому, что игрок активной команды был сбит с ног, вызывают потерю хода. **Все** навыки, используемые при броске мяча, также могут быть использованы при броске бомбы. Бомба может быть Перехвачена или Поймана по тем же правилам, что и мяч, но должна быть сразу выброшена игроком, поймавшим ее. Это особое, дополнительное Действие, которое происходит вне нормальной последовательности игры. Игрок, владеющий мячом, может Ловить или Перехватывать и Бросать бомбу. Бомба взрывается, когда приземляется в пустую клетку, или оказывается не пойманной (т.е. бомба не делает Отскок). Если бомба выпадает из рук (fumbled), то она взрывается в клетке того, кто ее бросал. Если бомба приземляется в толпу, она взрывается без последствий. Когда бомба, наконец-то взрывается, игрок в клетке ее приземления Сбит с Ног автоматически, а в соседних клетках на 4+. Бомба приводит в состояние Сбит с Ног даже тех игроков, которые уже Опрокинуты или Оглушены. Сделайте броски на Броню и Травму для всех игроков, Сбитых С Ног бомбой. Тяжелые Травмы, вызванные бомбой, не повышают Крутость игрока (Star Player points).

Bone Head (Extraordinary)

Игрок не отягощен интеллектом. Поэтому тренер должен сделать бросок Д6 сразу же после заявления Действия этим игроком, но до начала этого Действия. На 1 игрок стоит и пытается вспомнить, что он хотел сделать. Игрок ничего не может делать в этот Ход, и его команда делается заявленного Действия. (Так, если игрок с навыком Bone Head заявил Блиц и выкинул 1, его тренер уже не может заявить другой Блиц в этот Ход). Игрок лишается своей Зоны Контроля, не может ловить, перехватывать или пасовать мяч, не может ассистировать другим игрокам при совершении Блока или Фола, не может самостоятельно двигаться, до тех пор пока его тренер не выкинет 2 и более в начале следующего Действия или пока не закончится Игровой Момент.

Break Tackle (Strength)

Игрок может использовать Силу (Strength) вместо Ловкости (Agility), когда делает Финт. Например, игрок с Силой 4 и Ловкостью 2 при совершении Финта будет считаться имеющим Ловкость 4. Умение может быть использовано один раз за ход.

Catch (Agility)

Игрок, с этим навыком, может перебросить Дб, если он не смог Поймать мяч. Также он может перебросить Дб, если выронил мяч при приеме Передачи или неудачно сделал Перехват (Interception).

Chainsaw (Extraordinary)

Игрок с Бензопилой **должен** атаковать ей в ходе Блока или Блица, вместо совершения обычного блока. В случае атаки Бензопилой, киньте Дб вместо Блок-дайса. На 2+ пила наносит удар по противнику, но на 1 пила вырывается и наносит удар тому, кто ее держит. Сделайте бросок на Броню, прибавив к результату +3. Если результат выше Брони жертвы, значит, жертва Сбита с Ног и Травмирована, сделайте бросок по таблице Травм. Если результат не превышает Броню, то атака не имеет эффекта. Игрок с пилой может делать Фол, и добавить +3 к броску на Броню, но должен бросить Дб на "вырывание" пины как описано выше. Работающая пила опасная вещь, поэтому, если игрок с пилой Сбит с Ног можно добавить +3 к результату броска на Броню для игрока с пилой. Однако делать Блок против игрока с пилой тоже опасно. Поэтому, если противник падает, делая Блок против игрока с пилой, добавляется +3 к броску на Броню. Это навык можно использовать 1 раз за Ход (т.е. его нельзя использовать вместе с навыком Frenzy или Multiple Block) и если он используется в ход Блица, то игрок не может после этого продолжить движение. Тяжелые Травмы, вызванные пилой, не повышают Крутость игрока (Star Player points).



Hack Enslash "heads off" an Elf trying to break away

Claw/Claws (Mutation)

Игрок с этим навыком обладает огромной крабоподобной клешней либо острыми, как бритва когтями, делающими броню бесполезной. Если такой игрок в ходе выполнения Блока сбивает с Ног противника, все броски на Броню с результатом 8 и больше, после применения всех модификаторов, автоматически пробивают броню.

Dauntless (General)

Игрок с этим навыком психологически настраивает себя на схватку с более сильным противником. Навык работает только тогда, когда игрок пытается сделать Блок против противника, Сила которого превышает его собственную. При использовании навыка, тренер кидает Дб и добавляет выпавший результат к Силе своего игрока. Если результат меньше или равен Силе противника, игрок делает Блок, используя свою обычную Силу. Если результат выше – считается, что на момент Блока Сила игрока равна Силе противника. Сила обоих игроков подсчитывается без учета ассистирования со стороны партнеров, но с учетом всех остальных модификаторов.

Decay (Extraordinary)

Тяжело оставаться на поле, когда гниющее тело разваливается прямо на глазах. Когда игроки с этим навыком получают Тяжелую Травму по таблице Травм, сделайте два броска по таблице Тяжелых Травм (см. стр. 25) и примените оба результата. Однако при получении двух результатов, по которым игрок пропускает следующий матч, игрок пропускает только одну игру. Успешный бросок на Regeneration лечит оба результата.

Dirty Player (General)

Игрок с этим навыком долго и старательно осваивал всевозможные грязные приемы, применяемые в игре. Добавьте +1 к броску на Броню **или** по таблице Травм, когда игрок с этим Навыком делает Фол. Помните, что можно модифицировать только один бросок, так если вы прибавили +1 к броску на Броню, то прибавить +1 к броску по таблице Травм уже нельзя.

Disturbing Presence (Mutation)

Находиться рядом с этим игроком очень неприятно, так как его окружают тучи мух, или он источает зловоние, или несет на себе отметины Хаоса, или просто внушает страх и панику. Независимо от природы этой мутации, любой игрок должен вычесть 1 из всех своих бросков на Пас (pass) Перехват (intercept) или Прием (catch) мяча, за каждого игрока противника с этим Навыком в пределах 3х клеток, даже если они Опрокинуты или Оглушены.

Diving Catch (Agility)

Игрок великолепно ловит мячи, до которых другие даже не могут дотянуться и с большей легкостью выпрыгивает, чтобы поймать идеальный пасы. Игрок может добавить 1 к любому броску на ловлю мяча при точном пасае, нацеленном на его клетку. Кроме того, игрок может, оставаясь на месте, попытаться поймать любой Пас, Подачу или Вбрасывание (кроме Отскока) попавший в его Зону Контроля, так словно мяч упал в его клетку. Если поймать мяч не удалось, он отскочит из клетки игрока с Diving Catch. Если этот Навык пытаются применить сразу два игрока, то они мешают друг другу, и никто не может применить его.

Diving Tackle (Agility)

Игрок может использовать данный Навык, когда соперник пытается выйти из его Зоны Контроля. После этого игрок противника должен вычесть 2 из результата своего броска на Финт. Если игрок пытается выйти из Зон Контроля нескольких игроков с этим Навыком, то только один из них может использовать Diving Tackle. Diving Tackle может быть использован против Переброса Финта, если не был заявлен против первого Финта. После того, как результат финта определен, но прежде, чем будут сделаны (при необходимости) броски на броню и травму для игрока оппонента, игрок, использующий этот Навык, кладется в клетку, в которой находился игрок, совершающий Финт, но броски на Броню и по таблице Травм для игрока, использовавшего Diving Tackle, не делаются.

Dodge (Agility)

Игрок может перебросить Дб если он провалил бросок, выходя из Зоны Контроля противника. С помощью этого навыка игрок может перебросить только один неудачный Финт за ход. Использование этого навыка влияет на результат, выпавший на Блок-дайсе, как это описано в правилах Блокирования.

Dump-Off (Passing)

Этот навык позволяет игроку сделать Быстрый Пас (Quick Pass), когда противник пытается его блокировать, и избавиться от мяча, до того как его ударят. Используйте данный навык перед тем, как будет сделан Блок. Все правила для броска мяча работают как обычно, исключая то, что Ход ни одной из команд не заканчивается после броска, что бы ни случилось. После броска, оппонент заканчивает Блок и продолжает свой ход, как обычно. Dump-off не может быть использован при втором Блоке от навыка Frenzy, или в сочетании с навыками Bombardier или Throw Team-mate.

Extra Arms (Mutation)

Игрок с одной или несколькими дополнительными руками может добавить +1 к броску на Подбор, Прием или Перехват мяча.

Fan Favourite (Extraordinary)

Фанаты так любят видеть этого игрока на поле, что даже фанаты команды противника с радостью встречают вашу команду. За каждого игрока с данным Навыком на поле ваша команда получает +1 FAME (см. стр. 18) для любого броска по Таблице Подачи, но не для броска на заработанное за матч золото.

Fend (General)

Этот игрок очень опытен в сдерживании атакующих. Игрок противника не может совершить Преследующее Движение после блокирования игрока с данным Навыком, даже если игрок Сбит с Ног (Knocked Down). Игрок противника может продолжить свое движение после блокирования, если заявил Блич.

Foul Appearance (Mutation)

Вид этого игрока настолько ужасен, что любой игрок противника, желающий сделать против него Блок (или использовать специальную атаку заменяющую Блок) должен перед этим выкинуть 2+ на Д6. Если игрок противника выкинул 1, то ему слишком противно делать Блок и Действие теряется (но это не приводит к Потере Хода).

Frenzy (General)

Игрок с этим навыком конченый псих, он атакует противника с неудержимой яростью. Если не сказано иного, навык должен использоваться всегда. Когда игрок делает Блок, он обязан выполнить Преследующее Движение, если есть такая возможность. При выпадении результатов «Толчок» или «Защитник Споткнулся» игрок должен немедленно сделать второй Блок, если его противник остался стоять и они находятся в соседних клетках. Если есть такая возможность, игрок должен выполнить Преследующее Движение и на втором Блоке. Если игрок делает Блиц, он должен потратить единицу Движения чтобы сделать второй Блок, кроме случаев, когда у него закончилось Движение, и нет возможности сделать Рывок (Go For it).

Grab (Strength)

Игрок с этим навыком достаточно силен, чтобы с легкостью схватить противника и швырнуть его куда вздумается. Чтобы отразить это, если во время Блока/Блица игрок противника отталкивается назад, игрок с этим навыком может переместить его в любую свободную клетку рядом с первоначальной позицией игрока противника. Когда делается Блок или Блиц, Grab и Side Step отменяют друг друга и используются стандартные правила. Нельзя использовать Grab, если рядом нет свободных клеток. Игрок, ни при каких обстоятельствах, не может одновременно иметь навыки Grab и Frenzy.

Guard (Strength)

Игрок с этим умением ассистирует наступательному или защитному блоку даже если он находится в зоне контроля другого игрока. Этот навык не может использоваться для ассистирования при фоле.

Hail Mary Pass (Passing)

Игрок с этим навыком может бросить мяч в любую клетку на поле, вне зависимости от дистанции (пластиковый измеритель не используется). Бросьте Д6. При результате 1 игрок проваливает бросок и мяч отскакивает из его клетки. На 2-6 игрок может сделать пас. Hail Mary Pass не может быть перехвачен, но он всегда неточен – мяч автоматически попадает мимо цели и смещается на три клетки. Заметьте, что если вы удачливы, он может прикатиться обратно в клетку цели! Этот навык нельзя использовать в метель или для навыка Throw Team-mate.



Zzharg Madeys, Chaos Dwarf Star Player

Horns (mutation)

Игрок с рогами может использовать их, чтобы бодать оппонента. Навык добавляет 1 к Силе игрока, когда тот выполняет блок(и) в ходе своего Блица. Если у игрока есть навык Frenzy, тогда бонус от Horns применяется и ко второму блоку, если был применен к первому.

Hypnotic Gaze (Extraordinary)

Игрок обладает мощной телепатической способностью, которую он может использовать для обездвиживания оппонента. Игрок может использовать данный навык в конце своего Движения на игрока противника, который находится на соседней клетке. Сделайте бросок на Ловкость для игрока с Hypnotic Gaze, с модификатором -1 за каждую зону контроля, в которую данный игрок попадает, кроме зоны контроля жертвы. Если бросок успешен, жертва теряет свою зону контроля и не может ловить, перехватывать и пасовать мяч, ассистировать другому игроку в блоке или фоле, или двигаться по собственному желанию до начала своего следующего действия. Если бросок на ловкость провален, навык не имеет эффекта.

Juggernaut (Strength)

Если игрок с этим навыком движется, то его практически невозможно остановить. Если игрок с этим навыком выполняет Блиц, игроки противника не могут использовать навыки Fend, Stand Firm и Wrestle против блока, а сам игрок может засчитать результат 'Both Down' как 'Pushed'.

Jump Up (Agility)

Игрок с этим навыком может быстро вернуться в игру после падения. Если игрок объявляет любое Действие кроме Блока, он может встать бесплатно, не теряя 3 клетки движения. Также игрок может объявить Блок лежа на земле, что потребует броска на Ловкость с модификатором +2 для того, чтобы определить, сможет ли он совершить Действие. Успешный бросок означает, что игрок может бесплатно встать и сделать блок оппонента в соседней клетке. Проваленный бросок означает, что Действие теряется и игрок не может встать.

Kick (General)

Игрок чрезвычайно опытен в подаче и подает с невероятной точностью. Для того, чтобы использовать этот навык игрок должен быть на поле во время подачи своей команды. Игрок не может находиться в боковых зонах или на Линии Схватки. Только если все эти условия соблюдены, игрок с этим навыком может подавать. Из-за того что подача точна, Вы можете разделить на 2 количество клеток, на которое смещается мяч, с округлением в меньшую сторону (т.о., 1 = 0, 2-3 = 1, 4-5 = 2, 6 = 3).

Kick-Off Return (General)

Игрок принимающей команды, не находящийся на Линии Схватки или во вражеской зоне контроля может использовать этот навык во время подачи. Это позволяет игроку продвинуться на 3 клетки после того как мяч смещен, но перед броском по таблице Подач. Только один игрок может применить этот навык во время подачи. Этот навык не может быть использован при вылете мяча за пределы поля при подаче и не позволяет игроку переходить на половину поля противника.

Знаете ли вы, что...

В 2407 единственное поражение Хаос Олл-Старз потерпели от малоизвестной команды Скавенов Роттен Ратс, руководимой ныне скандально известным Джонтом Мадденингом. При счете 6-0 в пользу Олл-Старз после первого тайма игра была столь ужасна, что вещание Кабалвиденья переключилось на показ постановки о маленькой девочке, живущей на окраине Бретонии. Поразительный поворот событий случился когда бегун Скавенов по имени Квисул решил, что не хочет оставаться на поле, в которое Олл-Старз безжалостно заколачивали его партнеров по команде. Вместо этого он пробежал по стоку, проходящему под стадионом, и к удивлению выбрался в своей зачетной зоне! Поймав следующую подачу, он побежал по стокам обратно, выбрался на другом конце поля и начал для Ратс серию из 7 тачдаунов. Слава Квисула была недолгой, поскольку после матча Хаос Олл-Старз обнаружили, что вода в канализации - отличный маринад для крыс. И хотя сейчас на стадионах редко можно встретить доступную с поля канализацию, быстрееших из Скавенов по-прежнему называют бегущими-по-стокам, одновременно в память о Квисуле и в знак того, как трудно их удержать!

Leader (Passing)

Игрок – прирожденный лидер и управляет остальной командой из глубины поля, готовясь бросить мяч. Команда, в которой есть один или больше игроков с таким навыком, может добавить к командным перебросам один переброс лидера (Leader re-roll) в начале игры и после первого тайма, после всех бросков Шеф-Повара (Master Chef). Переброс лидера используется в точности, как обычные командные перебросы. Переброс лидера может использоваться до тех пор, пока хотя бы один игрок с этим навыком находится на поле, даже если он Опрокинут или Оглушен. Перебросы лидера могут быть перенесены в овертайм, если не были использованы, но команда не получает новый переброс лидера в начале овертайма.

Leap (Agility)

Игрок с навыком Прыжок может прыгать на любое свободное место в пределах двух клеток, даже если для этого требуется перепрыгнуть через своего или чужого игрока. Прыжок стоит 2 клеточек перемещения. Чтобы прыгнуть, переместите игрока на любую свободную клетку в пределах двух клеток и сделайте бросок на Ловкость для этого игрока. Никакие модификаторы, кроме модификаторов от навыка Very Long Legs, не влияют на этот бросок. Игрок не должен делать Финт, чтобы покинуть стартовую клетку. Если бросок удачный, то прыжок удался и игрок может продолжить движение. Если бросок провален, то игрок оказывается Сбит С Ног в клетке, в которую он прыгал и противник совершает бросок на Броню, чтобы узнать, травмирован ли игрок. Игрок может использовать этот навык только один раз за Действие.

Loner (Extraordinary)

Одиночки из-за неопытности, высокомерия, животной дикости или просто тупости не слишком хорошо работают с остальной командой. В результате игрок с этим навыком может использовать командные перебросы, но сначала должен бросить Д6. При результате 4+ он может использовать командный переброс как обычно. При результате 1-3 первоначальный результат остается не перебросленным, но командный переброс теряется (т.е. используется).

Mighty Blow (Strength)

Прибавьте 1 к любому броску на Броню **или** Травму, сделанному игроком с этим умением, когда противник Сбит С Ног этим игроком во время блока. Обратите внимание, что вы можете изменить только один из этих бросков, так что, если вы решаете использовать Mighty Blow, чтобы модифицировать бросок на Броню, то не можете модифицировать бросок на Травму. Mighty Blow не может использоваться с умениями Stab или Chainsaw

Multiple Block (Strength)

Перед началом Блока, игрок, у которого в смежных с ним клетках есть хотя бы два противника, может использовать блок против двоих из них. Проведите блоки по очереди, по обычным правилам, кроме того, что сила обороняющихся увеличена на 2. Игрок не может следовать за блокируемыми игроками, когда использует этот навык, так что Multiple Block может быть вместо навыка Frenzy, но одновременно использоваться они не могут. Чтобы иметь возможность блокировать второго игрока, блокирующий должен оставаться на ногах после первого блока.

Nerves of Steel (Passing)

Игрок игнорирует модификаторы за вражеские зоны контроля, когда пытается отдать пас, принять или перехватить мяч.

No Hands (Extraordinary)

Либо из-за того, что у игрока буквально нет рук, либо из-за того, что они заняты, он не может подбирать, перехватывать и нести мяч и будет автоматически проваливать любой бросок на прием мяча. Если он попытается поднять мяч, тот отскочит и вызовет Потерю Хода, если это произойдет во время хода его команды.

Nurgle's Rot (Extraordinary)

Игрока заражен ужасной инфекционной болезнью, которая распространяется, когда он убивает оппонента во время Блока, Блица или Фола. Вместо того, чтобы умереть, зараженный противник становится новичком Rotter-ом. Чтобы сделать это, после игры убитый игрок противника должен быть удален из командного реестра во время шага 2.1 Послематчевой последовательности, его сила не должна превышать 4 и он не должен иметь навыки Decay, Regeneration и Stunty. Новый Rotter может быть добавлен в команду

Нурглитов бесплатно во время шага 5 Обновления Реестра (см. стр. 29), если в команде есть свободное место для него. Новый Rotter считается по полной стоимости при подсчете стоимости команды Нурглитов.

Pass (Passing)

Игрок с этим навыком может перебрасывать Д6, когда делает неточный пас или теряет мяч во время паса.

Pass Block (General)

Игрок с этим навыком может пройти до трех клеток, когда тренер противника заявляет, что один из его игроков будет делать пас (мяча или бомбы). Это движение совершается после измерения расстояния паса, но до любых попыток перехватить мяч. Тренер заявляет полный путь, который пройдет игрок, и который должен быть закончен в подходящей для Pass Block клетке. Подходящая для Pass Block клетка должна находиться в позиции, позволяющей совершить перехват мяча или быть пустой клеткой, в которую нацелен пас, или быть расположена так, чтобы пасующий или принимающий оказались в зоне контроля использующего навык игрока. Игрок **не может** прекратить движение **точно** по объявленному пути, пока не достигнет последней клетки маршрута, не будет удержан навыком Tentacles, Сбит С Ног, или не достигнет другой подходящей для Pass Block клетки по дороге. Тренер противника не может передумать отдавать пас после того, как игрок с этим навыком завершил движение. Это особое движение бесплатно и не влияет на способность игрока двигаться в свой последующий ход. В остальном движение совершается как обычно и игрок должен совершать финт, чтобы покинуть зоны контроля игроков противника.

Piling On (Strength)

Игрок может использовать этот навык после того как он совершил Блок или Блиц, но только если он стоит в смежной с жертвой клетке и жертва Сбита С Ног. Вы можете перебросить бросок на Броню или на Травму для жертвы. Игрок, использовавший этот навык, опрокидывается на свою клетку – предполагается, что он откатился назад после расплющивания противника (не делайте для него бросок на Броню, поскольку игрок противника смягчил его падение!). Piling On не становится причиной конца хода, если игрок, использовавший навык, не держал мяч. Piling On нельзя использовать с навыками Stab и Chainsaw.

Prehensile Tail (Mutation)

У игрока есть длинный, толстый хвост, который он может использовать, чтобы сбить с ног противника. Чтобы отразить это, игроки противника должны вычитать 1 при броске Д6 финте из зоны контроля игрока.

Pro (General)

Игрок с этим навыком – опытный ветеран. Таких игроков другие игроки Кровавого Футбола называют профессионалами или Профи, потому что они редко допускают ошибки. Один раз за ход данный навык позволяет перебросить любой бросок, кроме бросков на Броню, Травму и Тяжелую Травму, даже если использующий его игрок Оглушен или Опрокинут. Однако до того как он совершит переброс, тренер должен бросить Д6: на 4+ он может использовать переброс, на 1-3 используется изначальное значение броска, которое **не может** быть переброслено навыками или командными перебросами. При этом можно использовать командный переброс, чтобы перебросить бросок на Pro.

Really Stupid (Extraordinary)

Этот игрок без сомнений одно из тупейших созданий, когда-либо выходящих по полю Кровавого Футбола (что, с учетом низкого IQ остальных созданий, говорит о многом!). Из-за этого вы должны бросить Д6 после заявления Действия этим игроком, но до его совершения. Если один или несколько членов команды игрока с этим навыком, сами не обладающие Really Stupid, стоят в смежных с ним клетках, добавьте 2 к броску. На 1-3 игрок стоит и пытается вспомнить, что он собирался сделать и не может делать ничего в этот ход. Он не может ничего делать в этот ход и команда игрока теряет заявленное Действие на этот ход (например, если игрок с Really Stupid объявил Блиц и провалил бросок, игроки его команды не могут использовать Блиц в этот ход). Также игрок теряет свою зону контроля и не может ловить, перехватывать или пасовать мяч, ассистировать другому игроку в Блоке или Фоле, или добровольно перемещаться, пока не бросит удачно бросок на Really Stupid в начале следующего Действия или пока игровой момент не закончится.

Regeneration (Extraordinary)

Если игрок получил результат Тяжелая Травма по таблице Травм, бросьте Д6 на Регенерацию после бросков на Тяжелую Травму и любых бросков Медика. При результате 1-3 травма игрока остается. При результате 4-6 игрок быстро излечивается после небольшого промежутка времени на «ре-организацию» себя, и помещается в ячейку Запасных. Броски на Регенерацию нельзя перебрасывать. Обратите внимание, что игроки противника получают SPP за травмы, нанесенные игроку с этим навыком, даже если результат травмы не влияет на игрока как обычно.

Right Stuff (Extraordinary)

Игрок с этим навыком может быть брошен другим игроком из его команды, у которого есть навык Throw Team-Mate. Смотрите описание навыка Throw Team-Mate для подробностей того, как бросить игрока. Когда игрок брошен или бросок на Throw Team-Mate провален и игрок оказывается на пустой клетке, он должен сделать бросок на Ловкость для приземления с модификатором -1 за каждую зону контроля противника, в которой находится клетка приземления. Если бросок успешен, то он приземлился на ноги. Если бросок провален или он приземлился на другого игрока, то он кладется на землю и должен пройти бросок на Броню, чтобы избежать травмы. Если игрок не травмирован, он может совершить свое Действие позже, если еще не совершил его. Проваленное приземление или приземление в толпу не вызывает Потерю Хода если игрок не держал мяч.

Safe Throw (Passing)

Этот игрок – эксперт в своем роде по броскам мяча и может сделать бросок весьма трудным для перехвата противником. Если пас, сделанный игроком с этим навыком, был перехвачен, то игрок может сделать немодифицированный бросок на Ловкость. Если бросок удачен, то перехват отменяется и пас продолжается по обычным правилам. Кроме того, если игрок проваливает (fumbles) пас мяча (не бомбы или товарища по команде) при любом броске кроме изначальной единицы, ему удастся удержать мяч в руках вместо того, чтобы выронить его и команда не теряет ход.

Secret Weapon (Extraordinary)

Некоторые игроки вооружены особыми предметами, называемыми «секретное оружие». Хотя правила Кровавого Футбола строго запрещают использование любого оружия, игра имеет длинную историю команд, пытающихся пронести различное оружие на поле. Как бы то ни было, использование секретного оружия просто незаконно и рефери имеют дурную привычку удалять игроков, использующих его. Как только игровой момент заканчивается, рефери приказывает удалить игрока с этим навыком с поля в темницу к остальным игрокам, пойманым на фолах, независимо от того, находится ли этот игрок все еще на поле или нет.

Shadowing (General)

Игрок может использовать этот навык, когда игрок противоположной команды пытается выйти из его зоны контроля в свое Действие. Соперник бросает 2Д6, прибавляет к результату МА своего игрока и вычитает МА игрока с Shadowing. Если окончательный результат равен или меньше 7, то игрок с Shadowing может занять клетку, освобожденную игроком противника. Он не должен совершать Финт и это движение не влияет на его движение в его ход. Если окончательный результат больше или равен 8, то игрок противника успешно избегает игрока с Shadowing и игрок с Shadowing остается стоять на месте. Игрок может выполнять любое количество перемещений с Shadowing за ход. Если игрок противника покидает зону контроля нескольких игроков с навыком Shadowing, только один из них может использовать этот навык для преследования.

Side Step (Agility)

Игрок с этим навыком с легкостью отступает в сторону с пути атакующего его игрока. Чтобы отразить это умение, его тренер, вместо тренера соперника, может выбрать, куда подвинуть игрока, когда его толкнут назад. Более того, тренер может подвинуть игрока в любую свободную соседнюю клетку, а не только в одну из трех клеток, показанных на диаграмме Толчков Назад. Если все смежные клетки заняты, то игрок не может использовать этот навык. Игрок может использовать навык, даже если был Сбит С Ног после толчка назад.

Sneaky Git (Agility)

Этот игрок может быстро и изящно пнуть ботинком упавшего противника, не привлекая внимания рефери, если тот не услышит треска брони. Во время Фола игрока с этим навыком не удаляют с поля, когда он выбрасывает дубль при броске на Броню, если бросок был неудачным.

Sprint (Agility)

Игрок может попытаться переместиться на три дополнительных клетки, вместо обычных двух, выполняя Рывок. Тренер по-прежнему обязан бросать кубик, чтобы определить, Сбит ли игрок с ног, в каждой дополнительной клетке.

Stab (Extraordinary)

Игрок с этим навыком вооружен чем-то подходящим для протыкания, резания или вскрывания оппонентов, таким как острые клыки или верный кинжал. Этот игрок может атаковать оппонента колющей атакой вместо блока. Сделайте немодифицированный бросок на Броню (за исключением модификатора от **Stakes**) для жертвы. Если результат меньше или равен Броне жертвы, атака не имеет эффекта. Если результат больше Брони жертвы, значит она ранена и необходимо сделать бросок на Травму. Этот бросок игнорирует все модификаторы из любых источников – включая Застарелые травмы (Nigging). Если Stab используется как часть Блица, игрок не может продолжать двигаться после его использования. Тяжелые Травмы от атак с использованием навыка Stab не увеличивают Крутость игрока.

Stakes (Extraordinary)

Этот игрок вооружен особыми благословенными колями, наносящими дополнительный урон Нежити и тем, кто с ними работает. Игрок может прибавить единицу к броску на Броню при использовании навыка Stab против игрока из команд: Кхемри, Некроманты, Нежить, Вампиры.

Stand Firm (Strength)

Игрок с этим навыком при блоке против него может решить остаться в своей клетке, вместо того, чтобы быть вытолкнутым назад. Он может игнорировать результат «Толчок» и быть Сбитым С Ног в той же клетке, в которой был перед блоком. Если игрока отталкивают в игрока, использующего навык Stand Firm, то никто из них не двигается.

Strip Ball (General)

Когда игрок с этим навыком выполняет блок против игрока с мячом и получает результат «Толчок» и «Защитник Споткнулся», игрок противника роняет мяч в клетку, в которую его отталкивают, даже если не был Сбит С Ног.

Strong Arm (Strength)

Игрок может прибавить 1 к броску Д6, когда пасует на дистанцию Короткого, Длинного паса или Длинной Бомбы.

Stunty (Extraordinary)

Этот игрок так мал, что его очень трудно схватить, потому что он может проскользнуть под раскинутыми руками противников или пробежать у них между ног. С другой стороны, такие игроки слишком малы, чтобы хорошо бросать мяч, и их очень легко травмировать. Чтобы отразить эти вещи, игрок с навыком Stunty игнорирует вражеские зоны контроля в клетке, в которую он двигается, при Финте (т.е. всегда получает модификатор +1 к Финту), но должен вычитать 1 из броска на пас. Кроме того, результаты 7 и 9 по таблице Травм, полученные для этого игрока после применения всех модификаторов, рассматриваются как Оглушен и Сильный Ушиб соответственно, а не как обычно. Игроки с навыком Stunty, имеющие так же навык Secret Weapon, не могут игнорировать вражеские зоны контроля, но по-прежнему получают прочие штрафы от Stunty.

Sure Feet (Agility)

Игрок может перебросить Д6, если он Сбит С Ног при попытке сделать Рывок. Игрок может использовать этот навык только один раз за ход.

Sure Hands (General)

Если игрок провалил бросок Д6 при подборе (Pick Up) мяча, он может его перебросить. Против игрока с этим навыком не работает навык Strip Ball.

Tackle (General)

Игрок противника, стоящий зоне контроля игрока с этим навыком, не может использовать навык Dodge при выходе из любой его зоны контроля. Кроме того, игрок противника не может использовать навык Dodge, если игрок совершает против него блок и использует Tackle.

Take Root(Extraordinary)

Немедленно после объявления действия этим игроком бросьте Д6. На 2+ действие совершается как обычно. На 1 игрок «пускает корни» и его МА снижается до 0 до конца игрового момента или пока он не будет Сбит С Ног или Опрокинут (и игроки из его команды не могут использовать блок против него, чтобы сбить!). Игрок не может совершать Рывок, быть оттолкнутым по любой причине или использовать навыки, которые позволяют ему двигаться или быть Опрокинутым. Игрок может блокировать игроков на смежных клетках в ходе Блока без преследующего движения, однако, если игрок провалил бросок на Take Root во время совершения Блица, то он не может совершать блок в этот ход (но может сделать бросок на подъем, если он Опрокинут).

Tentacles (Mutation)

Игрок может попробовать воспользоваться этим навыком, когда вражеский игрок покидает его зону контроля с использованием Финта или навыка Leap. Соперник бросает 2Д6, добавляет к результату силу своего игрока и вычитает силу игрока с Tentacles. Если окончательный результат равен или больше 5, то убегающий остается на месте и его Действие немедленно заканчивается. Если игрок покидает зону контроля нескольких игроков с навыком Tentacles, то только один из них может попытаться схватить его щупальцами.

Thick Skull (Strength)

Результат 8 при броске по таблице Травм после учета всех модификаторов для этого для этого игрока засчитывается как Оглушен, вместо Нокаутирован. Этот навык может использоваться, даже если игрок Опрокинут или Оглушен.

Throw Team-Mate (Extraordinary)

Игрок с этим навыком может бросить игрока своей команды вместо мяча! (Включая и мяч, если бросаемый игрок его держит!) Игрок должен закончить движение во время своего Паса рядом с намеренным стоящим товарищем по команде, который должен иметь навык Right Stuff. Пас выполняется по тем же правилам, как и обычный пас, за исключением того, что из броска Д6 на пас вычитается 1, если бросаемый игрок теряет это не вызывает потерю хода, и дистанции Длинного Паса и Свечки недоступны для броска. Также точный пас засчитывается как неточный и игрок должен сместиться три раза при приземлении, так как он тяжелее мяча и кидать его сложнее. Брошенный игрок не может быть перехвачен. Выпавший из рук (fumbled) игрок падает в клетку, из которой был взят. Игрока, вылетевшего на трибуны, толпа избивает так же, как и игрока, вытолкнутого за пределы поля. Если финальная клетка, в которую он сместился, занята другим игроком, то этот игрок считается Сбитым С Ног, сделайте бросок на Броню (даже если он Оглушен или Опрокинут), а бросаемый игрок смещается еще на одну клетку. Если и следующая клетка занята, продолжайте смещать игрока, пока он не займет пустую клетку или не улетит за поле (т.е. бросаемый игрок не может приземлиться больше, чем на одного игрока). См. описание навыка Right Stuff, чтобы узнать приземлился игрок на ноги или пробил землю головой!

Titchy (Extraordinary)

Игроки с этим навыком еще более маленькие и юркие, чем игроки со Stunty. Из-за этого они могут добавить +1 к любому своему броску на Финт. С другой стороны, хотя противники и должны совершать Финт, чтобы покинуть зону контроля игроков с Titchy, те настолько малы, что не добавляют модификатор -1 когда противники совершают Финт в их зону контроля.

Two Heads (Mutation)

Две головы позволяют игроку одновременно смотреть и куда он бежит, и на противника, пытающегося помешать ему. Добавьте 1 ко всем броскам на Финт, которые делает игрок.

Very Long Legs (Mutation)

Игрок может добавить 1 к броску Д6 всякий раз, когда он пытается сделать перехват мяча или использовать навык Leap. Кроме того, навык Safe Throw не может быть использован чтобы повлиять на любые броски на перехват мяча, сделанные этим игроком.

Wild Animal (Extraordinary)

Игроки с этим навыком – неконтролируемые дикие звери, редко точно выполняющие приказы тренера. На самом деле, единственное, в чем на них действительно можно положиться – это в том, что они набросятся на противника, подошедшего слишком близко! Сразу после объявления Действия игроком с Wild Animal бросьте Д6, прибавив к результату 2, если это Действие – Блок или Блиц. На 1-3 игрок не двигается и рычит в ярости, а Действие считается использованным.

Wrestle (General)

Игрок особо искусен в борцовских приемах. Этот игрок может использовать навык Wrestle когда он совершает блок или его блокируют и кем-либо из тренеров выбран результат «Оба Сбиты». Вместо применения результата «Оба Сбиты», оба игрока падают на землю и начинают бороться. Оба игрока Опрокидываются в их клетках, даже если один из них или они оба имеют навык Block. Не совершайте броски на Броню для обоих игроков. Использование этого навыка не вызывает потерю хода, если игрок, совершающий ход, не держал мяч.

Знаете ли вы, что...

Боб Биффорд был отстранен от комментирования открывающей сезон игры за "чрезмерное насилие". Именно так, фанаты, когда он в прошлом году был приглашенным комментатором матча на приз Сдобной Булочки между Гринфилд Грассхаггерз и Блюбэй Краммерз, то между делом отметил, что стадиону не хватает "симпатичной пары сочных булочек" и толпа взорвалась! Услышав, что в продаже нет булочек, Халфлинги устроили бунт и потрясли Альтдорф до основания, разнося в знак протеста булочные и магазины сладостей. К тому времени, как все улеглось, число жертв достигло 74 (включая четырех владельцев магазинов и пекаря). NAF отстранила Боба Биффорда от комментирования первого матча сезона и приказала возместить ущерб владельцам пострадавших магазинов большей частью его первого в сезоне гонорара (который, по слухам, выражается шестизначным числом!).

Боб Биффорд лишь ответил, что никогда больше не будет комментировать матчи на приз Сдобной Булочки, поскольку "не смог даже подержать в руках пару сочных дыnek после игры"... Видимо, Халфлинги добрались и до овощных лавок.

SKILL CATEGORIES			
GENERAL		AGILITY	
Block	Pass Block	Catch	Leap
Dauntless	Pro	Diving Catch	Side Step
Dirty Player	Shadowing	Diving Tackle	Sneaky Git
Fend	Strip Ball	Dodge	Sprint
Frenzy	Sure Hands	Jump Up	Sure Feet
Kick	Tackle		
Kick-Off Return	Wrestle		
PASSING		STRENGTH	
Accurate	Nerves of Steel	Break Tackle	Multiple Block
Dump-Off	Pass	Grab	Piling On
Hail Mary Pass	Safe Throw	Guard	Stand Firm
Leader		Juggernaut	Strong Arm
		Mighty Blow	Thick Skull
MUTATION			
Big Hand	Foul Appearance	Tentacles	
Claw / Claws	Horns	Two Heads	
Disturbing Presence	Prehensile Tail	Very Long Legs	
Extra Arms			
EXTRAORDINARY			
Always Hungry	Fan Favourite	Secret Weapon	
Animosity	Hypnotic Gaze	Stab	
Ball & Chain	Loner	Stakes	
Blood Lust	No Hands	Stunty	
Bombardier	Nurgle's Rot	Take Root	
Bone-head	Really Stupid	Throw Team-Mate	
Chainsaw	Regeneration	Titchy	
Decay	Right Stuff	Wild Animal	

ОПИСАНИЕ ПООЩРЕНИЙ⁸⁶

0-2 Девчонки Bloodweiser: вы покупаете бочонок экстра-специального магического эля Bloodweiser за 50,000 золотых и нанимаете прелестную девушку разносить его игрокам перед каждым Игровым Моментом. Комбинация эля и разносящей его девушки означает, что за каждое такое приобретенное поощрение игроки команды получают модификатор +1 к шансу придти в себя после Нокаута в этом матче.

0-3 Взятки¹⁰⁷: Команды Гоблинов могут покупать взятку за 50,000 золотых; все остальные команды могут покупать взятку за 100,000 золотых. Каждая взятка позволяет вам попытаться проигнорировать удаление с поля судьей сфолившего игрока или игрока, вооруженного секретным оружием. Бросьте Д6: на результате 2-6 взятка работает (предотвращая Потерю Хода, если судья хотел удалить игрока за фол), но при результате 1 взятка тратится впустую и игрок по-прежнему удаляется! Каждая взятка может быть использована один раз за матч.

0-4 Дополнительная Командная Тренировка¹⁰⁸: Каждая дополнительная тренировка стоит 100,000 золотых и позволяет команде использовать дополнительный Командный Переброс только в этом матче.

0-1 Шеф-Повар Халфлингов¹⁰⁹: Команды Халфлингов могут нанять Шеф-Повара Халфлингов за 100,000 золотых; любые другие команды могут нанять Шеф-Повара за 300,000 золотых. Бросьте 3Д6 перед началом каждого тайма чтобы увидеть, какой эффект стряпня повара оказывает на команду. За каждый кубик с результатом > 4 команда так воодушевляется, что получает дополнительный Командный Переброс, а соперники отвлекаются на фантастический запах еды из землянки их противников и теряют Командный Переброс (но только если у них остался хотя бы один).

0-1 Игор¹¹⁰: Любая команда, которая не может нанимать постоянного Медика, может нанять Игора за 100,000 золотых для помощи команде. Игор – мастер работы иглой и ниткой по мертвой плоти, соединения костей, заворачивания в похоронные саваны и т.п. Он действительно может вернуть ребят на поле. Игор может быть использован один раз за матч, чтобы перебросить неудачный бросок на Регенерацию.

Знаете ли вы, что...

Награда Самого Худшего Игрока Всех Времен по версии Журнала *Spike!* принадлежит Спекки МакГроуну из Ивил Гитц – одному из тех действительно некомпетентных кретингов, которые нужны Кровавому Футболу для сохранения за собой лучшего эфирного времени. Спекки играл лишь один сезон (2488-2489), но за этот год смог потерять мяч 30 раз, что в среднем составляет две потери за матч. Звездный час Спекки, однако, настал в матче против Чемпионс оф Дес, когда он умудрился потерять мяч рекордные девять раз прежде, чем был выброшен с поля (а потом, по слухам, разорван на куски!) тренером Ивил Гитц Баргуллоу Вайпдесом. Отвечая на вопрос о Спекки, вырезанном из команды, тренер Вайпдес сказал: «Он эт' заслужил, и мы порезали его от седа до седа».

Однако, слухи о кончине Спекки, похоже, сильно преувеличены и настоящие знатоки игры могут снова увидеть «таланты» Спекки на поле. Тайный обозреватель обнаружил, что на самом деле в конце того матча против Чемпионс оф Дес Миддлхейм Мэродерз заплатили Вайпдесу 20,000 золотых, чтобы Спекки... перешел играть в Хаос Олл-Старз!



Неограниченные Наемники⁸⁸: на каждого постоянного игрока в команде приходится дюжина фрилансеров, играющих за команду лишь игру идвигающихся дальше. Это звезды, которым не повезло, и изгой из обанкротившихся команд. Наемник стоит на 30,000 золотых больше обычного игрока на его роли. Например, наемный Лайнмен Людей будет стоить 80,000 золотых за матч. Обычные ограничения на общее количество игроков в команде накладываются и на Наемников (так что на самом деле их число не неограниченно). Однако игроки, пропускающие игру из-за травмы, не учитываются в общем количестве игроков, так что Наемников можно использовать для замены пропускающих матч игроков. Все Наемники имеют навык Lone, поскольку играть с вашей командой они не привыкли. Кроме того, вы можете выбрать для Наемника дополнительный навык, доступный игроку его роли на Обычном броске, за дополнительные 50,000 золотых. Например, по вашему желанию наемному Лайнмену Людей можно добавить навык Tackle и в итоге он будет стоить 130,000 золотых за матч. Наемники не могут зарабатывать в матче Крутость, кроме как за MVP. Наемники не могут приобретать новые навыки.

0-2 Звездные Игроки⁶¹: Звездные Игроки это герои Кровавого Футбола, самые полезные и талантливые игроки в этом спорте. Каждый Звездный Игрок имеет свой набор особых навыков и каждый из них – неповторимый игрок, выделяющийся из остальных игроков лиги своими уникальными навыками и талантами (смотрите список характеристик и навыков Звездных Игроков). Звездные игроки действуют как свободные агенты, играющие один матч за любую команду, которая сможет заплатить им немалую цену (и с которой они, прежде всего, хотят играть), а потом переходящие в другую команду. Вы можете нанять до двух Звездных Игроков, разрешенных для вашей команды. Если комиссар вашей лиги не решит иначе, травмы и смерти Звездных Игроков аннулируются после матча. Звездные Игроки не могут увеличивать количество игроков в вашей команде больше 16. Однако игроки, пропускающие игру из-за травмы, не учитываются в общем количестве игроков, так что можно использовать Звездных Игроков для замены ваших игроков, пропускающих матч. Возможно (хоть и маловероятно), что обе команды наймут одного и того же Звездного Игрока. В этом случае ни одна из команд не сможет воспользоваться его услугами, а он оставит деньги обеих команд себе! Звездный Игрок не может зарабатывать Крутость в матче, кроме как за MVP. Звездный Игрок не может приобретать новые навыки. Наконец, приобретенные (в т.ч. за поощрения) Медики или Игор никогда не могут быть использованы для помощи Звездному Игроку. Звездные Игроки содержат свой штат персональных тренеров и медиков, поднимающих их на ноги после травм и даже смерти к следующему матчу, и не будут пользоваться услугами командных врачей-любителей.

0-2 Странствующие Медики⁶⁶: Любая команда, которой позволено покупать постоянных медиков, может нанять на матч одного-двух Странствующих Медиков за 100,000 золотых. Часто эти Медики – могущественные жрецы местного божества. Хотя они не могут позволить себе стать постоянной частью команды варварского Кровавого Футбола, они часто помогают командам в отдельных матчах за щедрое вознаграждение. Правила для Странствующих Медиков идентичны правилам для обычных Медиков на стр. 17. Только один Медик может быть использован для переброса каждого броска на Тяжелую Травму.

0-1 Маг¹¹¹: Вы можете нанять Мага для помощи своей команде в матче за 150,000 золотых. Правила для Магов приведены дальше на странице.

Знаете ли вы, что...

Перед тем, как Коллегии Магов ограничили помощь Магов командам, игры были переполнены волшебством. Кто сможет забыть печально известный Куагмайрский Инцидент 2472-го, когда безумное колдовство заставило весь стадион Брайт Крузейдерз погрузиться в землю? Necromancer's Broadcasting Circle, Crystal Ball Service, Association of Broadcasting Conjurers, the Wolf Network и Broadcasting Brotherhood of Casters объединились чтобы заставить Коллегии Магов призвать другие магические гильдии к порядку и ограничить магическое влияние на игру. Был не только нарушен сигнал Кабалвиденья, но и сама игра оказалась под угрозой срыва, а в вещание Кровавого Футбола вложены огромные горы золота! В наши дни они занимают более просвещенную позицию, предпочитая давать своим командам внезапное преимущество в стратегически важный момент, вместо того, чтобы позволить колдовству полностью править игрой.

МАГИ¹¹¹

Маги, как и все остальные в Старом Свете – ярые спортивные фанаты и многие фанатично преданы своим любимым командам. Неудивительно, что вскоре после рождения игры Маги начали «помогать» любимым командам тщательно отобранными заклинаниями. Вскоре игры были затоплены заклинаниями противоборствующих Магов, стремящихся обеспечить своей команде преимущество. В конце концов, Коллегии Магов были вынуждены решить, что только командам, купившим специальные лицензии у Коллегий Магов, позволено использовать магическую помощь. Помощь была ограничена одним заклинанием за игру, и даже оно должно быть выбрано из очень небольшого списка и использовано только официально назначенным Коллегией Магов Магом. И Маги, и фанаты вскоре поняли, что им больше нравится настоящий Кровавый Футбол, а не соревнование по заклинаниям, так что новые правила были вскоре приняты повсеместно.

Команда может нанять Мага на матч, если ей по плечу колоссальная плата за лицензию, запрашиваемая Коллегией Магов. Ни одна команда не может нанять больше одного Мага за игру. Маги могут быть представлены в игре одной из моделей фирмы Citadel miniatures для Warhammer'a. Это не обязательно, но выглядит гораздо лучше, чем крышка от бутылки или пластиковый кружок в качестве Мага!



Один раз за игру Маг может воспользоваться одним из двух заклинаний: *огненным шаром* или *молнией*. Маги могут использовать заклинания только в начале своего хода до того, как любой из игроков выполнит любое Действие ИЛИ немедленно после окончания хода своей команды, даже если он закончился Потерей Хода.

Огненный Шар: Выберите цель в любом месте поля. Бросьте один кубик для поражения каждого стоящего игрока (обоих команд), находящегося либо на целевой клетке, либо на клетке, примыкающей к ней. При результате 4 и больше цель Сбита С Ног. При результате 3 и меньше игроку удастся увернуться от взрыва огненного шара. Совершите бросок на Броню (и, возможно, также бросок на Травму) для всех Сбитых С Ног игроков как будто они были Сбиты игроком с навыком Mighty Blow. Если был Сбит С Ног игрок ходящей команды, это не вызывает Потерю Хода, если этот игрок не держал в руках мяч в тот момент.

Молния: Выберите стоящего игрока в любом месте поля и бросьте кубик. При результате 2 и больше молния поражает его. При результате 1 игроку удастся уклониться. Игрок, пораженный молнией, оказывается Сбит С Ног и для него необходимо совершить бросок на Броню (и, возможно, также на Травму) как будто он Сбит игроком с навыком Mighty Blow.

Знаете ли вы, что...

Магам не всегда удается безопасно колдовать из-за боковой линии. В 2501 в лиге Альбиона стартовал 2-й дивизион, в котором использование заклинаний вне поля было запрещено. Это значило, что Маги должны были выходить на поле как полевые колдуны. Многие фанаты путешествовали на игры в этом дивизионе Мидгардской Лиги Кровавого Футбола чтобы увидеть насколько успешно Маг будет противостоять неистовой звезде Кровавого Футбола, с воплем несущейся на него по полю. Вид и звук поджаривающих молний и испепеляющих огненных шаров, за которыми следовал звук ломающегося, как прут, позвоночника Мага, настолько нравился фанатам всех возрастов, что комиссар лиги не собирается отменять правило, несмотря на несколько петиций Коллегий Магов о его отмене.



СПИСКИ КОМАНД⁶²

На следующих страницах представлена 21 официальная раса доступная для игры. «Кол-во» указывает на число игроков этой роли, которое вы можете иметь в команде. В графе «Дубль» указаны группы навыков, которые вы можете взять игроку дополнительно к указанным в категории «Стандарт», при выпадении дубля на бросках на Улучшение (см. стр 26 и 27). Для граф «Стандарт» и «Дубль»: G – Общие навыки, A – навыки Ловкости, S – навыки Силы, P – навыки Паса и M – Мутаций.

КОМАНДЫ АМАЗОНОК (AMAZON TEAMS)

Давным-давно, ведомые жадной приключений, валькирии из поселений Норсов уплыли от своих мужчин далеко в Люстрию и основали колонию глубоко в устье реки Амаксон. Теперь эти свирепые воины вышли на поле Кровавого Футбола – Наффл спаси тех, кто отважится сыграть против них!



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linewomen	50,000	6	3	3	7	Dodge	G	ASP
0-2	Throwers	70,000	6	3	3	7	Dodge, Pass	GP	AS
0-2	Catchers	70,000	6	3	3	7	Dodge, Catch	GA	SP
0-4	Blitzers	90,000	6	3	3	7	Dodge, Block	GS	AP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Helmut Wulf (110k), Willow Rosebark (150k), Roxanna Darknail (250k), Zara the Slayer (270k), Bertha Bigfist (290k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ХАОСА (CHAOS TEAMS)

Команды Хаоса не отличаются утонченностью или оригинальностью своей игры. Просто нестись по центру поля, калечить и наносить увечья как можно большему числу соперников – вот предел их тактики. Они редко, если вообще когда-нибудь, беспокоятся о таких мелочах, как отбор мяча или тагдауны, во всяком случае, до тех пор, пока в противостоящей команде есть выжившие игроки.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Beastmen	60,000	6	3	3	8	Horns	GSM	AP
0-4	Chaos Warriors	100,000	5	4	3	9	Her	GSM	P
0-1	Minotaur	150,000	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	SM	GAP

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Max Spleenripper (130k), Lewdgrip Whiparm (150k), Brick Far'th & Grotty (290k), Lord Borak the Despoiler (300k), Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ГНОМОВ ХАОСА (CHAOS DWARF TEAMS)

Гномы Хаоса – извращенные потомки гномов-исследователей, которые были ужасно изменены силами Хаоса, превратившись в злых, эгоистичных существ. В одном только они не изменились – они до сих пор любят играть в Кровавый Футбол! Гномы Хаоса не очень многочисленны и часто используют своих рабов, Хобгоблинов, для всевозможных задач, в том числе, игры в командах Кровавого Футбола.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Hobgoblins	40,000	6	3	3	7	Her	G	ASP
0-4	Chaos Dwarf Blockers	70,000	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull	GS	APM
0-2	Bull Centaurs	130,000	6	4	2	9	Sprint, Sure Feet, Thick Skull	GS	AP
0-1	Minotaur	150,000	5		2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	S	GAPM

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Zzharg Madeye (90k), Nobbla Blackwart (130k), Rashnak Backstabber (200k), Grashnak Blackhoof (310k), Hthark the Unstoppable (330k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ (DARK ELF TEAMS)

Невероятно злые, несомненно умелые, тёмные эльфы выходят на поле, чтобы показать всему миру своё превосходство. Их команды предпочитают злобную беговую игру пасам своих приятных кузенов. Усиленная безжалостными эльфийскими ведьмами и опасными ассасинами, команда тёмных эльфов обладает всеми возможностями, чтобы прорываться сквозь, а не вокруг защитных линий соперников.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	70,000	6	3	4	8	Нет	GA	SP
0-2	Runners	80,000	7	3	4	7	Dump-Off	GAP	S
0-2	Assassins	90,000	6	3	4	7	Shadowing, Stab	GA	SP
0-4	Blitzers	100,000	7	3	4	8	Block	GA	SP
0-2	Witch Elves	110,000	7	3	4	7	Frenzy, Dodge, Jump Up	GA	SP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Eldril Sidewinder (200k), Horkon Heartripper (210k), Ithaca Benoin (220k), Roxanna Darknail (250k), Hubris Rakarth (260k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ГНОМОВ (DWARF TEAMS)

Гномы, наверное, идеальные игроки для Кровавого Футбола - компактные, жёсткие, хорошо бронированные и упорно отказывающиеся умирать! Большинство гномьих команд работает по принципу - сначала вынести всех, кто может забить, а потом растоптать остальных, и тогда никто не сможет им помешать заносить тачдауны!



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Blockers	70,000	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull	GS	AP
0-2	Runners	80,000	6	3	3	8	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-2	Blitzers	80,000	5	3	3	9	Block, Thick Skull	S	AP
0-4	Troll Slayers	90,000	5	3	2	8	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	AP
0-2	Deathroller	160,000	4	7	1	10	Loner, Break Tackle, Dirty Player, Juggernaut, Mighty Blow, No Hands, Secret Weapon, Stand Firm	S	GAP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Barik Farblast (60k), Boomer Eziasson (60k), Flint Churnblade (130k), Grim Ironjaw (220k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ЭЛЬФОВ (ELF TEAMS)

После распада NAF многие команды Эльфов остались без гроша. Выжившие команды не так богаты, как команды Высших Эльфов и не столь хорошо экипированы, но играть они умеют. С масками и ирокезами они выходят на поле чтобы вновь пережить моменты славы, как когда-то.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	60,000	6	3	4	7	Нет	GA	SP
0-2	Throwers	70,000	6	3	4	7	Pass	GAP	S
0-4	Catchers	100,000	8	3	4	7	Catch, Nerves of Steel	GA	SP
0-2	Blitzers	110,000	7	3	4	8	Block, Side Step	GA	SP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Dolfar Longstride (150k), Eldril Sidewinder (200k), Prince Moranion (230k), Hubris Rakarth (260k), Jordell Freshbreeze (260k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ГОБЛИНОВ (GOBLIN TEAMS)

Стратегия игры команды Гоблинов основана больше на надеждах, чем на возможностях. Гоблины представляют собой весьма хороших кетчеров – они маленькие и проворные, но искусство броска, к сожалению, им недоступно, а возможности блокирования кого-то больше, чем Халфлинг весьма незначительны, если не сказать больше. Тем не менее, это никогда не беспокоило Гоблинов-игроков, а иногда использование особенно изощренного секретного оружия даже позволяет команде гоблинов выиграть матч.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Goblins	40,000	6	2	3	7	odge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-1	Bombardier	40,000	6	2	3	7	Bombardier, Dodge, Secret Weapon, Stunty	A	GSP
0-1	Pogoer	40,000	7	2	3	7	Dirty Player, Dodge, Leap, Stunty, Very Long Legs	A	GSP
0-1	Looney	40,000	6	2	3	7	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GSP
0-1	Fanatic	70,000	3	7	3	7	Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon, Stunty	S	GAP
0-2	Trolls	110,000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAP

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Bomber Dribblesnot (60k), Fungus the Loon (80k), Nobbla Blackwart (130k), Scrappa Sorehead (150k), Ripper (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ХАЛФЛИНГОВ (HALFLING TEAMS)

Технические недостатки команд халфлингов легендарны. Они слишком малы, чтобы бросать или ловить мяч, бегают вполсилы и целая команда может провести весь день, пытаясь заблокировать Огра без малейшего шанса на успех. Большинство тренеров халфлингов пытаются восполнить недостаток качества количеством. В самом деле, если вы сможете добраться половиной своих игроков до Зачетной Зоны противника, умудритесь подобрать мяч, тогда есть крошечный шанс, что один или два ваших игрока не превратятся в желе к тому времени, когда он прилетит.



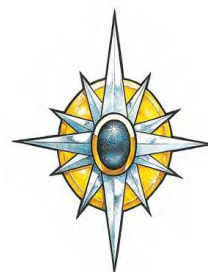
Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навки	Стандарт	Дубль
0-16	Halflings	30,000	5	2	3	6	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-2	Treemen	120,000	2	6	1	10	Loner, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GAP

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Deeproot Puggy Baconbreath (140k), Willow Rosebark (150k), Zara the Slayer (270k), Bertha Bigfist (290k), Deeproot Strongbranch (300k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ (HIGH ELF TEAMS)

Спонсируемые Эльфийскими Королевствами команды Высших Эльфов отличаются опасной игрой в пас и одними из самых высокомерных игроков. Владеющие богатствами, о которых большинство команд и не мечтали, команды Высших Эльфов часто включают множество эльфийских Принцев и знатных Эльфов, поэтому тех, кого они не могут разбить, они купят.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	70,000	6	3	4	8	Нет	GA	SP
0-2	Throwers	90,000	6	3	4	8	Pass, Safe Throw	GAP	S
0-4	Catchers	90,000	8	3	4	7	Catch	GA	SP
0-2	Blitzers	100,000	7	3	4	8	Block	GA	SP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Dolfar Longstride (150k), Soaren Hightower (180k), Eldril Sidewinder (200k), Prince Moranon (230k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ЛЮДЕЙ (HUMAN TEAMS)

Хотя у человеческих команд нет уникальных сильных сторон или знаменитых талантов других рас, но вместе с этим, они не страдают от каких-либо выдающихся слабостей. Это делает их команды чрезвычайно гибкими, способными одинаково хорошо бегать с мячом, пасовать его, или, вместо этого, игнорировать его и втапывать соперников в дёрн!



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	50,000	6	3	3	8	Нет	G	ASP
0-4	Catchers	70,000	8	2	3	7	Catc , Dodge	GA	SP
0-2	Throwers	70,000	6	3	3	8	Sure Hands, Pass	GP	AS
0-4	Blitzers	90,000	7	3	3	8	Block	GS	AP
0-1	Ogre	140,000	5	5	2	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GAP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Helmut Wulf (110k), Puggy Baconbreath (140k), Mighty Zug (260k), Zara the Slayer (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ КХЕМРИ (KHEMRI TEAMS)

Более восьми тысяч лет назад Кхемри сыграли первые игры Кровавого Футбола против Сланнов. Но королевство исчезло как и игра, пока ее не открыли заново. А так как она вернулась, то было неизбежно, что древние игроки и звёзды Кхемри вернуться на поле, где они когда-то играли.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Skeletons	40,000	5	3	2	7	Regeneration, Thick Skull	G	ASP
0-2	Thro-Ras	70,000	6	3	2	7	Pass, Regeneration, Sure Hands	GP	AS
0-2	Blitz-Ras	90,000	6	3	2	8	Block, Regeneration	GS	AP
0-4	Tomb Guardians	100,000	4	5	1	9	Decay, Regeneration	S	GAP

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), Humerus Carpal (130k), Ithaca Benoin (220k), Setekh (220k), Ramtut III (380k)

КОМАНДЫ ЯЩЕРОЛЮДЕЙ (LIZARDMEN TEAMS)

Маги-жрецы предвидели игру «Кровавый Футбол» за тысячелетия до того, как она была открыта гномом Роуз-Элем. Неудивительно, что ящеролюди стали играть в Кровавый Футбол. Сочетая в себе невероятную смесь силы и ловкости, люстрийская команда может почти на равных держаться против такой сильной команды, как например, команда Хаоса, при этом она способна добиться успеха в беговой игре Скавенов.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Skinks	60,000	8	2	3	7	Dodge, Stunty	A	GSP
0-6	Saurus	80,000	6	4	1	9	Нет	GS	AP
0-1	Kroxigor	140,000	6	5	1	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Prehensile Tail, Thick Skull	S	GAP

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ НЕКРОМАНТОВ (NECROMANTIC TEAMS)

Проклятые и отлучённые не всегда скрываются в лесах и на кладбищах Старого Света. Иногда они собираются вместе, образуя группы для охоты на более удачливые души. Ища утешения в сумасшедших вспышках ужасного насилия, эти группы делают всё возможное, чтобы облегчить свои страдания – показывают отличную игру в Кровавый Футбол.

Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Zombies	40,000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-2	Ghouls	70,000	7	3	3	7	Dodge	GA	SP
0-2	Wights	90,000	6	3	3	8	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Flesh Golems	110,000	4	4	2	9	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull	GS	AP
0-2	Necromantic Werewolves	120,000	8	3	3	8	Claws, Frenzy, Regeneration	GA	SP

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Hack Enslash (120k), J Earlice (180k), Setekh (220k), Wilhelm Chaney (240k), Ramtut III (380k), Count Luthor von Drakenborg (390k)



КОМАНДЫ НОРСОВ (NORSE TEAMS)

Команды Норсов заслужили свою репутацию свирепостью как на поле, так и за его пределами. Норс, занимающийся Кровавым Футболом, точно не может служить примером для подражания, интересуясь только пивом, женщинами и песнями вне игры, и пивом, женщинами и кровавой бойней во время её!

Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	50,000	6	3	3	7	Block	G	ASP
0-2	Throwers	70,000	6	3	3	7	Block, Pass	GP	AS
0-2	Catchers	90,000	7	3	3	7	Block, Dauntless	GA	SP
0-2	Blitzers	90,000	6	3	3	7	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
0-2	Norse Werewolves	110,000	6	4	2	8	Frenzy	GS	AP
0-1	Yhetee	140,000	5	5	1	8	Loner, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Wild Animal	S	GAP

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Boomer Eziasson (60k), Helmut Wulf (110k), Wilhelm Chaney (240k), Zara the Slayer (270k), Icepelt Hammerblow (330k), Morg 'n' Thorg (430k)



КОМАНДЫ НУРГЛИТОВ (NURGLE TEAMS)

Команды Нурглитов – это разновидность команд Хаоса, игроки которых поклоняются богу Нурглу. Это бог распада и болезней, он вознаграждает своих игроков, даруя им довольно неприятную болезнь, известную как Гниль Нургла. То, что команды Нургла отвратно пахнут, не выдумка, и это более чем доказано. Правда, все они состоят из полуразложившейся плоти, окружённые роями мух, но любой, кто будет достаточно близко, чтобы по-настоящему оценить этот душок, неизбежно подхватывает одну из жутких болезней Нургла и обычно умирает прежде, чем сможет предложить новый режим личной гигиены.

Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Rotters	40,000	5	3	3	8	Decay, Nurgle's Rot	GM	ASP
0-4	Pestigors	80,000	6	3	3	8	Horns, Nurgle's Rot, Regeneration	GSM	AP
0-4	Nurgle Warriors	110,000	4	4	2	9	Disturbing Presence, Foul Appearance, Nurgle's Rot, Regeneration	GSM	AP
0-1	Beast of Nurgle	140,000	4	5	1	9	Loner, Disturbing Presence, Foul Appearance, Mighty Blow, Nurgle's Rot, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	GAPM

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Max Spleenripper (130k), Lewdgrip Whiparm (150k), Brick Far'th & Grotty (290k), Lord Borak the Despoiler (300k), Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (430k)



КОМАНДЫ ОГРОВ (OGRE TEAMS)

Команды Огров существовали с момента образования NAF, и даже добились некоторого успеха, выиграв Кубок Крови XV. Однако, как скажет вам любой здравомыслящий человек, наличие более одного Огра в одном и том же месте, в одно и тоже время – катастрофа во плоти. Ключевой элемент команд Огров - снотлинги. Если они достаточно близки, чтобы ткнуть Огра в ногу и напомнить ему, что тот играет в матче, то команду может ждать успех.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Snotlings	20,000	5	1	3	5	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	GSP
0-6	Ogres	140,000	5	5	2	9	Bone-head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GAP

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Bomber Dribblesnot (60k), Nobbla Blackwart (130k), Scrappa Sorehead (150k), Bertha Bigfist (290k), Brick Far'th & Grotty (290k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ОРКОВ (ORC TEAMS)

Орки играют в Кровавый Футбол с тех пор, как была изобретена игра, и такие орочьи команды, как Гаудж Ай и Северд Хэдс – среди лучших в лиге. Команды орков жёстко играют и прессингуют, разнося линию соперников, чтобы их превосходные блицеры смогли сделать своё дело.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	50,000	5	3	3	9	Her	G	ASP
0-4	Goblins	40,000	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty	A	GSP
0-2	Throwers	70,000	5	3	3	8	Sure Hands, Pass	GP	AS
0-4	Black Orc Blockers	80,000	4	4	2	9	Her	GS	AP
0-4	Blitzers	80,000	6	3	3	9	Block	GS	AP
0-1	Troll	110,000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAP

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Bomber Dribblesnot (60k), Ugroth Bolgrot (100k), Scrappa Sorehead (150k), Ripper (270k), Varag Ghoul-Chewer (290k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ СКАВЕНОВ (SKAVEN TEAMS)

Они, возможно, не так уж сильны, они совершенно точно не крепки, но черт возьми, как же Скавены быстры! Многие противники ещё пытаются делать первые блоки, когда игроки Скавенов мгновенно устремляются в разрыв в их линии обороны и быстрее молнии устремляются к тачдауну.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	50,000	7	3	3	7	Her	G	ASPM
0-2	Throwers	70,000	7	3	3	7	Pass, Sure Hands	GP	ASM
0-4	Gutter Runners	80,000	9	2	4	7	Dodge	GA	SPM
0-2	Blitzers	90,000	7	3	3	8	Block	GS	APM
0-1	Rat Ogre	150,000	6	5	2	8	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail, Wild Animal	S	GAPM

0-8 Перебросов: 60,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Fezglitch (100k), Skitter Stab-Stab (160k), Hakflem Skuttlespike (200k), Glart Smashrip Jr. (210k), Headsplitter (340k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ НЕЖИТИ (UNDEAD TEAMS)

В Старом Свете мёртвые не покоятся в земле. Вампиры таятся в наполненных привидениями замках, некроманты пытаются избежать смерти, ища запретные знания, лорды-личи властвуют над легионами мертвецов и давным-давно умершие игроки возвращаются в места своей былой славы и вновь играют в Кровавый Футбол...

Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Skeletons	40,000	5	3	2	7	Regeneration, Thick Skull	G	ASP
0-16	Zombies	40,000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-4	Ghouls	70,000	7	3	3	7	Dodge	GA	SP
0-2	Wights	90,000	6	3	3	8	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Mummies	120,000	3	5	1	9	Mighty Blow, Regeneration	S	GAP

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), J Earlice (180k), Setekh (220k), Ramtut III (380k), Count Luthor von Drakenborg (390k)



КОМАНДЫ ВАМПИРОВ (VAMPIRE TEAMS)

Несмотря на то, что команды вампиров включают большое число чрезвычайно способных игроков, их подводит ненадёжность вампиров. И вроде бы они должны сосредоточить усилия на игре, но их внимание зачастую занимает собственная жажда – того и гляди отправятся «перекусить»!

Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Thralls	40,000	6	3	3	7	Нет	G	ASP
0-6	Vampires	110,000	6	4	4	8	Blood Lust, Hypnotic Gaze, Regeneration	GAS	P

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Helmut Wulf (110k), Crazy Igor (120k), J Earlice (180k), Wilhelm Chaney (240k), Count Luthor von Drakenborg (390k), Morg 'n' Thorg (430k)



КОМАНДЫ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ (WOOD ELF TEAMS)

Для лесных эльфов длинный пас – это всё, он значит для них больше, чем для их кузенов, высших эльфов, и все их усилия сосредотачиваются на том, чтобы стать мастерами в броске или ловле. Ни один Лесной Эльф, достойный таким называться, не будет нагружать себя дополнительными доспехами и быть вынужденным подкрадываться к сопернику, чтобы сбить его с ног. Вместо этого, они полагаются на свои природные атлетические способности чтобы избежать неприятностей, и, как правило, этого достаточно – только очень проворный или везучий соперник может схватить лесного эльфа!

Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Linemen	70,000	7	3	4	7	Нет	GA	SP
0-4	Catchers	90,000	8	2	4	7	Catch, Dodge, Sprint	GA	SP
0-2	Throwers	90,000	7	3	4	7	Pass	GAP	S
0-2	Wardancers	120,000	8	3	4	7	Block, Dodge, Leap	GA	SP
							Loner, Mighty Blow, Stand		
0-1	Treeman	120,000	2	6	1	10	Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw	S	GAP
							Team-Mate		

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Dolfar Longstride (150k), Willow Rosebark (150k), Eldril Sidewinder (200k), Jordell Freshbreeze (260k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (430k)



Примечание разработчика: Играть за некоторые из вышеописанных команд труднее, чем за остальные, либо потому, что их эффективное использование их навыков требует продвинутой тактики, либо потому, что им непросто побеждать. Эти команды были специально созданы такими, чтобы предоставить вызов тренерам, в совершенстве овладевшим основами Кровавого Футбола. Более сложными командами являются: Хаос, Темные Эльфы, Гоблины, Халфлинги, Нурглиты, Огры и Вампиры. Тренеры должны понимать, что эти команды предназначены для продвинутых игроков и новички могут найти игру за них сбивающей с толку или слишком сложной.

НОВЫЕ КОМАНДЫ ДЛЯ КРОВАВОГО ФУТБОЛА

Во время Пересмотра Правил в 2007 и 2008 годах, 5 членов BBRC¹¹² (Комитета Правил Кровавого Футбола) (включая создателя игры, Джервиса Джонсона) **единогласно** проголосовали за то, чтобы три следующие команды стали одобренными дополнениями к Кровавому Футболу. Однако высокие чины в Games Workshop не позволяют, чтобы эти три команды были официально добавлены в Книгу Правил до тех пор, пока Specialist Games не сможет создать серию миниатюр, чтобы поддержать сразу все три релиза. Так что эти три команды наслаждаются статусом Одобренных BBRC команд Кровавого Футбола, просто **пока** они не могут быть включены в Living Rulebook.

ПАКТ ХАОСА (CHAOS PACT)

Команды Пакта Хаоса – смесь злых и подверженных хаосу рас. Марадеры, хоть и полные энтузиазма, должны быть выучены для выполнения различных задач, необходимых для команды, в то время как другие расы могут обеспечить силу и умение для их поддержки. Однако из-за высокомерия, тупости или животной природы членов команды, хорошо организованную и эффективную команду Пакта Хаоса можно встретить крайне редко. Хаос Олл-Старз – ярчайший пример того, как высоко может подняться такая команда при правильном тренере.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-12	Marauders	50,000	6	3	3	8	Her	GSPM	A
0-1	Goblin	40,000	6	2	3	7	Animosity, Dodge, Right Stuff, Stunt	AM	GSP
0-1	Skaven	50,000	7	3	3	7	Animosity	GM	ASP
0-1	Dark Elf	70,000	6	3	4	8	Animosity	GAM	SP
0-1	Chaos Troll	110,000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	GAPM
0-1	Chaos Ogre	140,000	5	5	2	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	S	GAPM
0-1	Minotaur	150,000	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	S	GAPM

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Bomber Dribblesnot (60k), Zzharg Madeye (90k), Ugroth Bolgrot (100k), Crazy Igor (120k), Lewdgrip Whiparm (150k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ СЛАННОВ (SLANN TEAMS)

Сланы – древняя раса космических путешественников, потерпевших крушение на нашей планете много веков назад. Поняв, что никто их не спасет, они обжились и начали править Ящеролюдьями. Хотя большинство Сланнов предпочитают становиться жирными и ленивыми, правя Ящеролюдьями, отдельные более молодые и энергичные члены их сообщества наслаждаются путешествиями по свету и игрой в Кровавый Футбол. Хотя игра в пас Сланнов не заслуживает упоминания, их способности прыжкам и перехватам непревзойденны.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-16	Lineman	60,000	6	3	3	8	Leap, Very Long Legs	G	ASP
0-4	Catchers	80,000	7	2	4	7	Diving Catch, Leap, Very Long Legs	GA	SP
0-4	Blitzers	110,000	7	3	3	8	Diving Tackle, Jump Up, Leap, Very Long Legs	GAS	P
0-1	Kroxigor	140,000	6	5	1	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Prehensile Tail, Thick Skull	S	GAP

0-8 Перебросов: 50,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k)

КОМАНДЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ (UNDERWORLD TEAMS)

Время от времени Скавены и Гоблины, живущие под ненавистными расами, что ходят сверху под солнцем, объединяются чтобы создать команды Кровавого Футбола. Андеруорлд Криперз – самая известная и успешная из таких команд в настоящее время. Однако достижения таких команд весьма невелики, поскольку большую часть времени он ссорятся и винят друг друга в ошибках в каждой игре. Внимание многих фанатов привлекает тот факт, что игроки этих команд спят и купаются в Варп-камне (а некоторые его едят). Хотя это убивает большинство потенциальных игроков прежде, чем им удастся присоединиться к команде, те, кто выживает, часто становятся обладателями поразительных мутаций.



Кол-во	Название	Цена	MA	ST	AG	AV	Навыки	Стандарт	Дубль
0-12	Underworld Goblins	40,000	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty	AM	GSP
0-2	Skaven Linemen	50,000	7	3	3	7	Animosity	GM	ASP
0-2	Skaven Throwers	70,000	7	3	3	7	Animosity, Pass, Sure Hands	GPM	AP
0-2	Skaven Blitzers	90,000	7	3	3	8	Animosity, Block	GSM	GAP
0-1	Warpstone Troll	110,000	4	5	1	9	Loner, Always Hungry, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	SM	GAP

0-8 Перебросов: 70,000 золотых каждый

Звездные Игроки, доступные для найма: Bomber Dribblesnot (60k), Fezglitch (100k), Nobbla Blackwart (130k), Skitter Stab-Stab (160k), Glart Smashrip Jr. (210k), Morg 'n' Thorg (430k)

ЗВЕЗДНЫЕ ИГРОКИ

Имя	Команда/Навыки	Цена	MA	ST	AG	AV
Bank Farblast Skills	Dwarf Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Thick Skull	60,000	6	3	3	8
Bertha Bigfist Skills	Amazon, Halfling or Ogre Loner, Bone-head, Break Tackle, Dodge, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	290,000	6	5	2	9
Brick Far'th & Grotty	Chaos, Nurgle, or Ogre (Note: you must have 2 slots open on your roster to induce this duo which counts only as one Star Player inducement)	290,000				
Brick Far'th Skills	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Nerves of Steel, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate		5	5	2	9
Grotty Skills	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty		6	2	4	7
Bomber Dribblesnot Skills	Goblin, Ogre or Ore Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty	60,000	6	2	3	7
Boomer Eziasson Skills	Dwarf or Norse Loner, Accurate, Block, Bombardier, Secret Weapon, Thick Skull	60,000	4	3	2	9
Count Luthor Von Drakenborg Skills	Necromantic, Undead, or Vampire Loner, Block, Hypnotic Gaze, Regeneration, Side Step	390,000	6	5	4	9
Crazy Igor Skills	Vampire Loner, Dauntless, Regeneration, Thick Skull (Note: Crazy Igor can be bitten by a Vampire on your team as if he was a Thrall)	120,000	6	3	3	8
Deeproot Strongbranch Skills	Halfling Loner, Block, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate	300,000	2	7	1	10
Dolfar Longstride Skills	Elf, High Elf or Wood Elf Loner, Diving Catch, Hail Mary Pass, Kick, Kick-off Return, Pass Block	150,000	7	3	4	7
Eldril Sidewinder Skills	Dark Elf, Elf, High Elf or Wood Elf Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block	200,000	8	3	4	7
Fezglitch Skills	Skaven Loner, Ball & Chain, Disturbing Presence, Foul Appearance, No Hands, Secret Weapon	100,000	4	7	3	7
Flint Churnblade Skills	Dwarf Loner, Block, Chainsaw, Secret Weapon, Thick Skull	130,000	5	3	2	8
Fungus the Loon Skills	Goblin Loner, Ball & Chain, Mighty Blow, No Hands, Secret Weapon, Stunty	80,000	4	7	3	7
Glart Smashrip Jr. Skills	Skaven Loner, Block, Claw, Juggernaut	210,000	7	4	3	8
Grashnak Blackhoof Skills	Chaos, Chaos Dwarf, or Nurgle Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull	310,000	6	6	2	8
Griff Oberwald Skills	Human Loner, Block, Dodge, Fend, Sprint, Sure Feet	320,000	7	4	4	8
Grim Ironjaw Skills	Dwarf Loner, Block, Dauntless, Frenzy, Multiple Block, Thick Skull	220,000	5	4	3	8
Hack Enslash Skills	Khemri, Necromantic or Undead Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Side Step	120,000	6	3	2	7

ЗВЕЗДНЫЕ ИГРОКИ – продолжение

Имя	Команда/Навыки	Цена	MA	ST	AG	AV
Hakflen Skuttlespike Skills	Loner, Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads	200,000	9	3	4	7
Headsplitter Skills	Skaven Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail	340,000	6	6	3	8
Helmut Wulf Skills	Amazon, Human, Lizardman, Norse or Vampire Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm	110,000	6	3	3	8
Hemlock Skills	Lizardman Loner, Block, Dodge, Side Step, Jump Up, Stab, Stunty	170,000	8	2	3	7
Horkon Heartripper Skills	Dark Elf Loner, Dodge, Leap, Multiple Block, Shadowing, Stab	210,000	7	3	4	7
Hthark the Unstoppable Skills	Chaos Dwarf Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Sprint, Sure Feet, Thick Skull	330,000	6	5	2	9
Hubris Rakarth Skills	Dark Elf or Elf Loner, Block, Dirty Player, Jump Up, Mighty Blow, Strip Ball	260,000	7	4	4	8
Humerus Carpal Skills	Khemri Loner, Catch, Dodge, Regeneration, Nerves of Steel	130,000	7	2	3	7
Icepelt Hammerblow Skills	Norse Loner, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Regeneration, Thick Skull	330,000	5	6	1	8
Ithaca Benoin Skills	Dark Elf or Khemri Loner, Accurate, Dump Off, Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands	220,000	7	3	3	7
J Earlice Skills	Necromantic, Undead or Vampire Loner, Catch, Diving Catch, Dodge, Sprint	180,000	8	3	3	7
Jordell Freshbreeze Skills	Elf or Wood Elf Loner, Block, Diving Catch, Dodge, Leap, Side Step	260,000	8	3	5	7
Lewdgrip Whiparm Skills	Chaos and Nurgle Loner, Pass, Strong Arm, Sure Hands, Tentacles	150,000	6	3	3	9
Lord Borak the Despoiler Skills	Chaos or Nurgle Loner, Block, Dirty Player, Mighty Blow	300,000	5	5	3	9
Lottabottol Skills	Lizardman Loner, Catch, Diving Tackle, Jump Up, Leap, Pass Block, Shadowing, Very Long Legs	220,000	8	3	3	8
Max Spleenripper Skills	Chaos or Nurgle Loner, Chainsaw, Secret Weapon	130,000	5	4	3	8
Mighty Zug Skills	Human Loner, Block, Mighty Blow	260,000	4	5	2	9
Morg 'n' Thorg Skills	Any team except Khemri, Necromantic, and Undead Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	430,000	6	6	3	10
Nobbla Blackwart Skills	Chaos Dwarf, Goblin, or Ogre Loner, Block, Dodge, Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	130,000	6	2	3	7

ЗВЕЗДНЫЕ ИГРОКИ – продолжение

Имя	Команда/Навыки	Цена	MA	ST	AG	AV
Prince Moranion Skills	Elf or High Elf Loner, Block, Dauntless, Tackle, Wrestle	230,000	7	4	4	8
Puggy Baconbreath Skills	Halfling or Human Loner, Block, Dodge, Nerves of Steel, Right Stuff, Stunty	140,000	5	3	3	5
Quetzal Leap Skills	Lizardman Loner, Catch, Diving Catch, Fend, Kick-off Return, Leap, Nerves of Steel, Very Long Legs	250,000	8	2	4	7
Ramtut III Skills	Khemri, Necromantic or Undead Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Wrestle	380,000	5	6	1	9
Rashnak Backstabber Skills	Chaos Dwarf Loner, Dodge, Side Step, Sneaky Git, Stab	200,000	7	3	3	7
Ripper Skills	Goblin or Ore Loner, Grab, Mighty Blow, Regeneration, Throw Team-Mate	270,000	4	6	1	9
Roxanna Darknail Skills	Amazon or Dark Elf Loner, Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap	250,000	8	3	5	7
Scrappa Sorehead Skills	Goblin, Ogre or Ore Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet, Very Long Legs	150,000	7	2	3	7
Setekh Skills	Khemri, Necromantic or Undead Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball	220,000	6	4	2	8
Slibli Skills	Lizardman Loner, Block, Grab, Guard, Stand Firm	250,000	7	4	1	9
Sinnedbad Skills	Khemri or Undead Loner, Block, Jump Up, Pass Block, Regeneration, Secret Weapon, Side Step, Stab	80,000	6	3	2	7
Skitter Stab-Stab Skills	Skaven Loner, Dodge, Prehensile Tail, Shadowing, Stab	160,000	9	2	4	7
Soaren Hightower Skills	High Elf Loner, Fend, Kick-off Return, Pass, Safe Throw, Sure Hands, Strong Arm	180,000	6	3	4	8
Ugroth Bolgrot Skills	Orc Loner, Chainsaw, Secret Weapon	100,000	5	3	3	9
Varag Ghoul-Chewer Skills	Orc Loner, Block, Jump Up, Mighty Blow, Thick Skull	290,000	6	4	3	9
Wilhelm Chaney Skills	Necromantic, Norse or Vampire Loner, Catch, Claws, Frenzy, Regeneration, Wrestle	240,000	8	4	3	8
Willow Rosebark Skills	Amazon, Halfling or Wood Elf Loner, Dauntless, Side Step, Thick Skull	150,000	5	4	3	8
Zara the Slayer Skills	Amazon, Dwarf, Halfling, High Elf, Human, Norse or Wood Elf Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes	270,000	6	4	3	8
Zzharg Madeye Skills	Chaos Dwarf Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Tackle, Thick Skull	90,000	4	4	3	9

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Когда я использую Шаблон Вбрасывания, является ли квадрат с изображением мяча первой клеткой дистанции, которую пролетит мяч при вбрасывании, должен ли я считать эту клетку тоже?

О: Да является и Да вы должны.

В: Могу ли я использовать навык Pass чтобы перебросить проваленный Nail Mary Pass? Влияют ли Зоны Контроля или навык Disturbing Presence на бросок на Nail Mary Pass?

О: Да, Pass можно использовать для переброса Nail Mary Pass. Нет, Зоны Контроля и Disturbing Presence не влияют на бросок на Nail Mary Pass... это всегда бросок на 2+.

В: Предположим, мой противник отталкивает моего игрока в другого игрока. Кто решает, куда отталкивается второй игрок?

О: Тренер команды, совершающей ход, определяет направления всех толчков, **кроме случаев** когда у отталкиваемого игрока есть навык Side Step. Если у игрока есть Side Step, его тренер решает, куда он оттолкнут (примечание: Grab в этой ситуации не может использоваться во втором и дальнем толчках, чтобы отменить действие Side Step)

В: Должен ли я делать второй бросок на Dauntless или Foul Appearance при втором блоке с Frenzy, или использовать результат, полученный при первом блоке? Если я перебрасываю блок, совершаемый моим игроком, должен ли я также перебрасывать Dauntless и Foul Appearance?

О: Да, вы должны сделать второй бросок на оба навыка вне зависимости от результата броска для любого из них на первом блоке. Нет, переброс блока касается только его результата. Результаты бросков на Dauntless и Foul Appearance не зависят от результата блока.

В: При блице или блоке оппонента с Dump-Off игроком с навыком Pass Block, можно ли использовать Pass Block блокирующего игрока, чтобы двигаться после того, как блокируемый игрок заявит использование своего Dump-Off? Могу ли я использовать Stab вместо блока после неудачного броска на Dauntless? Можно ли использовать Stab совместно с Multiple Block? Когда я должен объявлять второго противника для Multiple Block?

О: Нет, как только блок объявлен в составе Действий Блок или Блиц, вы должны попытаться закончить его прежде, чем снова двигаться. Аналогично, когда вы бросили кубики на Dauntless, вы фактически объявили блок и не можете использовать вместо него Stab. Да, вы можете использовать Stab вместо любого из блоков в Multiple Block. Вы можете объявить второго противника при Multiple Block после завершения первого блока.

В: Может ли игрок с МА 1 или МА 2 тем не менее двигаться на 3 клетки при использовании Pass Block? Могу ли я использовать Рывок или вставать с земли, будучи Опрокинутым и какие навыки я могу использовать во время движения при Pass Block?

О: Pass Block позволяет вам продвинуться на три клетки и не более, даже если ваше МА меньше трех или у вас есть навык вроде Ball & Chain. Так что вы не можете использовать Рывок при Pass Block, что так же означает, что не могут быть использованы Sprint и Sure Feet. Кроме того, вы должны стоять в начале Действия. Поскольку Pass Block НЕ ЯВЛЯЕТСЯ Действием (это движение вне обычной последовательности хода, разрешаемое навыком), вы не можете вставать или использовать Jump Up с Pass Block. Прочие навыки, такие как Break Tackle, Dodge, Leap, Stunty и Titchy, могут быть использованы совместно с Pass Block.

В: Могу ли я использовать Pass Block когда мой противник бросает товарища по команде, держащего мяч? Кроме того, могу ли я попытаться перехватить Dump-Off?

О: Нет и Да.

В: Могу ли я использовать Pro в ход моего соперника? Можно ли использовать переброс при бросках на Pro?

О: Да. Да, но только в ход вашей команды.

В: Если я получаю два улучшения МА, а потом получаю серьезную травму, которая уменьшает МА, могу ли я снова получить +МА при бросках на Улучшение?

О: Да.

В: Если игрок с навыком Strip Ball отталкивает игрока с мячом в Зачетную Зону, считается ли это тагдауном? Аналогично, что происходит, если игрок с Frenzy отталкивает игрока с мячом в Зачетную Зону в свой первый блок?

О: Нет, как указано в правилах, игрок должен стоять и держать в руках мяч, чтобы тагдаун был засчитан. Этого не происходит со Strip Ball. Что касается Frenzy, тагдаун засчитывается как только игрока с мячом отталкивают в Зачетную Зону. Игрок с Frenzy не получает второй блок.

В: Могу ли я намеренно бросить или передать мяч в толпу? Могу ли я намеренно двигаться в толпу?

О: Нет и Нет (если только это не случайное движение игрока с Ball & Chain)

В: Считается ли результат броска на Травму 9, полученный игроком со Stunty, или Тяжелая Травма, вылеченная Медиком противника, Тяжелой Травмой, приносящей SPP?

О: Да и Да.

В: Подставка моего большого парня (Огра, Минотавра, Тролля и т.п.) больше, чем клетка игрового поля. Занимает ли он по правилам больше одной клетки?

О: Нет, все игроки в игре, от Снотлинга до Древолюда занимают только одну клетку игрового поля.

В: Как лучше всего запомнить, что игрок уже совершил свое Действие?

О: Мы рекомендуем начинать свой ход со всеми вашими игроками, смотрящими в сторону зачетной зоны соперника. После совершения Действия игроком поверните его либо в сторону своей зачетной зоны, либо в сторону одной из боковых линий, либо куда-то еще, чтобы обозначить, что он закончил свой ход.

В: Можно ли использовать Рывок (GFI) для Leap?

О: Да. Поместите игрока в целевую клетку для навыка Leap и сделайте бросок на GFI (или «броски», если вам нужно два). Если вы провалили GFI, сбейте игрока на землю в той клетке, в которую он прыгал. Тренер противника совершает броски на броню как обычно.

В: Считается ли нарушением забыть сделать бросок на Blood Lust, Bonehead, Wild Animal, Take Root или Really Stupid перед тем, как двигать игрока?

О: Нет, будем надеяться, что ваш оппонент напомнит вам, если вы продолжите забывать!

В: Если на Специальной Игровой Карте указано, что ее можно использовать в начале моего хода, могу ли я использовать ее в начале Блица, выпавшего по Таблице Подач? Может ли Специальная Игровая Карта второй раз дать навык игроку, уже имеющему его?

О: Да и Нет.

В: Если игроку вашей команды не удастся поймать мяч и тот отскакивает за линию схватки, вызывает ли это возврат?

О: Да в любом случае, когда мяч выходит за пределы поля или за линию схватки во время определения результатов подачи, результатом является возврат.

В: Игрок, находящийся под действием Bone-head, Really Stupid или Hypnotic Gaze не может использовать навыки, позволяющие ему добровольно двигаться. Какие навыки не могут быть использованы, так как позволяют двигаться добровольно?

О: Навыки, которые позволяют вам покинуть свою клетку без того, чтобы вас вначале вынудили ее покинуть. Это навыки Diving Tackle, Pass Block и Shadowing.

В: Брошенный или поданный мяч, смещенный за пределы поля, вбрасывается толпой сразу же, как покидает поле? Или нужно смещать его все три клетки и только потом вбрасывать, если в итоге он окажется за пределами поля?

О: Поскольку за пределами поля нет клеток, вы должны прекратить броски на смещение, как только мяч покинет поле. Хотя такой метод слегка абстрактен (поскольку мяч мог бы вернуться на поле, если бы вы продолжали броски), он прост и понятен и в этом его неоспоримое преимущество.

В: Какова полная и правильная последовательность Паса с использованием Дополнительных Правил игры?

О: Последовательность Паса (включая Дополнительные Правила)

1. Объявите Пас, передвиньте игрока при необходимости и начните бросок
2. Объявите цель паса и определите модификаторы расстояния
3. Игроки с Pass Block могут двигаться, если условия им позволяют
4. Определите перехватчиков и сделайте бросок на возможный перехват. Если перехват успешен, остановитесь тут
5. Киньте Д6 для броска и вычитите из результата модификаторы от зон контроля, навыков Disturbing Presence и расстояния до цели.
6. Если мяч потерян, остановитесь здесь. Иначе продолжайте.
7. Если пас Точен, переходите к шагу 8, иначе сместите мяч 3 раза (чтобы определить, куда мяч приземлится, а не отскочит)
8. Если мяч приземляется в клетку с игроком, определите модификаторы для Ловли и совершите бросок на Ловлю, иначе мяч отскакивает на один квадрат из пустой клетки, в которую он приземлился.

ЗАМЕТКИ ДИЗАЙНЕРА

(актуально для 2006 года)



«Кровавый Футбол сильно изменился со времени моего первоначального прототипа игры...». Так начинались мои заметки дизайнера для первой редакции Кровавого Футбола, вышедшей даавным-давно, в 1987-м. Я не представлял, что Кровавый Футбол будет изменяться и эволюционировать за эти годы, становясь еще более увлекательным и играбельным благодаря множеству тренеров Кровавого Футбола, которые делились со мной своими

комментариями и идеями. Во многом я чувствую, что Кровавый Футбол больше не «моя» игра, он зажил своей жизнью, которую я едва ли могу контролировать! Так как же менялась игра за эти годы? Ну, первая редакция считала элементы Американского Футбола и правил Warhammer Fantasy Battle, чтобы создать игру, которая была бы веселой и очень-очень кровавой! Вторая редакция использовала полностью новый набор игровых правил специально для Кровавого Футбола, но игра по ней занимала довольно долгое время. Третья редакция, опубликованная в 1993-м, представила новые правила, ускорившие игры и созданные для гораздо более увлекательной игры. Версия, которую вы читаете сейчас – редакция PBBL (Постоянной Лиги Кровавого Футбола/Perpetual Blood Bowl League), в которых правила наконец-то стали более-менее одинаковыми; основные изменения касались правил управления лигами, а прочие изменения были лишь «тонкой настройкой» правил третьей редакции.

Когда я начинал работу над третьей редакцией, то хотел найти способ остановить «войны на истощение», которые тормозили ранние версии игры, и в то же время сделать игровую механику простой, чтобы игры проводились как можно быстрее. Правило Потери Хода было, наверное, самым важным изменением в игре и практически в одиночку оно изменило ощущения и темп игры. Оно значило, что каждый бросок кубика захватывает, и что даже самые тщательно продуманные планы могут пойти прахом – что я и испытал на немало раз!

Другой областью, которой я хотел уделить внимание в третьей редакции, были правила для организации и ведения лиг. В предыдущих редакциях правила лиг были введены практически как запоздалая мысль, и весьма удивительно, что они так хорошо работали. Для третьей редакции я хотел, чтобы правила для лиг работали так же хорошо, как и игровая механика в целом. В общем и целом нам это удалось за одним важным исключением, о котором я расскажу вам ниже.

Самой важным моментом, с которым я хотел разобраться в правилах лиги, была проблема тренера «на полставки». Любой, кто играл в лиге Кровавого Футбола, поймет, о чем я говорю. В начале лиги у вас полно полных энтузиазма тренеров, желающих принять участие. Однако после полудюжины игр немало тренеров начинает пропускать игры или вовсе бросают лигу, особенно если дела у команды идут неважно. Я постарался избежать этой проблемы, создав «открытый» формат лиг. Он перекладывает усилия по организации и проведению матчей на плечи самих тренеров. Таким образом, тренеры-энтузиасты могут сыграть столько матчей, сколько захотят, или, скорее, сколько оппонентов они смогут найти. В то же время менее увлеченные тренеры могут играть меньше игр и когда им хочется.

Эта система хорошо работала в третьей редакции, с одним очень важным исключением: команды продолжали и продолжали развиваться, если проводили матчи, и через некоторое время новой команде было невозможно с ними соперничать. Это было вовсе не тем, чего я хотел добиться; правила лиг создавались, чтобы обеспечить непрерывность игр, а не для того, чтобы позволить тренерам создавать «супер-команды», которые можно победить, лишь наскребя достаточно матчей.

Проблема крылась в том, что система уравнивания сил, которую я создал для третьей редакции, недостаточно помогала аутсайдеру. В последующие за выходом третьей редакции годы несколько «патчей» возрастающей сложности были применены к игре, чтобы разобраться с проблемой, но ни один из них не работал так хорошо, как я надеялся, усложняя при этом игру. В конце концов, я разочаровался во всей этой системе и решил вернуться к «чертежной доске» и начать все заново с новой системой гандикапа. После нескольких неудачных попыток результатом стала ранняя версия правил для Поощрений, которые вы найдете в новых правилах Лиг, и сопутствующее правило, увеличивающее стоимость игрока, когда тот набирает навыки. Эти две вещи были гораздо проще всего, что мы имели раньше, и позволяли гораздо честнее уравновесить матч между командами с разным опытом. Они так же означали, что правила лиг Кровавого Футбола достигли задуманных целей, которые я поставил перед ними в далеком 1993-м (что же, лучше поздно, чем никогда!)

В заключении я хотел бы поблагодарить людей, которые действительно сделали выход этой книги правил возможным. В первую очередь я должен поблагодарить всех членов игрового сообщества Кровавого Футбола. Кровавый Футбол действительно благословлен сообществом по-настоящему преданных тренеров, которые поддерживали игру несмотря ни на что, что бы я или кто-то еще ни пытались с ней сделать. Временами громогласные, всегда пыльные – Кровавого Футбола просто не существовало бы без поддерживающего его сообщества тренеров. Все вы получаете мою благодарность и уважение.

Следующими в моем благодарственном списке идут члены Комитета Правил Кровавого Футбола (Blood Bowl Rules Committee (BBRC)). Эта небольшая группа преданных тренеров взяла на себя тяжелую ответственность держания этого легкомысленного игрового дизайнера в узде, следя за тем, чтобы мои безумные идеи не увидели свет, в то же время, давая мудрые советы относительно стоящих идей, чтобы те работали, как следует. Я просто не смог без них.

Наконец, я должен выделить одного человека, без которого редакция PBBL книги правил просто не была бы закончена. Этот человек – Том Андерс (aka GalakStarscraper). Том присоединился к BBRC, когда один из основателей вынужденно покинул свое место. Я знал о Томе не много, кроме того, что он заслужил грозную репутацию, высказывая свои мысли и защищая свою точку зрения. Тому повезло присоединиться к BBRC как раз тогда, когда мы начали работу над новыми правилами для Поощрений. Сперва ужаснувшись тому, что увидел – мы довольно часто сшибались лбами в то время! – Том внес в эту работу самый большой вклад. Когда давление на моей другой работе означало, что у меня больше нет времени, чтобы закончить правила, Том выступил моим главным разработчиком, превратив наполовину сформированный набор экспериментальных правил в отполированный документ, который вы держите в руках. По ходу дела он решил проблемы с изложением правил, почистил и улучшил секцию навыков и обеспечил баланс и удовольствие от игры между всеми командами, настолько, насколько это вообще возможно. И единственной компенсацией за все это, которую он когда-либо попросил, стал старый, сильно помятый шлем Кровавого Футбола, который я сделал призом турнира. Действительно, он величайший из людей.

Но достаточно сантиментов. Смахните слезу с глаза, наденьте свой набор сверх-острых шипов, выходите на поле и побеждайте!

Джервис Джонсон
Июнь 2006

СПИСОК ТЕРМИНОВ

- ¹Setting up the game
- ²Dugout
- ³Counter
- ⁴End Zones
- ⁵Touchdown
- ⁶Turn
- ⁷Half
- ⁸Score
- ⁹Re-Roll
- ¹⁰Kicking Team
- ¹¹Kick-Off
- ¹²Receiving Team
- ¹³Halfway Line
- ¹⁴Wide Zone
- ¹⁵Line Of Scrimmage
- ¹⁶Concede The Match
- ¹⁷Scatter Template
- ¹⁸Bounce
- ¹⁹Catch/Catching
- ²⁰Touchback
- ²¹The Sequence Of Play
- ²²Drive
- ²³Action
- ²⁴Illegal Procedure
- ²⁵Move/ Movement
- ²⁶Block
- ²⁷Blitz
- ²⁸Pass
- ²⁹Hand-Off
- ³⁰Faul
- ³¹Turnover
- ³²Knocked Down
- ³³Crowd
- ³⁴Prone
- ³⁵Pick-Up
- ³⁶Fumble
- ³⁸Armour
- ³⁹Injury
- ⁴⁰Stunned
- ⁴¹Tackle Zone
- ⁴²Dodge
- ⁴³Drop
- ⁴⁴Strength
- ⁴⁵Dice
- ⁴⁶Push Backs
- ⁴⁷Reserves Box
- ⁴⁸Follow Up Moves
- ⁴⁹Standing Up
- ⁵⁰Substitute
- ⁵¹Ko'd
- ⁵²Casualty
- ⁵³Throwing
- ⁵⁴Throw-Ins
- ⁵⁵Skills
- ⁵⁶Quick Reference Sheet
- ⁵⁷Winning The Match
- ⁵⁸Restarting
- ⁵⁹Star Player Points
- ⁶⁰Extra Rules
- ⁶¹Star Player
- ⁶²Team Roster Sheets
- ⁶³Fan Factor
- ⁶⁴Coaching Staff
- ⁶⁵Cheerleader
- ⁶⁶Apothecary
- ⁶⁷Long Bomb
- ⁶⁸Necromancer
- ⁶⁹Raise the Dead
- ⁷⁰Kick-Off Table
- ⁷¹The Fans
- ⁷²Fan Advantage Modifier
- ⁷³Go For It
- ⁷⁴Assisting a Block
- ⁷⁵Interception
- ⁷⁶Referee
- ⁷⁷Blood Bowl
- ⁷⁸Treasury
- ⁷⁹Team Value
- ⁸⁰Most Valuable Player
- ⁸¹Completion
- ⁸²Improvement Roll
- ⁸³Double
- ⁸⁴Player Value
- ⁸⁵Petty Cash
- ⁸⁶Inducements
- ⁸⁷Spiralling Expenses
- ⁸⁸Mercenary
- ⁸⁹Nuffle Amorical Football
- ⁹⁰Nuffle Blasphemer's Association
- ⁹¹The Glittering Prizes
- ⁹²*Spike!* Magazine Trophy
- ⁹³Dungeonbowl
- ⁹⁴Chaos Cup
- ⁹⁵Far Albion tournament
- ⁹⁶Goblin Tribal Leeg
- ⁹⁷Referees and Allied Rulekeepers Guild
- ⁹⁸Special Play Cards
- ⁹⁹Nuffle
- ¹⁰⁰New World Football Conference
- ¹⁰¹Auld World Football Conference
- ¹⁰²Campaign for Real Arcanery
- ¹⁰³Necromancer's Broadcasting Circle
- ¹⁰⁴Crystal Ball Service
- ¹⁰⁵Association of Broadcasting Conjurers
- ¹⁰⁶Team-Mate
- ¹⁰⁷Bribes
- ¹⁰⁸Extra Team Training
- ¹⁰⁹Halfling Master Chef
- ¹¹⁰Igor
- ¹¹¹Wizard
- ¹¹²Blood Bowl Rules Committee

СЛОВАРИУМ

По идеологическим и религиозным причинам группа товарищей, переведивших правила Кровавого Футбола, предпочла не переводить названия навыков и позиций игроков в списках команд на великий и могучий русский язык. Такой ход конем позволяет читателям называть навыки и игроков, как им вздумается, а переводчикам – избежать вовлечения в неизбежные споры по поводу правильности или неправильности перевода таких жизненно важных моментов. Для тех же, кто с английским языком не знаком совершенно и не может даже прочесть написанные латиницей названия, предназначено данное приложение – Словариум, в котором приведен перевод всех названий навыков и позиций игроков.

ДАННОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ СУГУБО ОПЦИОНАЛЬНО! КОЛЛЕКТИВ ПЕРЕВОДЧИКОВ СНИМАЕТ С СЕБЯ ВСЯКУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ И НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ БУДЕТ ОБСУЖДАТЬ ЕГО СОДЕРЖИМОЕ/ПРИСЛУШИВАТЬСЯ К ЛЮБОЙ ВОЗМОЖНОЙ КРИТИКЕ КАСАТЕЛЬНО ЕГО СОДЕРЖИМОГО! Мы предупредили. Да пребудут с вами Хорус и Гор вместе с Зигмаром и Сигмаром!

НАВЫКИ

Accurate – Меткий	Loner – Одиночка
Always Hungry – Вечно Голоден	Mighty Blow – Могучий Удар
Animosity – Враждебность	Multiple Block – Множественный Блок
Ball & Chain – Шар на Цепи	Nerves of Steel – Стальные Нервы
Big Hand – Большая Рука	No Hands – Безрукий
Block – Блок	Nurgle's Rot – Гниль Нургла
Blood Lust – Жажда Крови	Pass – Пас
Bombardier – Бомбардир	Pass Block – Блокировка Паса
Bone Head – Тупоголовый	Piling On – Куча-Мала
Break Tackle – Разорвать Захват	Prehensile Tail – Цепкий Хвост
Catch – Ловля	Pro – Профи
Chainsaw – Цепная Пила	Really Stupid – Реально Тупой
Claw/Claws – Коготь/Когти	Regeneration – Регенерация
Dauntless – Неустрашимый	Right Stuff – То, Что Надо
Decay – Разложение	Safe Throw – Безопасный Бросок
Dirty Player – Грязный Игрок	Secret Weapon – Секретное Оружие
Disturbing Presence – Тревожное Соседство/Беспокоящая Внешность	Shadowing – Преследование
Diving Catch – Ловля в Падении	Side Step – Шаг в Сторону
Diving Tackle – Захват в Падении	Sneaky Git – Коварный Мерзавец
Dodge – Финт	Sprint – Спринт
Dump-Off – Сброс Мяча	Stab – Удар Кинжалом
Extra Arms – Дополнительные Руки	Stakes – Колья
Fan Favourite – Любимец Фанатов	Stand Firm – Стоять Непокоебимо
Fend – Отталкивание	Strip Ball – Отнять Мяч
Foul Appearance – Омерзительный Вид	Strong Arm – Сильная Рука
Frenzy – Неистовство	Stunty – Маленький
Grab – Схватить в Охапку	Sure Feet – Надежные Ноги
Guard – Защитник	Sure Hands – Верные Руки
Nail Mary Pass – Пас Последней Надежды	Tackle – Захват
Horns – Рога	Take Root – Пустить Корни
Hypnotic Gaze – Гипнотизирующий Взгляд	Tentacles – Щупальца
Juggernaut – Джаггернаут	Thick Skull – Крепкий Череп
Jump Up – Подскок	Throw Team-Mate – Бросить Товарища
Kick – Удар по Мячу	Titchy – Крохотный
Kick-Off Return – Возврат на Подачу	Two Heads – Две Головы
Leader – Лидер	Very Long Legs – Очень Длинные Ноги
Leap – Прыжок	Wild Animal – Дикое Животное
	Wrestle – Борьба

ИГРОКИ

Assassin – Ассасин	Chaos Troll – Тролль Хаоса
Beast of Nurgle – Зверь Нургла	Chaos Warrior – Воин Хаоса
Beastman – Зверолод/Бистмен	Dark Elf Renegade – Темный Эльф - Ренегат
Berserker – Берсерк	Gutter Runners – Бегущие по Стокам
Black Orc Blocker – Черный Орк-Блокер	Deathroller – Смертоукладчик
Blitz-Ra – Блиц-Ра	Fanatic – Фанатик
Blitzer – Блицер	Flesh Golem – Голем Плоти
Blocker – Блокер	Ghoul – Вурдалак
Bombardier – Бомбардир	Goblin – Гоблин
Bull Centaur – Быкоцентавр	Goblin Renegade – Гоблин - Ренегат
Catcher – Кетчер/Принимающий/Ловец	Halfling – Хафлинг
Chaos Dwarf Blocker – Блокер Гномов Хаоса	Hobgoblin – Хобгoblin
Chaos Ogre – Огр Хаоса	Kroxigor – Кроксигор

ИГРОКИ - продолжение

Lineman/Linewoman – Линейный/Линейная
 Looney – Полоумный
 Nurgle Warrior – Воин Нургла
 Marauder – Мародер
 Minotaur – Минотавр
 Mummy – Мумия
 Ogre – Огр
 Pestigor – Пестигор
 Pogoer – Пого
 Rat Ogre – Крысоогр
 Rotter – Гниющий
 Runner – Бегун
 Saurus – Завр
 Skaven Blitzter – Блицеры Скавенов
 Skaven Lineman – Линейные Скавенов
 Skaven Renegade – Скавен – Ренегат
 Skaven Throwers – Пасующие Скавенов

Skeleton – Скелет
 Skink – Скинк
 Snotling – Снотлинг
 Snow Troll – Снежный Тролль
 Thrall – Раб
 Thro-Ra – Тро-Ра
 Thrower – Тровер/Пасующий
 Treeman – Древолюд
 Troll – Тролль
 Troll Slayer – Убийца Троллей
 Underworld Goblin – Подземный Гоблин
 Ulfwerener – Ульфверенер
 Vampire – Вампир
 Warpstone Troll – Варп-каменный Тролль.
 Werewolf – Оборотень
 Wight – Умертвие
 Witch Elf – Эльфийская Ведьма
 Zombie – Зомби

КОМАНДЫ

Arctic Cragspiders – Арктик Крэгспайдерс
 Black Sabbeths – Блэк Саббетс
 Bright Crusaders – Брайт Крусейдерс
 Bruendar Grimjacks – Брундар Гримджекс
 Celestial Comets – Селестиал Кометс
 Champions Of Death – Чемпионс Оф Дес
 Chaos All-Stars – Хаос Олл-Старз
 Creeveland Crescents – Кривленд Кресентс
 Darkside Cowboys – Дарксайд Коубойз
 Dwarf Giants – Дворф Джайентс
 Dwarf Warhammerers – Дворф Уорхаммерерз
 Galadrieth Gladiators – Галадриет Гладиаторс
 Greenfield Grasshuggers – Гринфилд Грассхаггерс
 Hikuuru Headhunters – Хикууру Хэдхантерс
 Jaxonkill Jaguars – Джлаксонкилл Джагуарс
 Kallahir Swifts – Каллахир Свифтс
 Khorne's Killers – Кхорн Киллерс
 Lowdown Ratz – Лоудаун Ратз
 Morgantown Mad Dogs – Моргантаун Мэд Догз
 Naggaroth Nightmares – Наггарот Найтмарс
 Neter-Khertet – Нетер-Кхертет

Norsca Rampagers Норска Рэмпэйджерс
 Nurgle's Rotters – Нургл Роттерс
 Oldheim Ogres – Олдхейм Огрс
 Orcland Raiders – Орклэнд Рейдерз
 Reikland Reavers – Рейклэнд Риверз
 Rock Sweaty – Рок Суити
 Scarfaced Scavengers – Скарфейсд Скейвежерс
 Skavenblight Scramblers – Скавенблайт Скрэмблерс
 Sotek's Word – Сотекс Ворд
 Streissen Vampires Стрейссен Вампаерз
 The Athelorn Avengers – Ателорн Эвенджерс
 The Deepwood Falcons – Дипвуд Фальконс
 The Gouged Eye – Гаудж Ай
 The Grudge Bearers – Градж Берерз
 The Iron Chefs – Айрон Шефс
 The Marauders – Марадерз
 The Underworld Creepers – Андеруорлд Криперз
 Tlax Warriors – Тлакс Варриорс
 War Hawks – Уор Хокс
 White Bay Arrows – Уайт Бэй Эрроуз
 Zharr-Naggrund Ziggurats – Жарр-Наггрудн Зиккуратс