

BLOOD BOWL



HANDBOOK



KHEMRI MUMMY



SKINK



DWARF BLITZER



HACK ENSLASH



BEASTMAN



UNDEAD CHEERLEADER



HALFLING



WITCH ELF



HUMAN THROWER



RAMTUT III



THRALL



ORC LINEMAN



OGRE



KROXIGOR



MORG 'N' THORG

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

Inhalt

Einleitung.....	3	Der Schiri.....	27	Sehr lange Beine (Mutation)	32
Hinweis zu dieser Übersetzung.....	3	Fertigkeiten.....	28	Sicherer Pass (Passen).....	32
Zubehör.....	4	Fertigkeiten.....	28	Springen (Geschick)	32
Aufstellung des Spiels.....	8	Abspiel (Passen)	28	Sprinten (Geschick).....	33
Der Anstoß.....	8	Abstoßendes Aussehen (Mutation)	28	Sprintsicher (Geschick)	33
Spielverlauf.....	9	28	Standfest (Stärke)	33
Rundenmarker verschieben.....	9	Abwehren (Allgemein)	28	Starker Arm (Stärke).....	33
Spieleraktionen.....	9	Aufspringen (Geschick)	28	Verstörende Haltung (Mutation) 33	
Mögliche Aktionen.....	9	Ausweichen (Geschick)	28	Tackle (Allgemein)	33
Rundenende.....	9	Ballgefühl (Allgemein)	28	Tackle Durchbrechen (Stärke) ...	33
Bewegung.....	10	Ball entreißen (Allgemein).....	28	Team-Kapitän (Passen)	33
Tacklezonen.....	10	Beliebter Spieler (Außergewöhn-	28	Tentakel (Mutation)	33
Ball aufheben.....	10	lich)	28	Unerschrocken (Allgemein)	33
Blocken.....	12	Blocken (Allgemein)	28	Unterstützen (Stärke)	33
Blitzaktion.....	12	Blöd (Außergewöhnlich)	28	Versteckte Waffe (Außergewöhn-	33
Stärke.....	12	Blutrünstig (Außergewöhnlich) .	28	lich)	33
Zu Boden gehen & Verletzungen.....	14	Bombardier (Außergewöhnlich) .	29	Verwesung (Außergewöhnlich) .	33
Verletzungen.....	14	Brutal (Allgemein)	29	Wildes Tier (Außergewöhnlich) .	33
Aufstehen.....	14	Dummkopf (Außergewöhnlich) .	29	Winzig (Außergewöhnlich)	33
Auswechseln.....	14	Einzelgänger (Außergewöhnlich)	29	Wrestling (Allgemein)	33
Den Ball werfen.....	15	29	Wurfsicher (Passen)	33
Werfen.....	15	Erstechen (Außergewöhnlich) ..	29	Wurzeln schlagen (Außergewöhn-	34
Den Ball fangen.....	15	Fangsicher (Geschick)	29	lich)	34
.....	15	Fliegender Tackle (Geschick) ...	29	Zielsicher (Passen).....	34
Springende Bälle.....	15	Gewandt (Geschick)	29	Zerquetschen (Stärke)	34
Einwürfe.....	15	Greifer (Stärke)	29	Zusätzliche Arme (Mutation)	34
Rundenende.....	15	Große Hand (Mutation)	29	Zwei Köpfe (Mutation)	34
Trainingsmarken.....	17	Hau weg das Leder (Passen) ...	30	Häufig gestellte Fragen.....	35
Trainingsmarken.....	17	Hechtsprung (Geschick)	30	Blood Bowl Ligen.....	36
Spieler Wiederholungswürfe.....	17	Hungrig (Außergewöhnlich)	30	Eine Liga beginnen.....	36
Fertigkeiten.....	17	Hörner (Mutation)	30	Team Roster.....	36
Ein Spiel gewinnen.....	18	Hypnotischer Blick (Außergewöhn-	30	Teamkasse.....	36
Touchdowns in Deiner Runde erzielen	18	lich)	30	Bank.....	36
.....	18	Keine Hände (Außergewöhnlich)	30	Teamwert.....	36
Touchdown in der gegnerischen Run-	18	30	Spielresultate.....	37
de.....	18	Kettensäge (Außergewöhnlich) .	30	Verletzungen.....	37
Match neu starten.....	18	Kicken (Allgemein)	30	Starspieler Punkte.....	37
Ein Spiel aufgeben.....	18	Kick-Off Return (Allgemein)	30	38
Fortgeschrittene Regeln.....	19	Klammerschwanz (Mutation)	31	Erweiterungswürfe.....	38
Stelle ein Team zusammen.....	19	Klauen/Krallen (Mutation)	31	Neue Fertigkeit.....	38
Teambögen.....	19	Klein (Außergewöhnlich)	31	Spielerwerte erhöhen.....	38
Spieler kaufen.....	19	Knochenbrecher (Stärke)	31	Pasch.....	38
Trainingsmarken und Fan Faktor.....	19	Lebensmüde (Außergewöhnlich)	31	Erweiterungen & Wertsteigerung	38
Trainerstab.....	19	31	des Spielers.....	38
Chefrainer (aka Der Manager oder	19	Mehrfachblock (Stärke)	31	Angeheuerte Spieler & Söldner &	39
der Boss).....	19	Mitspieler werfen (Außergewöhn-	31	Starspieler Punkte.....	39
Trainerassistenten.....	20	lich)	31	Ligaspiele austragen.....	40
Cheerleader.....	20	Morgenstern (Außergewöhnlich)	31	Zauberer.....	41
Sanitäter.....	20	31	Nach dem Spiel.....	42
Die Anstoßstabelle.....	21	Nerven aus Stahl (Passen)	31	Nebenkosten.....	42
Zufälligen Spieler auswählen	21	Nurgle Fäulnis (Außergewöhnlich)	32	Aufgeben.....	43
Trainingsmarken und die Anstoß-	21	32	Turniere.....	44
tabelle.....	21	Pass verhindern (Allgemein)	32	Saisons und Turniere.....	44
Die Fans.....	21	Pflöcke (Außergewöhnlich)	32	Liga Herausforderungen.....	45
Das Wetter.....	23	Profi (Allgemein)	32	Die glänzenden Preise.....	45
Ballübergabe.....	23	Raserei (Allgemein)	32	Die SPIKE! Magazin Trophäe.....	45
Sprinten.....	23	Regeneration (Außergewöhnlich)	32	Der Grottenbowl.....	45
Bei einem Block helfen.....	24	32	Der Chaos CUP-Pokal.....	46
Bälle abfangen und vermastete Pässe	25	Robust (Stärke)	32	Der Bood Bowl-Pokal.....	46
Bälle abfangen.....	25	Beschatten (Allgemein).....	32	Andere Turniere.....	47
Vermastete Pässe.....	25	Schlauer Schwachkopf (Geschick)	32	Optionale Ligaregeln.....	48
Fouls oder wie man richtig Blood Bowl	27	32	Die Spieler des Tages Auszeichnung	48
spielt.....	27	Schweres Gerät (Stärke)	32	48

Nebenkosten Modifikationen.....	48	Berühmte Chaoszergenteams. 70	OGER.....	89
Erweiterungen für die Liga streichen	48	Halblingteams.....	BERÜHMTE OGERTEAMS.....	89
Erweiterungen dauerhaft ans Team	48	Sonderregeln.....	HOCHHELFEN.....	89
binden.....	48	BERÜHMTE HALBLINGTEAMS	BERÜHMTE HOCHHELFENTEAMS	89
Spezial Spielkarten.....	48	Goblenteams.....	Untotenteams.....	90
Freier Fan Faktor.....	48	Sonderregeln.....	Sonderregeln.....	91
Zusätzliches Geld für kurze Saisons	48	BERÜHMTE GOBLINTEAMS...	Berühmte Untotenteams.....	91
Die Teams.....	63	Chaosteams.....	Chaoszergenteams.....	91
Orkmansschaften.....	63	Sonderregeln.....	Berühmte Chaoszergenteams.	91
Berühmte Orkteams.....	63	BERÜHMTE CHAOSTEAMS....	Halblingteams.....	92
Zwergenmannschaften.....	64	MINOTAUREN.....	Sonderregeln.....	92
Berühmte Zwergenteams.....	64	TROLLE.....	BERÜHMTE HALBLINGTEAMS	92
SKAVENTEAMS.....	66	WALDELFENTEAMS.....	BERÜHMTE WALDELFENTEAMS	93
BERÜHMTE SKAVENTAMS.....	66	BERÜHMTE WALDELFENTEAMS	Goblenteams.....	93
Menschenteams.....	66	Sonderregeln.....	93
Berühmte Menschenteams.....	66	BAUMMENSCHEN.....	BERÜHMTE GOBLINTEAMS...	93
DUNKELELFENTEAMS.....	67	SONDEREGELN.....	Chaosteams.....	94
BERÜHMTE DUNKELELFEN-	67	Die alte Welt.....	Sonderregeln.....	94
TEAMS.....	67	Die Teams.....	BERÜHMTE CHAOSTEAMS....	95
OGER.....	68	Orkmansschaften.....	MINOTAUREN.....	95
BERÜHMTE OGERTEAMS.....	68	Berühmte Orkteams.....	TROLLE.....	95
HOCHHELFEN.....	68	Zwergenmannschaften.....	WALDELFENTEAMS.....	96
BERÜHMTE HOCHHELFENTEAMS	68	Berühmte Zwergenteams.....	BERÜHMTE WALDELFENTEAMS	96
.....	68	SKAVENTEAMS.....	96
Untotenteams.....	69	BERÜHMTE SKAVENTAMS....	BAUMMENSCHEN.....	97
Sonderregeln.....	70	Menschenteams.....	SONDEREGELN.....	97
Berühmte Untotenteams.....	70	Berühmte Menschenteams.....	Anmerkungen des Designers.....	105
Chaoszergenteams.....	70	DUNKELELFENTEAMS.....	Starspieler.....	106
		BERÜHMTE DUNKELELFEN-	Anhang – Englische Begriffe.....	108
		TEAMS.....	Anhang – Deutsche Begriffe.....	109

Einleitung

Einen schönen guten Abend, liebe Sportsfreunde, und wieder mal herzlich willkommen zu Blood Bowl, dem Top-Ereignis des heutigen Abends! Wie Sie wahrscheinlich hören können ist hier im Stadion die Hölle los. Obwohl die Teams noch immer in Ihren Kabinen sind und die letzten Vorbereitungen treffen, veranstalten die Fans schon eine irre Party. Ja, auf hart gesottene Blood Bowl Fans halt Verlass! Uns bleiben jetzt noch ungefähr zwanzig Minuten zum Anstoß, in denen wir noch einmal kurz die Regeln rekapitulieren können. Doch zuvor möchte ich noch meinen Co-Kommentator Harry Herbenz vorstellen, der Sie mit mir durch das heutige Programm begleitet. N'Abend Harry!"

Danke für die nette Begrüßung, Rudi! Wie ich sehe, sind alle im Stadion bereits in bester Stimmung und warten gespannt auf den Spielbeginn. Doch bevor es auf dem Spielfeld losgeht, sollten wir alle Neueinsteiger noch einmal die grundlegenden Regeln erklären."

Blood Bowl ist eigentlich ein einfaches Spiel, wobei die Schwierigkeiten im Detail liegen. Grundsätzlich versucht eine Mannschaft aus vollkommen lebensmüden und schwergepanzerten Halbpsychopaten, den Ball auf irgendeine - das heißt, mehr oder weniger jede beliebige - Weise in die Endzone der gegnerischen Mannschaft zu befördern. Die Schwierigkeiten liegen wie gesagt im Detail, da das andere Team ebenfalls aus schwer gepanzerten Halbpsychopaten besteht, die eben dies mit allen Mitteln verhindern wollen. Falls das angreifende Team den Ball tatsächlich durch Passen, Laufen oder eine Gemeinheit in die Endzone seiner Gegner befördern kann erzielt es einen Touchdown. Das Team, das am Ende der regulären Spielzeit die meisten Touchdowns erzielt hat gewinnt. Hört sich doch eigentlich recht einfach an?"

Stimmt Rudi, eigentlich total simpel! Doch wir sind gespannt, wie einfach das alles später auf dem Spielfeld aussehen wird."



Hinweis zu dieser Übersetzung

Dies ist eine Übersetzung der deutschen Blood Bowl Community und basiert auf den offiziellen englischen Regeln. Die Übersetzung wurde von diesen Personen erstellt, bzw. Bearbeitet:

Sascha Schnatz, Michael Wagner

- ◆ GAME DESIGN: JERVIS JOHNSON
- ◆ BOX COVER: DAVE GALL AGHER
- ◆ RULEBOOK ART: W AYNE ENGLAND, PETE KNIFTON, & CARL CRITCHLOW
- ◆ COMPONENT ART:
RICHARD WRIGHT & WAYNE E NGLAND
- ◆ 2004-2006 PBBL DEVELOPMENT TEAM:
◆ JERVIS JOHNSON, TOM ANDERS, IAN WIL LIAMS,
JOHN KIPLIN G LEWIS, STEPHEN BA BBA GE, CHET
ZESHONSKI, DEAN MAKI, & SPECIALIST-GAMES.COM
PLAYTESTERS
- ◆ HANDBOOK EDITOR: TOM ANDERS
- ◆ BACKGROUND EDITORS: TOM ANDERS & STEPHEN
HUTTON
- ◆ PRODUCTION: **TOM ANDERS & JOSH BLANCHETTE**

www.bloodbowl.com

Produced by Games Workshop

Blood Bowl, Games Workshop and the Games Workshop logo, the Citadel castle, Slottabase, White Dwarf and Warhammer, Blood Bowl, Death Zone are all registered trademarks of Games Workshop Ltd. Citadel, the Old World and Skaven are trademarks of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the property of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 2006. All rights reserved.

UNITED KINGDOM
GAMES WORKSHOP LTD.
WILLOW ROAD
LENTON
NOTTINGHAM NG7 2WS

UNITED STATES
GAMES WORKSHOP INC.
6721 BAYMEADOW DRIVE
GLEN BURNIE, MARYLAND
21060 - 6401

Zubehör

Das Blood Bowl Grundspiel enthält folgendes Zubehör

(Anmerkung: Diese Zubehörliste ist nur relevant wenn du das Spiel kaufst).

1 Handbuch
1 Bemanleitung
2 Referenz Tabellen
1 Block mit Teambögen

1 Blood Bowl Spielbrett
2 Unterstände
4 Star Spieler Karten
2 Team Karten

1 Plastikentfernungslineal
1 Plastik Einwurfschablone
1 Plastik Streuungsschablone
4 Plastik Bälle

Würfel: 2 6-seitige, 1 8-seitiger, 3 Blocken Würfel

Marken:

16 Trainingsmarken

2 Punktemarken

2 Team Kapitän Marken

2 Rundenmarken

16 Zufallsmarken

1 Anstoßmünze

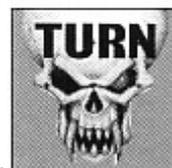
Plastikfiguren:

12 Menschliche Spieler: 6 Feldspieler, 2 Blitzler, 2 Werfer, 2 Fänger.

12 Ork Spieler: 6 Feldspieler, 2 Schwarzorkblocker, 2 Blitzler, 2 Werfer.



Re-roll counters



Turn counter



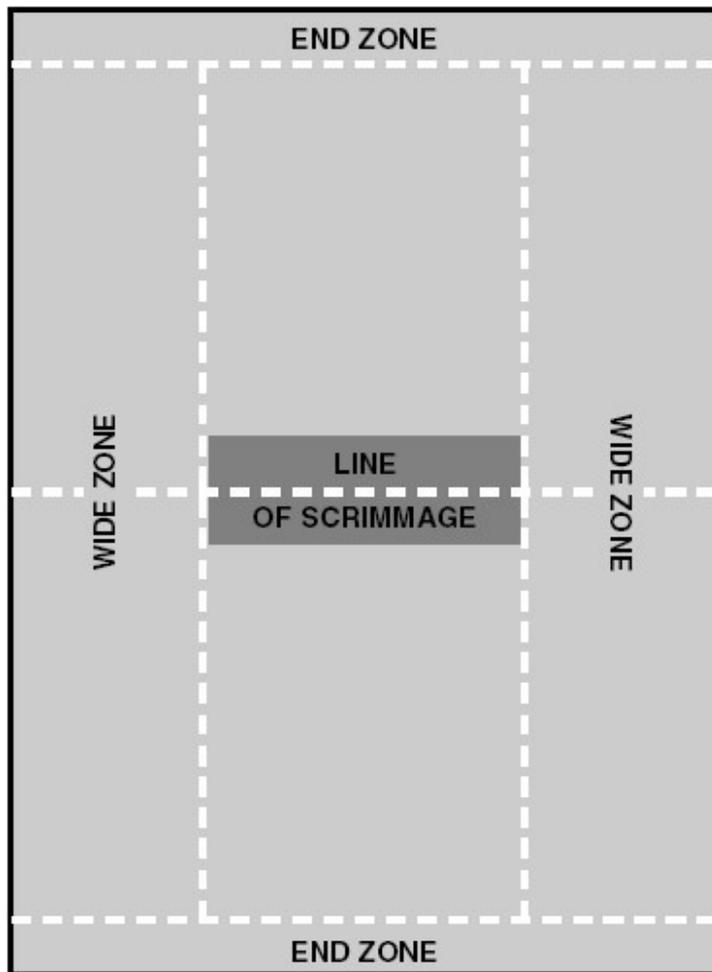
Score counter

★ **Die Trainer:** Suche sie nicht in der Schachtel da sie dort nicht sind - Du und Dein Gegenspieler sind die Trainer. Um Verwechslungen zu vermeiden sprechen wir von Dir immer als Trainer des Teams. Alle Hinweise für Trainer gelten Dir und deinem Gegenspieler, alle Hinweise für Spieler gelten den Spielsteinen.

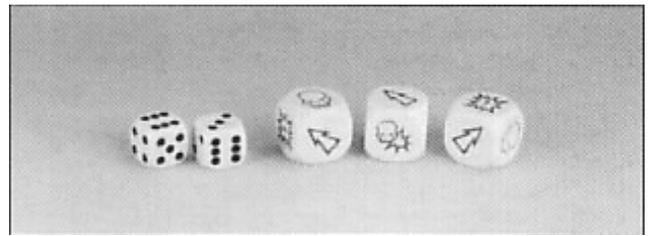
★ **Spielfeld:** Das ist das Feld, auf dem das Spiel Blood Bowl stattfindet. Es ist momentan groß und Grün (fast so wie ein Ork) aber keine Sorge es wird bald Rot werden! Es ist in Quadrate unterteilt, um die Bewegung und den Kampf zu regulieren, auf jedem Feld kann immer nur ein Spieler stehen.

An beiden Enden des Feldes befindet sich die Endzone. Bringt ein Team den Ball in die Endzone des Gegners erzielen sie einen Touchdown. Das Team mit dem meisten Touchdowns gewinnt.

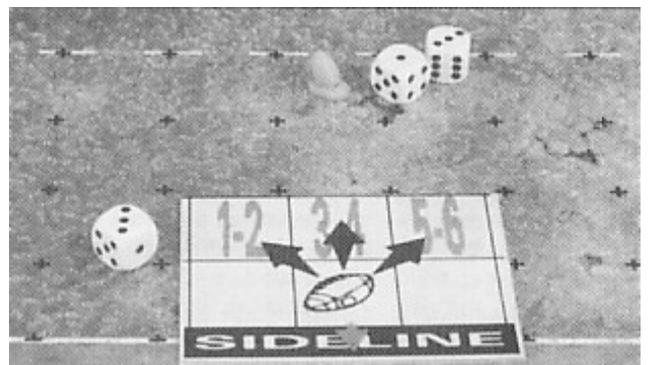
In der Mitte des Spielfeldes befindet sich die Mittellinie, und um die Seiten werden die Auslaufzonen gekennzeichnet. Die Felderreihen zwischen den beiden Auslaufzonen an der Mittellinie nennt man die Linie des Gedränges. Auf den unteren Diagramm ist das nochmal alles aufgezeichnet.



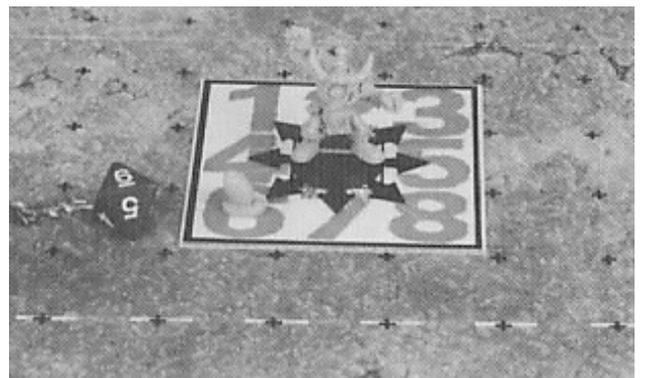
★ **Block Würfel & 6-seitiger Würfel:** Blood Bowl benutzt Block Würfel und normale 6-seitige Würfel mit Zahlen von 1 bis 6. Die speziellen Block Würfel werden benutzt wenn ein Spieler einen anderen Blocken will. Die 6-Seitigen Würfel werden für verschiedene Situationen benutzt und werden nur als W6 bezeichnet. Wenn die Regeln sagen rolle einen W6, dann bedeutet das das du einen 6-Seitigen Würfel rollen musst. Wenn da steht rolle 2W6 so musst du 2 6-Seitige Würfel rollen und das Ergebnis der beiden addieren. Wenn da steht rolle W3 dann rolle einen 6-seitigen Würfel und halbiere das Ergebnis(1-2=1,3-4=2,5-6=3).



★ **Einwurfschablone:** Um die Einwurfschablone zu benutzen lege das Feld das mit dem Football markiert ist, über das letzte Feld das der Ball passiert hat, bevor er ins Aus gegangen ist, wobei der Mittelpfeil (der mit 3-4 markiert ist) nach innen zeigt (d.h. auf die gegenüberliegende Seitenlinie. Rolle einen 6-Seitigen Würfel. Das Ergebnis zeigt die Richtung an in die der Ball ins Spiel kommt. Dann rolle noch einmal 2W6 um zu sehen wie viele Felder der Ball in diese Richtung fliegt: Gezählt wird von dem Feld, das mit dem Ball markiert ist.



★ **Streuungsschablone:** Um die Streuungsschablone zu benutzen (du wirst in den Regeln drauf hingewiesen) lege das Mittelfeld über den Football und rolle den W8. Dann bewege den Ball in das Feld was angegeben wurde. Der W8 wird nur für die Streuungsschablone benutzt, er wird wie jeder andere Würfel auch abgelesen.



★ **Spielfiguren:** Die Spielfiguren stellen die 16 Spieler eines Teams dar, von denen sich 11 auf dem Feld befinden dürfen. Sie sollten sorgfältig vom Gießgrat entfernt und dann in die Plastikbase gesteckt werden. Es gibt 6 verschiedene Arten von Spielern in Blood Bowl: Blitzler, Fänger, Werfer, Feldspieler, Renner und Blocker. Die Teams der verschiedenen Rassen haben oft andere Zusammensetzungen der Spieler. Ein Ork Team hat zum Beispiel keine Fänger.

Um mit den Spielern vertraut zu werden sind in dem Grundspiel ein Ork- und ein Menschenteam enthalten.

THE ORC TEAM



BLACK ORC BLOCKER



THROWER



BLITZER



LINEMAN

Blitzer sind die besten Allroundspieler auf dem Spielfeld. Sie sind sehr schnell und wendig, aber stark genug um ihren Weg durch eine gegnerische Linie zu brechen, wenn sie es tun müssen. Der Spieler Griff Oberwald des Ace Reavers Team ist ein typischer Blitzer, schnell, stark und nur ein bisschen kurzlebig.

Fänger sind die Gegenspieler der Blocker. Leichte Rüstung und sehr wendig, sie können es sich nicht leisten in einen Kampf zu geraten. Auf dem offenen Spielfeld sind sie allerdings unübertroffen und niemand ist besser beim Fangen eines Footballs. Fänger sind darauf spezialisiert in der Endzone auf den wichtigen Touchdownpass zu warten. Das einzige Problem eines Fängers entsteht, wenn ihn irgendjemand fängt.

Werfer sind die auffallendsten Spieler auf dem Spielfeld, die in der Lage sind, einen perfekten langen Pass in die wartenden Hände eines Spielers zu werfen. Den Football gut zu werfen, erfordert großartige Fertigkeiten.

Feldspieler sind die Standardspieler des Teams, nicht herausragend aber in der Lage einen verletzten Spieler zu ersetzen, wenn nötig. Einige Teams scheinen nur daraus zu bestehen. Darum befinden sie sich auch immer am Ende der Liga.

Renner sind üblicherweise die schnellsten Spieler des Teams und können ihre Kameraden überholen um den Ball schnell in die Endzone zu tragen. Obwohl Renner nicht die geschickten Hände der Fänger haben und Renner der verschiedenen Rassen über sehr unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, sind sie für die Teams unersetzlich, die ein Laufspiel dem Passspiel vorziehen.

Blocker sind sehr stark und tragen schwere Rüstungen um sich selbst bei den kraftvollen Blocks zu schützen, die ihre Spezialität sind. Allerdings sind sie nicht so schnell und haben gegen einen wendigen Spieler oft das Nachsehen.

THE HUMAN TEAM



BLITZER



CATCHER



THROWER



LINEMAN

★ **Teamkarten:** Es gibt 2 Teamkarten: Eine für das Ork Team und eine für das Menschenteam. Die Teamkarten beinhalten den Fan Faktor und die Anzahl der Trainingsmarken, außerdem die Fertigkeiten und die Werte der Spieler.

Bewegungsweite (BW): Das ist die Zahl der Felder die ein Spieler in einer Runde ziehen kann.

Stärke (ST): Die Stärke eines Spielers gibt an, wie viel Körperkraft dieser besitzt und wird beim Blocken verwendet.

Geschick (GE): Je höher die Zahl umso schwerer ist es diesen Spieler zu tacklen, und leichter für den Spieler den Ball zu werfen und zu fangen.

Rüstungswert (RW): Dieser zeigt den Wert der Rüstung die der Spieler trägt. Je höher die Zahl umso schwerer ist die Rüstung und umso mehr Schutz trägt er. Fänger z. B. tragen nur eine leichte Rüstung.

Fertigkeiten: Zusätzlich zu den Werten der Spieler haben einige auch besondere Fertigkeiten. Wie die Werfer die die Fertigkeiten Wurf sicher erworben haben.

Regelzusammenfassung: Auf jeder Teamkarte sind die Regeln für die meisten Situationen zusammengefasst, damit man nicht immer im Regelbuch nachschlagen muss.

HUMAN TEAM					Team Re-rolls: 4 Team Fan Factor: 4				
MOVEMENT	STRENGTH	ABILITY	ARMOUR	SKILLS	MOVEMENT	STRENGTH	ABILITY	ARMOUR	SKILLS
6	3	3	8	NONE	8	2	3	7	DATEH DOODIE
DODGING Dodge roll of an opposing tackle zone on a 10 roll of 11 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the Lineman is dodging to.					DODGING Dodge roll of an opposing tackle zone on a 10 roll of 11 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the Catcher is dodging to. Dodge roll: May re-roll this die for one failed dodge per turn.				
BLOCKING 1 Block dice against all Circ players apart from Block Dice. Against all circ Circ roll 2 dice, the Circ coach chooses which dice to stand.					BLOCKING 2 Block dice against all Circ players. The Circ coach chooses which dice to stand.				
PICKING UP THE BALL Pick up the ball on a 10 roll of 11 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the ball is in.					PICKING UP THE BALL Pick up the ball on a 10 roll of 11 or more. -1 for each enemy tackle zone on the square that the ball is in.				
THROWING THE BALL Quick Pass = 3 or more on a 10 Short Pass = 4 or more on a 10 Long Pass = 5 or more on a 10 Long Kick = 6 or more on a 10 -1 for each enemy tackle zone on the square that the Lineman is in.					THROWING THE BALL Quick Pass = 3 or more on a 10 Short Pass = 4 or more on a 10 Long Pass = 5 or more on a 10 Long Kick = 6 or more on a 10 -1 for each enemy tackle zone on the square that the Catcher is in.				
CATCHING THE BALL Actual Pass = 4 or more on a 10 Blind Pass = 5 or more on a 10 Blind Kick = 6 or more on a 10 -1 for each enemy tackle zone on the square that the Lineman is in.					CATCHING THE BALL Actual Pass = 4 or more on a 10 Blind Pass = 5 or more on a 10 Blind Kick = 6 or more on a 10 -1 for each enemy tackle zone on the square that the Catcher is in.				

★ **Anstoßmünze:** Du kannst diese Münze benutzen um zu schauen welches Team als erstes den Anstoß ausführt. Die Münze hat auf der einen Seite eine Abbildung eines Orks und auf der anderen Seite ist ein Imperialer Adler abgebildet. Ein Trainer muss die Münze werfen während der andere sich für Ork oder Adler entscheidet.



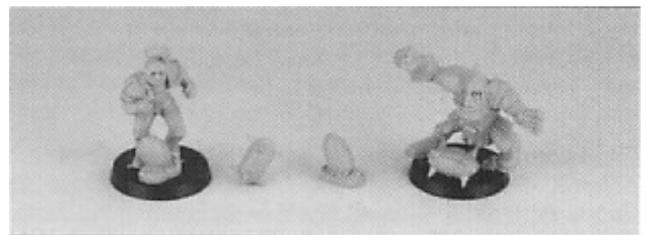
★ **Schnelle Referenztable:** Diese Pappkarten enthalten die meisten Tabellen die du für ein Spiel brauchst ohne in das Regelbuch schauen zu müssen.

★ **Teambögen:** Die Teambögen brauchst du nur wenn du ein eigenes Blood Bowl Team zusammenstellen willst, aber für ein einfaches Spiel brauchst du sie jetzt noch nicht.

★ **Plastikentfernungslineal:** Das Lineal wird benutzt, um die Entfernung zu messen, wenn ein Spieler den Ball wirft. Lege das eine Ende über den Kopf des Spielers der den Ball wirft und die rote Linie, die in der Mitte des Lineals verläuft, über den Kopf des Spielers dem der Ball zugeworfen wird. Steht der Spieler, der fangen soll, auf einer Grenzlinie zwischen zwei verschiedenen Reichweiten auf dem Lineal solltest du die längere nehmen.



★ **Der Ball:** Natürlich das wichtigste Zubehör in diesem Spiel der Football. Es sind 4 Plastikbälle in der Packung enthalten aber es wird nur einer im Spiel gebraucht. Der Football wird in den Regeln als Ball bezeichnet. Du kannst den Ball einfach auf die Base des Spielers legen um zu zeigen das er den Ball hat.



★ **Unterstand:** Jeder Trainer erhält zu Beginn des Spieles einen Unterstand. Er wird benutzt, um die Reserve Spieler, die Spieler die Verletzt oder getötet wurden oder KO gingen aufzunehmen. Außerdem kann man dort auch die Trainingsmarken eintragen wenn man welche hat, und es hat einen Runden- und Halbzeitzähler.



Aufstellung des Spiels

Bevor du beginnst ist es eine gute Idee, diese Regeln mindestens einmal durchzulesen, damit du weißt um was es geht. Wenn du es getan hast, lege das Spielfeld aus und setze die Spieler zusammen. Ein Trainer sollte die Orks, der andere die Menschen nehmen. Jeder Trainer braucht auch einen Unterstand, die Teamkarte und Marken. Jeder Trainer sollte seinen Unterstand hinter seiner Endzone legen, damit man sieht welche Hälfte des Spielfeldes welchem Spieler gehört. Du machst einen Punkt indem du den Ball in die Endzone des Gegners bringst.

Jeder Trainer sollte seine Rundenmarke in das erste Halbzeit Quadrat legen und seine Ergebnismarke auf die Ergebnisanzeige auf dem Spielbrett in der Nähe der eigenen Endzone. Als letztes sollte jeder Trainer auf seine Teamkarte schauen wie viele Trainingsmarken dem Team zustehen und sollte diese Menge an Marken auf die entsprechenden Trainingsmarkenfelder am Unterstand legen. Wirf eine Münze oder rolle einen Würfel um den Trainer zu bestimmen wer entscheidet wer sein Team als erstes aufstellen darf. Das Team das als erstes aufgestellt wird nennt man das *anstoßende Team* weil sie den so Kick off ausführen. Das andere Team wird das *empfangene Team* genannt weil sie den geschossenen Ball erwarten und fangen dürfen. Jeder Trainer muss 11 Spieler aufstellen, sollte er keine 11 Spieler aufstellen können dann so viele wie er noch in Reserve hat, zwischen seiner Endzone und der Mittellinie mit folgenden Einschränkungen:

1. Das anstoßende Team stellt immer als erstes die Spieler auf.
2. Nicht mehr als 2 Spieler pro Auslaufzone
3. Es müssen mindestens 3 Spieler an der Linie des Gedränges stehen.

Wenn Du keine 3 Spieler an der Linie des Gedränges aufstellen kannst musst du entweder das Match aufgeben (siehe Seite 18

oder 43 wenn du die Extra Regeln benutzt), oder du spielst weiter und stellst so viele Spieler auf wie du kannst.

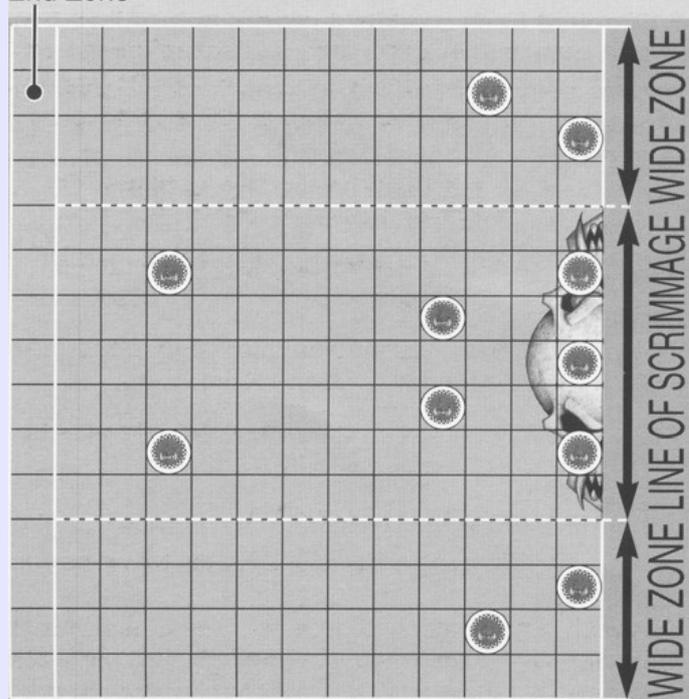
Der Anstoß

Nachdem beide Trainer ihre Teams aufgestellt haben legt der Trainer des anstoßenden Teams den Ball auf irgendein Feld in der gegnerischen Hälfte - selbst auf die Endzone kann er ihn legen wenn er mag. Der Ball streut dann in eine beliebige Richtung. Benutze die Streuungsschablone und rolle den W8 um die Richtung zu bestimmen und rolle dann einen W6 um die Anzahl der Felder zu bestimmen die der Ball sich bewegt.

Wichtige Anmerkung: Der Anstoß ist das einzige mal dass Du einen W6 rollen musst um zu sehen wie viele Felder der Ball beim Streuen sich bewegt. Das kommt daher da die Anstöße nicht so genau ausgeführt werden können. Wenn du nach einem Fehlpass die Streuung würfelst oder der Ball unkontrolliert springt dann bewegt sich der Ball nur 1 Feld weit pro Streuung.

Der Ball muss beim Anstoß in der gegnerischen Hälfte landen. Der Ball landet entweder auf einem freien Feld oder auf einem Feld wo bereits ein Spieler steht. Wenn der Ball auf einem freien Feld landet springt der Ball unkontrolliert ein Feld weiter (siehe unkontrolliert springende Bälle Seite 15). Landet der Ball bei einem Spieler, so versucht dieser ihn zu fangen (siehe Den Ball fangen Seite 15). Wenn der Ball vom Spielfeld runter oder auf die Seite des anstoßenden Teams streut oder springt, erhält der Trainer des empfangenen Teams einen Touchback und kann den Ball einen beliebigen Spieler seines Teams geben.

End Zone



SLOW-MOTION REPLAY

Jim: Wie jeder Trainer dir bestätigen kann, Bob, ist eine gute Formation Spiel entscheidend. Hier sehen wir die berühmte 5-4-2 Formation auch "tiefe Verteidigung" genannt der Orkland Raiders. Diese Formation wird gerne von den Raiders gegen geschickte und schnelle Teams wie die Skaven oder Elfen gewählt (nicht immer erfolgreich).

Bob: Du sagst es, Jim. Schau wie die Raiders es schaffen das es keine Gassen oder Lücken gibt wo der Gegner durchbrechen können – jedes Feld ist durch einen Ork gedeckt oder in Reichweite seiner Tacklezoneone.

Jim: Das ist absolut richtig Bob. Und sie haben 2 Spieler weit hinten nahe der Endzone abgestellt als Versicherung für den Fall das doch ein Spieler durch die vordere Orklinie durchbricht und Richtung Endzone rennt, das diese Orks diesen Spieler abfangen können

Spielverlauf

Blood Bowl ist in 2 Hälften mit je 16 Runden eingeteilt (acht Runden pro Trainer). Am Ende der zweiten Halbzeit gewinnt das Team mit den meisten Touchdowns.

Das Spiel wird unter Verwendung eines recht einfachen aber strikten Spielverlaufs wie folgt gespielt:

- A. Runde des empfangenen Teams
- B. Runde des anstoßenden Teams

Wiederhole A und B so lange bis ein Touchdown erzielt wurde oder eine Halbzeit endet.

Während einer Runde darf der Trainer der gerade dran ist jeden seiner Spieler eine Aktion ausführen lassen. Jeder Trainer hat nur 4 Minuten Zeit für seine Runde. Die Spieler des anderen Teams dürfen keine Aktionen ausführen erst wenn sie mit ihrer Runde dran sind.

Rundenmarker verschieben

Jeder Trainer sollte darauf achten seinen Rundenmarker in das nächste Feld zu schieben (am Unterstand) wenn dieser an der Reihe ist. Wenn er es vergisst und mit einem Spieler eine Aktion ausführt kann der andere Trainer eine "illegale Handlungsweise" aussprechen. Eine Aktion ist den Spieler um ein oder mehrere Felder zu bewegen, Spieler aufstehen lassen oder einen Würfel in der eigenen Runde rollen...

Ein Trainer dem die "illegale Handlungsweise" ausgesprochen wurde muss sofort seine Runde beenden oder eine Trainingsmarke opfern falls er eine hat und in dieser Runde noch keine eingesetzt hat. Hat er keine Trainingsmarken und will die Runde nicht beenden bekommt der Gegner eine zusätzliche Trainingsmarke.. Sollte der Trainer vergessen seinen Rundenmarker zu verschieben aber es dann merken bevor der andere Trainer es merkt und er es schnell korrigiert kann keine "illegale Handlungsweise" ausgesprochen werden. Wenn ein Trainer fälschlicher Weise eine "illegale Handlungsweise" ausspricht verliert er sofort eine Trainingsmarke, sollte er keine haben bekommt das gegnerische Team eine zusätzliche Trainingsmarke.

Spieleraktionen

In einer Runde kann der Trainer eines der folgenden Aktionen mit jedem seiner Spieler ausführen. Wenn alle Spieler in einem Team eine Aktion ausgeführt haben endet die Runde und der Gegenspieler ist dran. Du musst vor einer Aktion sagen mit welchem Spieler du diese durchführst, z. B. "Spieler 3 blockt". Spieler führen immer nur eine Aktion aus und jeder Spieler muss erst seine Aktion beenden bevor du mit einem anderen Spieler auch eine Aktion durchführen kannst. Das geht solange bis alle Spieler eine Aktion ausgeführt haben oder der Trainer keine weiteren Aktionen mit seinen Spielern ausführen möchte.

Mögliche Aktionen

Bewegen: Der Spieler kann sich entsprechend seiner Bewe-

gungsweite (BW) bewegen.

Blocken: Der Spieler kann einen gegnerischen Spieler blocken wenn dieser sich an einem angrenzenden Feld sich befindet.

Blitz: Der Spieler kann sich entsprechend seiner Bewegungsweite (BW) bewegen. Er darf dann einen Spieler während seiner Bewegung blocken was allerdings 1 Feld seiner Bewegung kostet.

WICHTIG: Diese Aktion kann nur von einem einzigen Spieler pro Runde ausgeführt werden. Der Spieler muss kein Blitzler sein um diese Aktion durchzuführen.

Passen: Der Spieler kann sich entsprechend seiner Bewegungsweite (BW) bewegen. Am Ende des Zuges kann der Spieler einen Ball passen.

WICHTIG: Diese Aktion kann nur von einem einzigen Spieler pro Runde ausgeführt werden.

ANMERKUNG: In den erweiterten Regeln gibt es noch 2 weitere Aktionen: Ballübergabe (siehe Seite 23) und Foulen (siehe Seite 27). Beide Aktionen können nur von einem einzigen Spieler pro Runde ausgeführt werden.

Rundenende

Normalerweise endet eine Runde sobald alle Spieler eines Teams eine Aktion ausgeführt haben. Aber folgende Ereignisse beenden eine Runde sofort:

1. Ein Spieler der am Zug ist geht KO. Dies gilt auch wenn ein Spieler des aktiven Teams den Ball hat und zu Boden geschleudert wird (z. B. durch Verletzungen durch Fans oder Fertigkeiten wie Fliegender Tackle, Zerquetschen und Wrestling zählen als KO). Hat der Spieler nicht den Ball, gilt dies auch nicht als KO.
2. Ein Pass oder Ballübergabe vom Team nicht gefangen wurde
3. Ein Spieler es misslingt den Ball vom Boden aufzuheben
4. Ein Touchdown erzielt wurde
5. Das vier-Minuten Zeitlimit überschritten wurde oder
6. Wenn ein Passversuch misslingt auch wenn ein Spieler den Ball fängt
7. Ein Ball tragender Spieler wird geworfen oder es wird versucht ihn zu werden und er kann nicht erfolgreich landen (inkl. er wird gefressen oder er kann sich durch seine Hungerig Fertigkeit heraus winden)
8. Ein Spieler der beim Foulen erwischt wurde.

Ein Trainer der seine Runde sofort beenden muss, darf keine weiteren Aktionen in dieser Runde ausführen. Angefangene Aktionen müssen abgebrochen werden, selbst wenn sie noch nicht abgeschlossen sind. Führe alle Rüstungs- und Verletzungswürfe für alle zu Boden gegangenen Spieler durch. Wird der Ball fallen gelassen, führe den Abweichungswurf aus. Betäubt Spieler werden umgedreht (Gesicht nach oben) und der andere Trainer beginnt seinen Zug.

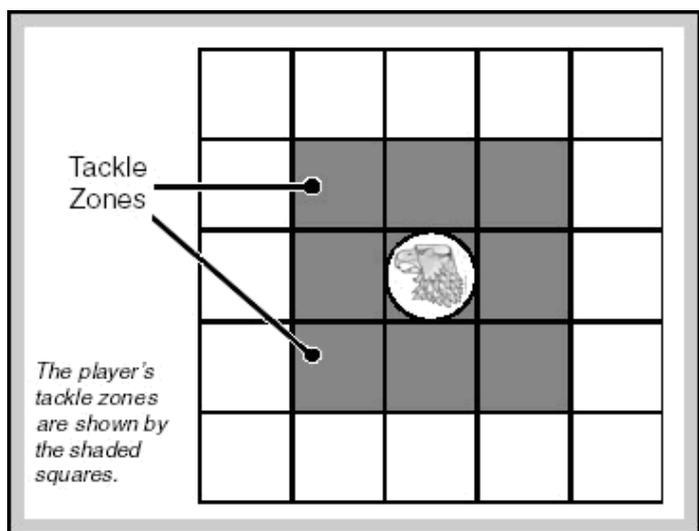
Bewegung

Ein Spieler kann sich so viele Felder bewegen wie in seiner Bewegungsweite angegeben ist, aber können auch weniger weit laufen. Spieler können sich in alle Richtungen bewegen auch diagonal aber können nicht auf oder über Felder wo sich bereits andere Spieler befinden.



Tacklezonen

Ein stehender Spieler hat um sich herum auf acht Feldern eine Tacklezone. Ein Spieler der Benommen ist oder auf dem Bauch liegt hat keine Tacklezone.



Um ein Feld zu verlassen, das in einer gegnerischen Tacklezone liegt, musst du Ausweichen. Du musst also einen Ausweichwurf durchführen. Aber du musst nur einen Ausweichwurf durchführen pro Feld, egal wie viele Tacklezonen auf diesem Feld sich befinden. Diesen Ausweichwurf musst du nur machen wenn du eine gegnerische Tacklezone verlassen möchtest (siehe slow-motion replay).

Schaue nach dem Geschick des Spielers der Ausweichen will und siehe auf der Geschick Tabelle nach was du für ein Ergebnis brauchst um erfolgreich Auszuweichen und das Feld zu verlassen. Ein Beispiel: wenn der Spieler ein Geschick von 3 hat braucht er eine 4 oder mehr um erfolgreich zu sein. Rolle einen W6 und addiere oder subtrahiere die Modifikationen die nötig sind zu dem Ergebnis. Ein W6 Wurf von 1 (vor der Modifikation) schlägt immer fehl und ein W6 Wurf von 6 (vor der Modifikation) ist immer erfolgreich.

Ist das modifizierte Ergebnis gleich hoch oder höher als die Zahl die gebraucht wird, kann der Spieler weiter sich bewegen oder ausweichen wenn es nötig ist bis er seine Bewegungsweite erreicht hat. Ist das modifizierte Ergebnis niedriger als die Zahl die gebraucht wird geht der Spieler in dem Feld wo er hin wollte KO

und nun würfeln ob er Verletzt ist (siehe KO und Verletzungen). Wenn der Spieler KO geht ist die Runde des Trainers sofort beendet.

Geschickstabelle

Spieler GE	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Ausweichen Modifikationen

Ausweichwurf durchführen	+1
Pro gegnerische Tacklezone die der Spieler durchquert	-1

Ball aufheben

Wenn ein Spieler ein Feld überquerst wo der Ball liegt, muss er versuchen den Ball aufzuheben und kann dann mit ihm weiterlaufen.

Spieler die in ein Feld zurückgedrängt oder geworfen werden auf welches der Ball liegt können den diesen nicht aufheben, aber der Ball springt ein Feld weit dadurch. Durch dieses Ballspringen verliert der Trainer allerdings nicht seine Runde. (siehe springende Bälle Seite 15)

Schaue nach dem Geschick des Spielers der den Ball aufheben will und siehe auf der Geschick Tabelle nach was du für ein Ergebnis brauchst um erfolgreich den Ball aufzuheben. Rolle einen W6 und addiere oder subtrahiere die Modifikationen die nötig sind zu dem Ergebnis. Ein W6 Wurf von 1 (vor der Modifikation) schlägt immer fehl und ein W6 Wurf von 6 (vor der Modifikation) ist immer erfolgreich.

Ist das modifizierte Ergebnis gleich hoch oder höher als die Zahl die gebraucht wird, dann hat er den Ball (lege in auf die Spielerbase). Ist das modifizierte Ergebnis niedriger als die Zahl die gebraucht wird dann springt im der Ball von der Hand und ein Feld weiter und der Trainer muss sofort die Runde beenden. Der Spieler kann seine Bewegung fortsetzen wenn er den Ball hat.



Geschickstabelle

Spieler GE	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Ball aufheben Modifikationen

Ball aufheben	+1
Pro gegnerische Tacklezone, wenn Du Dich in einer befindest.	-1

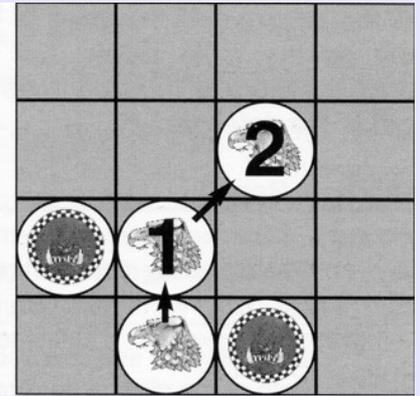
SLOW MOTION REPLAY

Jim: Das ist Dieter Blunt von den Reikland Reavers und er versucht durch die Tacklezonen der 2 Orkspieler zu kommen. Als erstes versucht er zu Feld 1 zu gelangen. Dieter hat ein Geschick von 3 d.h. er braucht eine 4 oder mehr um erfolgreich das Feld 1 zu erreichen.

Er erhält +1 (Ausweichwurf durchführen) aber erleidet auch -2 (2 Tacklezonen), was das Würfelergebnis um -1 modifiziert. Dieter rollt eine 5 auf dem W6 abzüglich der Modifikation, bleibt eine 4 und er zieht auf das Feld 1 ohne Probleme.

Bob: Das ist richtig. Dieter bewegt sich auf Feld 1 und entscheidet sich weiter auf Feld 2 vorzurücken. Dieter macht einen Ausweichwurf, Er erhält +1 (Ausweichwurf durchführen) und da keine Tacklezonen auf Feld 2 sich befinden ist +1 seine Modifikation für das Würfelergebnis. Er würfelt eine 1 und kracht auf Feld 2. Er liegt auf dem Bauch (der Spieler wird auf dem Bauch liegend platziert) und die Runde wird sofort beendet. Nun sind die Orkspieler an der Reihe.

EXAMPLE OF DODGING:



Geschick	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Ausweichen Modifikationen

Ausweichwurf durchführen	+1
Pro gegnerische Tacklezone die der Spieler durchquert	-1

Blocken

Anstatt sich zu bewegen kann ein Spieler auch einen anderen blocken, wenn dieser sich direkt auf dem Feld neben ihm befindet. Du kannst nur stehende Spieler blocken aber keine die am Boden liegen. Ein Block ist ein sehr harter Tackle der einen Spieler stoppen kann. Um zu sehen welche Auswirkungen ein Block hat brauchst du die speziellen Blockwürfel die in dem Spiel enthalten sind.



Blitzaktion

Einmal pro Runde kann ein Spieler, wenn er am Zug ist eine Blitz Aktion ausführen. Es erlaubt dem Spieler zu laufen und zu blocken. Der Block kann irgendwann im laufen eingesetzt werden, aber kostet ein Feld seiner BW. Er kann also 3 Felder laufen, blocken und noch 2 Felder laufen mit einer eine BW von 6 .

Stärke

Die Anzahl der Würfel die gerollt werden, wird durch die Stärke der Spieler bestimmt. Wenn ein Spieler stärker ist kann er den anderen leichter zu Boden hauen wenn er blockt. Um dies zu simulieren variieren die Anzahl der Würfel, genauso wie die Anzahl der Stärke. Egal wie viele benutzt werden, es muss sich für ein Würfel als Ergebnis entschieden werden. Der Trainer des stärkeren Spielers wählt den Würfel.

Wenn die Spieler gleiche Stärke haben, rolle einen Würfel.

Wenn einer der beiden Spieler stärker ist, rolle zwei Würfel und der stärkere Spieler entscheidet welchen Würfel er gelten lässt.

Wenn ein Spieler mehr als doppelt so stark ist, rolle drei Würfel und der stärkere Spieler entscheidet welchen Würfel er gelten lässt.

Beachte dass der Trainer dessen Spieler blockt würfelt, aber der Trainer des stärkeren Spielers entscheidet welcher Würfel zählt.

Bemerkung: Die erweiterten Regeln auf Seite 21 erlauben es das andere Spieler beim Blocken helfen wodurch die Anzahl der Würfel variieren kann.

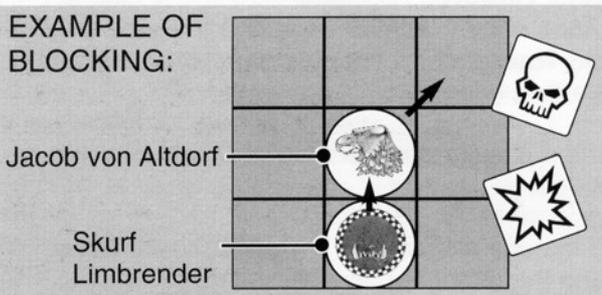
Das Ergebnis

Rolle die Anzahl der Würfel die du brauchst und schau auf die untere Tabelle. Der Spieler der blockt ist der Angreifer und das Ziel der Verteidiger.

Symbol	Ergebnis
	ANGREIFER FÄLLT: Der angreifende Spieler fällt zu Boden.
	BEIDE FALLEN: Beide Spieler fallen zu Boden. Hat einer der Beiden die Fertigkeit Blocken bleibt dieser Spieler stehen, haben beide diese Fertigkeit geht keiner zu Boden.
	SCHIEBEN: Der verteidigende Spieler wird ein Feld zurückgeschoben. Der Angreifer kann ein Feld nachrücken.
	VERTEIDIGER STOLBERT: Der Verteidiger wird ein Feld zurückgeschoben und fällt dann zu Boden. Wenn er die Fertigkeit Ausweichen hat dann wird er nur zurückgeschoben. Der Angreifer kann ein Feld nachrücken.
	VERTEIDIGER FÄLLT: Der Verteidigende Spieler wird ein Feld zurückgeschoben und fällt dann zu Boden. Der Angreifer kann ein Feld nachrücken.

SLOW MOTION REPLAY

Jim: Und hier kommt Skurf Limbrender der Orcland Raiders Star-Schwarzorkblocker. Er hat eine Blitzaktion ausgeführt und will nun Jacob von Altdorf den Werfer der Reavers blocken. Skurf hat eine Stärke von 4 und Jacob eine 3, d.h. Skurf kann 2 Blockwürfel rollen und entscheiden welchen er verwendet. Er rollt mit dem ersten Würfel (Angreifer Fällt) und (Verteidiger Fällt), und entscheidet sich den Würfel (Verteidiger Fällt) zu nehmen. Jacob fällt in den Dreck KER-RUNCH!



Spieler Stärke	Rolle
Beide gleich stark	1 Blockwürfel
Ein Spieler stärker	2 Blockwürfel *
Ein Spieler mehr als doppelt so stark	3 Blockwürfel *

* Der Trainer des stärkeren Spielers entscheidet welcher Würfel zählt

Zurückschieben: Ein Spieler der durch das blocken zurückgeschoben wird muss ein Feld zurückweichen wie im Diagramm dargestellt. Der Trainer dessen Spieler geblockt hat bestimmt auf welches Feld der Verteidiger ziehen muss. Der Spieler muss auf ein leeres Feld geschoben werden wenn möglich. Sollte auf dem Feld ein Ball liegen so springt der Ball weg (siehe Seite 13) Falls alle Felder von anderen Spielern besetzt sind wird dieser Spieler ebenfalls zurückgeschoben.

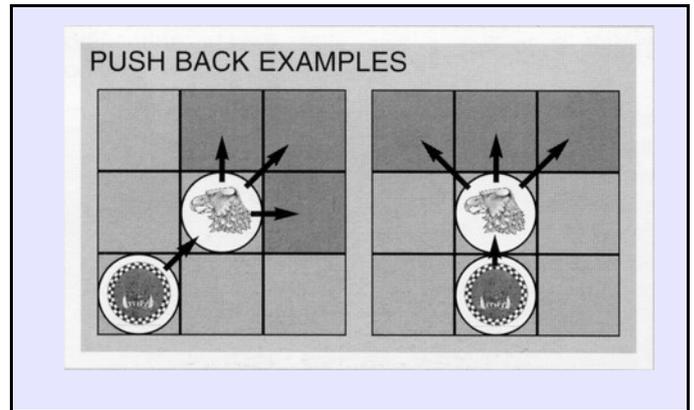
Spieler die vom Spielfeldrand geschoben werden, erleiden eine Verletzung durch die Zuschauer. Rolle auf der Verletzungstabelle (es gibt keine Modifikationen dadurch)

Merke es wird kein Rüstungswurf durchgeführt, die Spieler erleiden immer eine Verletzung wenn sie in die Zuschauer geschoben werden. Wenn der Spieler benommen wird kommt er in die Reserve in den Unterstand, und kann erst wieder spielen wenn ein Touchdown erzielt wurde oder eine Halbzeit vorbei ist. Wenn er den Ball gehabt hat dann nimm die Einwurfschablone und lege sie auf das letzte Feld wo sich der Spieler befand und würfle den Einwurf ganz normal.

Zu Boden fallen: Der Spieler der zu Boden geht wird mit dem Gesicht nach oben hingelegt. Der Spieler könnte verletzt sein (siehe Verletzungen, Seite 11). Wenn der Spieler der zu Boden geht der Angreifer ist endet die Runde sofort.

Feld Nachrücken: Ein Spieler der seinen Gegner zurückgeschoben hat kann nun auf das Feld nachrücken wo dieser Spieler vorher stand. Der Trainer muss das vor anderen Aktionen entschei-

den haben. Diese Bewegung ist frei und du kannst die Tacklezonen ignorieren. Spieler die eine Blitzaktion ausführen dürfen auch Nachrücken ohne das sie an BW verlieren weil sie ja schon 1 Feld weniger durch das blocken haben.



Zu Boden gehen & Verletzungen

Spieler die zu Boden gehen werden erstmal mit dem Gesicht nach oben gelegt. Dieser Spieler hat solange er liegt keine Tacklezone und kann nichts machen bevor er nicht aufsteht, was ihm 3 BW Punkte kostet. Spieler die in einer Tacklezone aufstehen müssen keinen Ausweichwurf rollen, nur wenn sie Tacklezone verlassen würden. Merke ein Spieler der aufsteht kann nicht in der selben Runde blocken, aber kann andere Aktionen ausführen.

Ein Spieler der zu Boden geht und den Ball hat verliert diesen in dem Feld wo der Spieler selbst liegt. Der Ball springt ein Feld weiter in einer beliebigen Richtung (siehe springender Ball, Seite 13).



Links: Spieler mit Gesicht nach oben. Rechts: Stehender Spieler.

Aufstehen

Ein Spieler kann vor einer Aktion aufstehen was allerdings drei Felder seiner BW kostet. Hat der Spieler kein BW von mindestens drei muss er ein W6 rollen. Bei einer 4+ steht er auf, bei einer 1-3 bleibt er liegen aber die Runde wird deswegen nicht beendet...

Auswechselln

Du kannst während einer Runde keine Spieler auswechseln. Du kannst nur Spieler auswechseln wenn du deine Spieler nach einem Touchdown, nach einer Halbzeit oder für Verlängerung neu aufstellst.



Zwergen Todeswalze überrollt ein weiteres Opfer

Verletzungen

Jeder Spieler der zu Boden geht könnte verletzt sein. Der gegnerische Trainer rollt 2W6 und ist das Ergebnis höher als der Rüstungswert (RW) des Spielers dann kann der gegnerische Trainer auf der Verletzungstabelle weiter würfeln.



Split Tendocutter, Skaven Blitzer

Verletzungstabelle

2W6	Ergebnis
2-7	Betäubt – Lege den Spieler auf seinem Feld mit dem Gesicht nach unten. Diese Spieler können beim Ende ihrer nächsten Runde mit dem Gesicht nach oben gedreht werden. Danach können sie in der darauf folgende Runde wieder aufstehen.
8-9	KO – Nimm den Spieler vom Spielfeld und stelle ihn in das KO Feld im Unterstand. Beim nächsten Anstoß bevor du deine Spieler aufstellst rolle für jeden Spieler im KO Feld einen W6. Bei einer 1-3 bleiben sie in dem KO Feld, aber bei dem nächsten Anstoß kannst du wieder würfeln: Bei einer 4-6 ist der Spieler wieder bereit und geht in die Reserve. Du kannst ihn wieder normal benutzen.
10-12	Verlust – Nimm den Spieler vom Spielfeld und stelle ihn in das Tod & Verletzt Feld im Unterstand. Der Spieler muss den Rest des Spieles aussetzen. Wenn du in einer Liga spielst rolle auf der Verlust Tabelle (siehe Seite 32) um zu sehen was mit der Spieler genau hat.

Den Ball werfen

Einmal pro Runde kann ein Spieler wenn er am Zug ist einen Pass werfen. Er kann seine normale Bewegung durchführen und danach versuchen den Ball zu werfen, selbst wenn der Fänger im angrenzenden Feld steht. Beachte: Der Spieler muss den Ball nicht zu Beginn des Spielzuges haben – Er kann sich auch erst auf das Feld mit dem Ball bewegen, den Ball aufheben und dann werfen.

Werfen

Als erstes muss der Trainer sagen das ein Spieler den Ball wirft. Der Spieler kann den Ball zu seinen Mitspieler werfen (oder auch zu einem gegnerischen Spieler wenn er will) oder in ein leeres Feld, aber die erste Möglichkeit ist die bessere. Der Ball kann nur einmal in der Runde geworfen werden.

Als nächstes muss der Trainer die Entfernung, mit dem Plastikentfernungslinial messen (wie das Lineal benutzt wird siehe Seite 5). Du kannst auch erstmal von verschiedenen Spielern die Entfernungen messen bevor du dich entscheidest wohin du wirfst. Hast du denn Ball geworfen, darfst du den Werfer des Balls diese Runde nicht mehr bewegen, selbst wenn dieser noch weitere Felder gehen könnte.

Schauen nach dem Geschick beider Spieler und siehe auf der Geschickstabelle was für ein Ergebnis du brauchst um einen erfolgreichen Pass zu werfen. Zähle die Modifikationen zu deinem Würfelergebnis dazu oder ab. Ein W6 Wurf von 1 schlägt immer fehl, und ein W6 Wurf von 6 ist immer erfolgreich.



Wenn das modifizierte Ergebnis genauso hoch oder höher ist als gebraucht wird landet der Ball im Ziel. Wenn das Ergebnis niedriger ist, streut der Ball. Rolle drei mal hintereinander mit der Streuungsschablone um zu sehen wo der Ball landet. Danach endet sofort die Runde und der andere Trainer ist mit seiner Runde dran. Wenn der Ball zwischendurch auf Feldern landet wo ein Spieler steht kann dieser den Ball nicht aufheben, erst wenn der Ball nach dem dritten Streuungswurf in einem Feld liegen bleibt wo ein Spieler steht dann darf dieser ihn versuchen aufzuheben.

ANMERKUNG: In den erweiterten Regeln (Seite 22) kann der Werfer den Pass vermasseln oder vom Gegner abgefangen werden.

Geschickstabelle

Spieler GE	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Passmodifikationen

Wirf einen schnellen Pass	+1
Wirf einen kurzen Pass	+0
Wirf einen langen Pass	-1
Wirf einen Megapass	-2
Pro gegnerische Tacklezone in der der Werfer steht	-1

Den Ball fangen

Wenn der Ball in einem Feld landet wo ein Spieler steht dann muss dieser versuchen den Ball zu fangen. Auf den Boden liegende Spieler können den Ball nicht fangen. Nur Spieler des eigenen Teams können den Ball fangen.

Schauen nach dem Geschick des Spielers und siehe auf der Geschickstabelle was für ein Ergebnis du brauchst um einen erfolgreichen Pass zu fangen. Zähle die Modifikationen zu deinem Würfelergebnis dazu oder ab. Ein W6 Wurf von 1 schlägt immer fehl, und ein W6 Wurf von 6 ist immer erfolgreich...

Wenn der Spieler den Ball erfolgreich gefangen hat, platziere den Ball auf die Basis des Spielers damit jeder sieht das er denn Ball hat. Wenn der Spieler noch keine Aktion ausgeführt hat kann er dies nun tun. Sollte der Ball nicht erfolgreich gefangen worden sein, springt der Ball (siehe springende Bälle).

Geschickstabelle

Spieler GE	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Fangmodifikationen

Fange einen gelungenen Pass	+1
Fange einen misslungenen Pass, springenden Ball oder Einwurf	+0
Pro gegnerische Tacklezone in der der Fänger steht	-1

*** Wusstest Du schon...

Dass die Rowdown Ratz dieses Jahr einen neuen Spieler getestet haben: Einen gigantischen schwarzen Warg! Der Wolf fraß sechs Mitspieler, verwundete vier Cotrainer schwer, verkrüppelte den Sanitäter und flüchtete dann in die Sümpfe mit dem einzigen noch vorhandenen Ball der Ratz - Und fraß damit jede Hoffnung auf eine Teilnahme am Endspiel im Blood Bowl Turnier... Egal, die hatten eh nicht den Hauch einer Chance...

Springende Bälle

Wenn der Ball fallen gelassen wird oder nicht gefangen wird, der Ball zu einem liegenden Spieler springt oder ein Spieler in ein Feld geschoben wird, wo der Ball liegt, oder der Ball in ein leeres Feld geworfen wird, dann streut der Ball. Um herauszufinden wohin er springt benutze die Streuungsschablone. Wenn der Ball beim streuen auf ein Feld springt wo ein stehender Spieler sich befindet, muss dieser versuchen den Ball zu fangen. Schafft er es nicht streut der Ball weiter bis er in einem leeren Feld liegen bleibt oder einer ihn fängt.

Einwürfe

Wenn der Ball vom Spielfeldrand springt wird dieser von den Zuschauern zurückgeworfen. Benutze die Einwurfschablone um zu sehen wohin der Ball geworfen wird (siehe Seite 3 wie die Einwurfschablone benutzt wird).

Wenn der Ball auf ein Feld landet wo ein Spieler steht muss dieser versuchen den Ball zu fangen. Landet der Ball auf einen liegenden Spieler oder auf einem leeren Feld dann streut er. Sollte er wieder vom Spielfeldrand springen wird er wieder vom Publikum zurückgeworfen. Ein Einwurf kann nicht abgefangen werden.

Rundenende

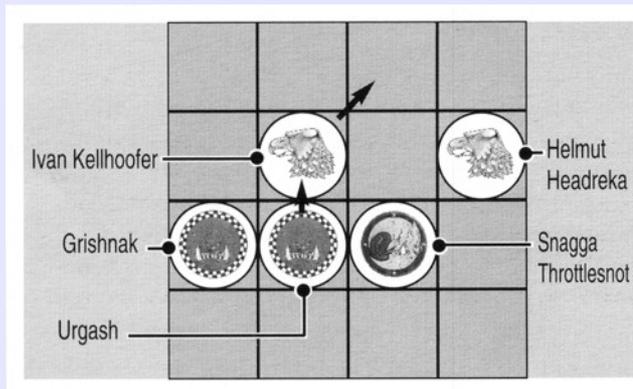
Wenn ein Spieler einen geworfenen Ball nicht fängt endet die Runde sofort. Sie endet aber nicht wenn ein anderer Spieler des Teams ihn fängt, selbst wenn der Ball in einem leeren Feld landet und von da zu einem Spieler springt der ihn dann fängt, solange der Spieler zum eigenen Team gehört.

SLOW-MOTION REPLAY

Bob: Urgash will den Spieler Ivan blocken. Beide haben eine Stärke von 3 was bedeutet das Urgash einen Blockwürfel rollen würde und er müsste das Ergebnis akzeptieren.

Jim: Das stimmt, aber in dem Fall das Grishnak ihm beim Blocken helfen würde bekäme Urgash +1 zu seiner Stärke wodurch er dann 4 hätte. Da Ivan nur eine Stärke von 3 hat rollt Urgash 2 Blockwürfel und kann sich entscheiden welches Würfelergebnis er nimmt. Er rollt 🎲 (Angreifer fällt) und 🏹 (Schieben), und so schiebt Urgash den Ivan weg.

Bob: Snagga hätte jezt nicht helfen können da er sich in der Tacklezone von Helmut befindet.

**Spielerstärke**

Beide Spieler gleich stark

Ein Spieler stärker

Ein Spieler doppelt so stark oder stärker

Rolle

Ein Blockwürfel

Zwei Blockwürfel*

Drei Blockwürfel*

*Der Trainer des stärkeren Spielers entscheidet welches Würfelergebnis benutzt wird.

Trainingsmarken

Wiederholungswürfe sind in Blood Bowl sehr wichtig. Es gibt 2 Arten von Wiederholungswürfen: Die Trainingsmarken und die Spieler Wiederholungswürfe. Ein Wiederholungswurf erlaubt dir einen Würfelwurf noch einmal zu rollen. Du kannst dadurch einen misslungenen Würfelwurf noch einmal rollen. Wenn du 2 Würfel rollst und einen Wiederholungswurf ausführst musst du auch wieder beide Würfel rollen und so weiter...

SEHR WICHTIG: Egal wie viele Wiederholungswürfe Du hast: Du kannst jeden Wurf in einer Runde nur ein einziges mal wiederholen.

Trainingsmarken

Ein Trainer kann seine Trainingsmarken verwenden um jeden beliebigen Würfelwurf zu wiederholen (außer RW, Verletzungen oder Spielerausfälle), auch wenn der erste Wurf erfolgreich war. Das Ergebnis des Wiederholungswurfes muss akzeptiert werden, auch wenn das Ergebnis jetzt schlechter ist. Du kannst nicht mehr als einen Wiederholungswurf pro Runde ausführen, und den Wiederholungswurf kannst du nur in deiner Runde durchführen.

Jeder Trainer muss seine Wiederholungswürfe die er zur Verfügung hat in seinem Unterstand mit Trainingsmarken darstellen. Wenn ein Wiederholungswurf ausgeführt wurde, muss auch eine Trainingsmarke entfernt werden. Wenn alle Trainingsmarken aufgebraucht sind, kann kein Wiederholungswurf gemacht werden. In der Halbzeit bekommst du aber alle Trainingsmarken zurück und kannst diese wieder einsetzen.

Spieler Wiederholungswürfe

Manche Spieler haben besondere Fertigkeiten die einen Spieler erlauben einen Wurf zu wiederholen. Z. B. hat ein Werfer die Fertigkeit Wurfsicher wodurch er einen misslungenen Passversuch nochmal wiederholen kann. Diese Wiederholungswürfe sind allerdings nicht begrenzt und du kannst sie immer wieder pro Runde einsetzen. Aber du kannst jeden Wurf nur ein einziges mal wiederholen in einer Runde.

Fertigkeiten

Viele Spieler haben eine oder mehrere Fertigkeiten, die dem Spieler erlauben einen Würfelwurf zu wiederholen oder eine spezielle Aktion auszuführen, eine kleine Auswahl der Fertigkeiten siehst du auf der rechten Seite eine komplette Liste aller Fertigkeiten findest du später in diesem Buch.



★★★ Wusstest Du schon...

Das sich der ehemalige internationale Skink Spieler 'Diegi Maratona' gerade auf ein Comeback vorbereitet. Leider hat der kleine Skink, der uns mit seinen unglaublichen Läufen und Ausweichmanövern in der 2486er Blood Bowl Saison verblüffte etwas an Gewicht zugelegt: Er wiegt dank seiner Süßigkeitensucht jetzt etwa drei mal so viel wie früher und sieht aus wie ein kleiner grüner Wackelpudding.

Diegi wurde zu dem Comeback gezwungen da er extreme Schulden angehäuft hat und diese nun begleichen muss. (Man munkelt dass er Tzeetch beim Würfelspiel herausgefordert hat) Wenn er seine Süßigkeitensucht überwindet könnte er der Überraschungstar der Saison werden. Aber wird irgend jemand bereits ein, Diegis gigantische Gehaltsforderungen zu erfüllen?

Blocken

Diese Fertigkeit beeinflusst das mit den Blockwürfeln ermittelte Ergebnis eines Blocks wie in den Blockregeln erklärt.

Fangsicher

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit hat einen Wiederholungswurf für gescheiterte Pässe, Ballübergaben, Ballannahmen und bei gescheiterten Abfangversuchen.

Ausweichen

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit erhält einen Wiederholungswurf bei gescheiterten Ausweichversuchen, wenn er die Tacklezone eines Spielers verlässt. Du kannst diese Fertigkeit nur einmal pro Runde und Spieler einsetzen. Wenn der Spieler sich erneut in eine Tacklezone bewegt und wieder beim Ausweichversuch scheitert kann er diese Fertigkeit nicht mehr benutzen. Diese Fertigkeit hat auch Auswirkungen beim Blocken (schaue in die Blocktabelle)

Wurfsicher

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit erhält einen Wiederholungswurf bei einem gescheiterten Pass.

Ballgefühl

Ein Spieler mit Ballgefühl hat einen Wiederholungswurf bei gescheiterten Ballaufnahmen (Ball aufheben). In den erweiterten Regeln kann du die Fertigkeit Ball entreißen gegen einen Spieler der Ballgefühl hat nicht einsetzen.

Wenn ein Spieler gewisse Fertigkeiten hat dann musst du diese aber nicht einsetzen außer es steht anders in der Fertigkeitenbeschreibung. Du musst aber sagen wenn du eine Fertigkeit einsetzen möchtest.

Einige Fertigkeiten können in der gegnerischen Runde eingesetzt werden, wenn eine Aktion vom gegnerischen Spieler gemacht wurde. Wenn beide Trainer eine gleiche Fertigkeit ausführen wollen, dann beginnt immer der Trainer der gerade am Zug ist.

Merke du kannst nicht vergangene Aktionen wiederholen, sondern nur die gerade ausgeführt werden. Du kannst also nicht eine Blitzaktion ausführen wo du läufst, dann einen Spieler blockst und dann weiter läufst, und dann eine Fertigkeit benutzen die dir erlaubt den Blockwurf zu wiederholen. Du musst schon nach dem blocken gleich sagen das du die Fertigkeit benutzen willst.

Ein Spiel gewinnen

Blood Bowl ist in 2 Hälften mit 16 Runden (8 Runden pro Trainer, pro Hälfte) unterteilt. Jeder Trainer muss mit seinem Rundenmarker markieren in welcher Runde er sich befindet (auf dem Unterstand), und das immer am Anfang einer Runde bevor eine Aktion ausgeführt wird. Wenn beide Trainer ihre 8. Runde beendet haben, stoppt das Spiel (da die erste Halbzeit vorbei ist). Danach erhalten sich die Spieler und die Trainer erhalten alle ihre Trainingsmarken wieder zurück. Das Spiel startet dann wieder mit der zweiten Hälfte durch den Anstoß.

Das Team mit den meisten Touchdowns am Ende der letzten Runde in der zweiten Hälfte ist der Sieger. Wenn das Match ein Unentschieden ist, kann es als Unentschieden akzeptiert werden oder wenn beide Trainer möchten kann eine Sudden Death Verlängerung gespielt werden. Werfe die Anstoßmünze um zu bestimmen er entscheiden darf wer anstoßen soll. Danach wird eine weitere Hälfte gespielt (8 Runden pro Team). Diesmal werden aber die Trainingsmarken nicht wieder zurückgegeben und die Trainer können nur die Trainingsmarken verwenden die sie noch nicht in der zweiten Hälfte benutzt haben. Das erste Team das ein Touchdown erzielt gewinnt. Sollte es keinen Touchdown geben, ist es ein Unentschieden. Aber man kann auch einen Strafstoß ausführen um einen Sieger zu ermitteln. Jeder Trainer rollt einen W6 und jede unbenutzte Trainingsmarke addiert 1 zu dem Würfelergebnis. Der Trainer mit der höheren Zahl gewinnt.

Touchdowns in Deiner Runde erzielen

Ein Team erzielt einen Touchdown in ihrer Runde wenn ein Spieler in der gegnerischen Endzone steht und den Ball in seinen Händen hält, nach Ende deiner Spieler Aktion. Wenn das passiert, stoppt das Spiel, die Zuschauer jubeln und die Cheerleader tanzen. Dann kann der Trainer auch gerne vor Freude schreien und seine Ergebnismarkierung um ein Feld verschieben.



Jeder Spieler kann die Endzone betreten auch wenn er nicht den Ball in Händen hält. Steht er in der Endzone und fängt den Ball oder hebt ihn auf ist ein Touchdown erzielt worden. Merke, um einen Touchdown erzielen zu können muss er am Ende seiner Aktion in der Endzone stehen. Wenn der Spieler von einer gegnerischen Tacklezone in die Endzone läuft aber nicht erfolgreich ausweichen kann und er in der Endzone am Boden liegt, ist kein Touchdown erzielt worden.

Touchdown in der gegnerischen Runde

In seltenen Fällen gelingt ein Touchdown in der gegnerischen Runde, z. B. wenn ein Spieler den Ball hat und vom Gegner in die Endzone geschoben wird beim blocken, aber das Team dieses Spielers muss ihren Rundenmarker um ein Feld verschieben weil sie den ungewöhnlichen Touchdown so lange feiern.

Match neu starten

Nachdem ein Touchdown erzielt wurde oder die zweite Hälfte beginnt, wird das Match neu gestartet. Bevor der Anstoß erfolgt rollt jeder Trainer für jeden seiner Spieler die KO sind einen W6. Bei einer 4, 5 oder 6 ist der Spieler wieder fit und kann spielen. Bei einer 1, 2 oder 3 bleibt der Spieler KO im Unterstand.

Beide Trainer stellen dann alle fitten Spieler für den nächsten Anstoß bereit. Wenn das Spiel nach einem Touchdown neu beginnt dann stößt das Team das den Touchdown erzielt hat an. Wenn das Spiel in der zweiten Hälfte angestoßen wird dann stößt das Team an das nicht am Anfang des Spieles angestoßen hat..

In dem seltenen Fall das ein Trainer keine Spieler mehr zum Aufstellen hat, da die meisten KO sind geht das Spiel normal weiter. Der Trainer ohne Spieler bewegt seinen Rundenmarker und beendet seine Runde (außer du benutzt die fortgeschrittenen Regeln dann könntest du einen Zauberer benutzen oder Spezialkarten spielen). Das Spiel läuft ansonsten ganz normal weiter. Allerdings wird das wohl der Trainer ohne Spieler langweilig finden. Deshalb wäre es gut wenn der andere Trainer so schnell wie möglich ein Touchdown erzielen würde, weil so schneller der andere Trainer ohne Spieler die Chance hat das einige Spieler sich bereits wieder Fit fühlen um eingesetzt zu werden.

Ein Spiel aufgeben

Du kannst auch ein Spiel aufgeben, wenn du am Zug bist, bevor du die Rundenmarkierung bewegt hast.

HALT! Du hast nun alle Regeln gelesen um das Spiel spielen zu können. Spiele erstmal ein oder zwei Spiele um dich mit dem Spiel vertraut zu machen, bevor du die Fortgeschrittenen Regeln liest.

Fortgeschrittene Regeln

Alle Regeln die Du nun lesen solltest sind Optional, du musst sie nicht benutzen aber machen ein Spiel viel spannender und dramatischer.

Stelle ein Team zusammen

Abgesehen von den Teams du dir hier im Buch liest gibt es noch viele weitere. Es gibt noch viele andere Menschen und Ork Teams die du spielen kannst oder du spielst eine eine andere Rasse.

Alle verschiedenen Rassen in Blood Bowl (spezielle Teams und Star Spieler) werden später detailliert vorgestellt. Du kannst dein eigenes Blood Bowl Team zusammenstellen. Du kannst die beliebigen Spielfiguren nehmen oder die Figuren von Games Workshop kaufen um die Spieler zu repräsentieren.

Teambögen

Die Teambögen werden benutzt um die Statistiken des Teams aufzuschreiben. Kopiere Dir einen Teambogen für den Gebrauch.

PLAYER NUMBER	PLAYERS NAME	POSITION	MA	ST	AG	AV	SKILLS	INJ	COMP	TD	INT	CAS	MP	SPP	VALUE
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															

 TEAM ROSTER 	TEAM:	RE-ROLLS	X
	RACE:	FAN FACTOR	X 10,000 gp
	TREASURY:	ASSISTANT COACHES	X 10,000 gp
	HEAD COACH:	CHEERLEADERS	X 10,000 gp
		APOTHECARY	X 50,000 gp
		TOTAL VALUE OF TEAM	

★★★ Did you know

Die lange, lange Geschichte des Blood Bowl ist voll mit den Leichen von Teams die - aus welchen Gründen auch immer - nicht überlebt haben. Einigen ging das Gold aus, was verständlich ist, da Blood Bowl ein extrem kostenintensives Spiel ist: Es müssen eine Menge Schiris bestochen werden und die ganzen Zauberer kosten ein Vermögen (insbesondere aufs Jahr summiert). Einigen Teams gingen die Fans aus: Auch das ist verständlich, denn Blood Bowl Fans sind sehr flatterhaft. Wenn ein Team in sieben Jahren jedes Spiel verliert dünnt die Fangemeinde halt etwas aus. Es gibt auch Fälle in denen die Fans versuchten den Untergang Ihres Teams mit drastischeren Mitteln zu stoppen: 2473 wurden die Streifen Vampires systematisch von den unzufriedenen Fans von ihrem Leiden erlöst nachdem sie in drei Jahren in wirklich jeder Kategorie den letzten Platz belegten. Schlimmer noch: Manchen Teams gehen die die Spieler aus - Das passiert sehr oft... Einige dieser Teams waren:

Shortstuff Scurriers: Das Halbling Team "Scurriers" spielte erstmals in der NFC Central Division in 2479. Unglücklicherweise verloren sie die ersten 34 Spiele und wurden dann in aufgelöst. (2479-2480)

Haffenheim Hornets: Die Mannschaft wurde versehentlich vor dem Spiel von den Oldheim Ogres verspeist. Sie wurden für Sklaven in Hornets Trikots gehalten welche von den Ogern vor dem Spiel gefressen wurden damit dies im Spiel Glück bringt. Das war so auch der Fall, da die Oger so automatisch eine Runde weiter kamen. (2417-2460)

Wuppertal Wotans: Jedes einzelne Teammitglied dieses lange bestehenden Teams wurde komischerweise zwei Minuten vor einem wichtigen Halbfinale gegen die Chaos All-Stars vom Blitz getroffen. Sogar den Besitzer des Teams hat es erwischt - und der lag zu dem Zeitpunkt zu Hause im Bett... (2483)

Spieler kaufen

Du erhältst 1.000.000 Goldstücke um damit dein Team zusammenzustellen. Alle Spieler in einem Team müssen von der selben Teamliste sein. So darfst du keinen menschlichen Spieler in dein Team kaufen wenn du ein Elfenteam zusammenstellst. Eine Liste aller Teams und welche Spieler diese Teams beitreten dürfen findest du in diesem Handbuch.

Hast du dich entschieden welches Team du spielen möchtest kannst du nun Spieler kaufen. Jeder Spieler kostet eine bestimmte Menge Goldstücke was auch in der Teamliste steht. Außerdem steht darin auch wie viele Positionen du im Team haben darfst. So hat z. B. ein Menschenteam nur max. zwei Werfer und mehr dürfen auch nicht für dieses Team vorhanden sein. Dein Team muss aus mindestens 11 Spielern bestehen und darf nicht aus mehr als 16 Spielern bestehen.

★★★ Did you know

Helmut Wulf, the tough as nails and madly sadistic chainsaw swinging star, now owns two large mansions thanks to his 'A little off the top, me Lord?' commercial for the 'Ye Olde Barbershop' franchise. He summers in the Border Principalities, and holes up for the winter in Lustria. Helmut keeps busy and close to these expensive properties by hiring himself out to any of the local teams near his current homestead even if it means sharing blood baths with the Vampires in the summer and bashing heads with the Lizardmen in the winter.

Trainingsmarken und Fan Faktor

Wenn du ein Team zusammenstellst bekommst du die Trainingsmarken und den Fan Faktor nicht einfach so sondern musst diese kaufen. Jede Trainingsmarke kostet eine bestimmte Menge Gold (wie viel genau steht in der Teamliste).

Dein Fan Faktor repräsentiert die Beliebtheit und Bekanntheit deines Teams und beeinflusst das Ergebnis der Anstoßabelle. Alle Teams beginnen mit einem Fan Faktor von 0. Wenn du dein Team zusammenstellst kannst du bis zu 9 Fan Faktor Punkte für je 10.000 Goldstücke kaufen, pro 1 Punkt. Jeder Fan Faktor den du besitzt addiert 10.000 Goldstücke zu deinem Gesamtwert des Teams.

Trainerstab

Ein Trainer hat dafür zu sorgen das seine Spieler vital bleiben. Alle Trainersachen sind nicht auf dem Spielfeld erlaubt. Sie müssen während eines Spieles an der Seitenlinie stehen. Jedes Team kann folgende Trainersachen ins Team nehmen:

Cheftrainer (aka Der Manager oder der Boss)

Das stellst du da und muss man nicht für Gold kaufen. Während eines Spieles ist deine Aufgabe deine Spieler anzuschreien um sie zu motivieren, wichtiger ist es aber den Schiri anzuschreien wenn er gegen dein Team ist. Keines von diesen Dingen hat keine direkte Auswirkung auf das Spiel (nur dein Gegner wird wohl genervt sein). Du kannst aber eine Figur nehmen und dich damit darstellen

wenn du möchtest.

Trainerassistenten

Trainerassistenten koordinieren die Offensive wie auch die Defensive, es gibt Spezialtrainer, Trainer für Starspieler und viele andere. Wenn ein Team erfolgreicher wird erhöht sich die Zahl der Trainerassistenten und wird immer größer. Je mehr Trainerassistenten du hast um so leichter kannst du auf der Anstoßstabelle das brillante Training gewinnen (siehe Seite 22).

Jeder Trainerassistent kostet 10.000 Goldstücke und jeder sollte eine andere Aufgabe haben. Trainerassistenten können von Figuren dargestellt werden müssen aber nicht.

Cheerleader

Viele Blood Bowl Teams haben Cheerleaders um das Team und die Fans anzufeuern. Die Aufgabe der Cheerleader ist es die Fans in Raserei zu bringen und ihr Team anzufeuern. Je mehr Cheerleader du hast umso leichter kannst du die Kreischenden Fans auf der Anstoßstabelle gewinnen. (siehe Seite 22).

Cheerleader kosten 10.000 Goldstücke pro Stück. Cheerleader können von Figuren dargestellt werden, müssen aber nicht.

★★★ Did you know

Morg 'n' Thorg refuses any offer to play for a team where he might be playing along side Ramtut III. When Morg first started freelancing his services, he and Ramtut were hired to play for the Champions of Death against the Asgard Ravens. Head Coach Tomolandry believed he was powerful enough Necromancer to raise an Ogre from the dead and had a nefarious plan for Morg. Tomolandry bribed the Ravens to focus their blocks and fouls on Morg and Ramtut was paid extra to 'accidentally' throw a block or two Morg's way in the hopes of a fatal result. After the 3rd bone-crushing hit by his 'team-mate', Morg realized he had been duped and in a rage literally tore through most of the Champions players, coaching staff, cheerleaders, and reserve players as he exited the pitch.

Sanitäter

Ein Sanitäter ist ein Heiler der nach Verletzten Spieler schaut und versucht diese wieder zu kurieren damit sie weiterspielen können. – Also ein totaler Vollzeit Job. Es kostet 50.000 Goldstücke einen Sanitäter anzuheuern der ständig nach den Spielern schaut, während des Spieles. Er kann durch eine Figur dargestellt werden wenn du möchtest. Ein Team kann nicht mehr als einen Sanitäter haben. Khemri, Nekromanten, Nurgle und Untoten Teams brauchen und benutzen keinen Sanitäter.

Während eines Spieles kann der Sanitäter versuchen verletzte

Spieler zu behandeln. Ein Sanitäter kann nur einmal pro Spiel benutzt werden. Gleich nachdem ein Spieler eine Verletzung erlitten hat kannst du deinen Sanitäter einsetzen. Du kannst nun nochmal auf der Verletzungstabelle würfeln und dann entscheiden welches Ergebnis du akzeptierst.. Wenn der Spieler nach dem Wurf Verlust rollt braucht er keine Spiele auszusetzen da der Sanitäter dem Spieler Schmerzstillende Mittel gegeben hat, damit du ihn als Reserve nun einsetzen kannst und er kommt in das Reservefeld im Unterstand.



Wieder mal ganze Arbeit geleistet

Anstatt Sanitäter zu kaufen benutzen Nekromanten und Untoten Teams einen Nekromanten. Der Nekromant kostet nichts und kann einmal pro Spiel Tote wiederbeleben. Wenn ein gegnerischer Spieler mit Stärke 4 oder weniger und keine Regeneration hat oder Klein ist auf dem Spielfeld getötet wird, kann das Untoten oder Nekromanten Team diesen Spieler als Zombie auf ihr Reservefeld im Unterstand stellen. In diesem Fall kann das Team mehr als 16 Spieler für dieses Spiel haben. Wenn du deine Teamstatistiken nach dem Spiel aktualisierst kannst du diesen Zombie zu deinem Team nehmen (kostenlos) wenn du weniger als 16 Spieler hast. Dieser Zombie zählt zu deinem Gesamtwert des Teams dazu.



Die Anstoßabelle

Alle möglichen Dinge können in einem Blood Bowl Spiel passieren: ein Fan kann einen Stein gegen einen gegnerische Spieler werfen oder die Fans könnten das Spielfeld stürmen.

Die Anstoßabelle wird benutzt um genau diese Ereignisse nachzustellen. Nachdem beide Trainer ihre Spieler aufgestellt haben, platziere den Ball auf das Spielfeld und benutze die Streuungsschablone um zu sehen wohin der Ball springt, Rolle dann auf der Anstoßabelle und führe das Ereignis aus. Danach kann der Ball springen, oder du ihn fangen etc.

Zufälligen Spieler auswählen

Viele Ereignisse der Anstoßabelle erfordern das der Trainer einen zufälligen Spieler auswählt. Um dir ein wenig zu helfen ist in dem Spiel ein Set von Nummernmarken von 1 bis 16 dabei. Jeder Marke repräsentiert die Spielernummer deines Teams. Um nun zufällig einen Spieler oder mehrere Spieler zu wählen, lege die Marken in einen Becher, halte diesen zu, schüttele ihn und ziehe eine Marke heraus.

Besteht ein Team aus mehr als 16 Spielern, so verabrede mit dem Mitspieler eine alternative Methode zur Auswahl.

★★★ Did you know

Storm Giants have had a colourful (mostly blood red) record in the NAF.

Storm Giant Galak Starscraper became the first referee to enter the Top 10 of the season's Kill/Maim tables. He was also a key part in the experimental 'eye in the sky' telepathic vision system, when he carried a sorcerer on his shoulder who transmitted what he saw to crystal balls and magic mirrors all over the Known World. This experiment ended when, during one particularly exciting game the sorcerer fell off Galak's shoulder only to be impaled on the helmet spikes of a passing Halfling player. This incident is also remembered as one of the few recorded instances of a Halfling-induced fatality situation in a Blood Bowl game!

The tallest player ever to stride onto a Blood Bowl pitch was Galak's little brother Gurk Cloud-Scraper, Storm Giant half-back for the Asgard Ravens. Standing as tall as nine men, Gurk played in only one match before being barred for life for excessive violence after a game with the Halfling Greenfield Grasshuggers team which included an incident where equally legendary Big Jobo Hairyfeet, opposing captain of the Grasshuggers team, was rather suddenly and drastically reduced in height after being stepped on by Gurk.

The Asgard Ravens use of Storm Giants allowed them to exploit a loophole in the Blood Bowl rules for one season until the NAF clarified the rules. A Blood Bowl pitch according to the original rules must measure 100 by 60 paces, but it did not specify which race's pace is used. Teams playing away against the Asgard Ravens that year would find that the Storm Giant's league long paces would mean that a normal player could travel for days across the Ravens' pitch just to get from the bench to the coin-toss!

Trainingsmarken und die Anstoßabelle

Du kannst alle Würfe auf der Anstoßabelle nicht wiederholen. Auch die Ereignisse bei denen du würfeln musst kannst du nicht wiederholen. Eine Trainingsmarke kann nicht benutzt werden um einen Wiederholungswurf beim Fangversuch zu erreichen. Du kannst nur durch die Fertigkeit Fangsicher oder Profi einen Fangversuch wiederholen.

Die Fans

Viele Zuschauer kommen zum Blood Bowl um eines der beiden

Teams anzufeuern während andere einfach nur zuschauen. Die Anzahl der Fans die ein Team unterstützen können das Ergebnis des Spieles beeinflussen. Um zu sehen wie viele Fans dein Team unterstützen rolle 2W6 und addiere deinen Fan Faktor dazu. Multipliziere zum Ergebnis 1,000, so viele Zuschauer sind für dein Team Stadion gekommen. Ein Beispiel, die Lowdown Ratz haben einen Fan Faktor von 5 und rollen 2W6. Es wird eine 2 und eine 6 gewürfelt (2 + 6 + 5 = 13). Multipliziere dieses Ergebnis mit 1,000, das bedeutet das 13,000 Lowdown Ratz Fans im Stadion sind um sie anzufeuern.

★★★ Did you know

... dass ein guter Teil der Fans ein Blood Bowl Spiel als Gelegenheit ansieht, so viel Gewalt und Zerstörung wie möglich in den Zuschauerrängen anzurichten? Tatsächlich sind die meisten Fans der Meinung, dass dringend etwas gegen die Minderheit der friedlichen Fans getan werden müsste, die nur zu einem Spiel kommen, um es sich anzusehen und dadurch den anderen den ganzen Spaß zu verderben.



★★★ Did you know

... dass die Chaos All-Stars aufgrund ihrer unheiligen Religion ihren Trainer kochen und danach aufessen müssen, wenn sie ein Spiel verloren haben? Wenn sie dagegen ein Spiel gewinnen, dürfen sie ihn natürlich roh verspeisen!

Die Anzahl der Fans die die Teams unterstützen können ein wenig beeinflussen wer gewinnt oder verliert. Um das alles zu simulieren hat jedes Team ein FAME (Fan Modifikator), welches die Ergebnisse der Anstoßabelle beeinflussen können. Wenn Du genauso viele oder weniger Zuschauer hast wie dein Gegner ist dein FAME für dieses Spiel bei Null. Wenn du mehr Fans hast als dein Gegner ist dein FAME bei +1 für dieses Spiel. Wenn du doppelt so viele Zuschauer oder noch mehr hast als dein Gegner ist dein FAME bei +2 für dieses Spiel.



Anstoßabelle

2W6	Ereignis	2W6	Ereignis
2	Schnappt den Schiri: Die Fans sind so aufgebracht weil der Schiri viele Fehlentscheidungen in Spielen gemacht hat und drohen diesem nun. Der Schiri hat großen Respekt vor den Zuschauern und sendet keinen Spieler in dieser Halbzeit wegen eines Fouls oder einer versteckten Waffe vom Platz.	7	Wetter ändert sich: Rolle erneut auf der Wettetabelle. Wenn das neue Wetterergebnis Nett ist dann huscht ein Windstoß kurz über das Spielfeld und der Ball Streut 1 Feld weiter als normal bevor er landet.
3	Randale: Zwei Spieler fangen an sich zu streiten plötzlich explodiert der Streit und die restlichen Spieler beider Teams gehen aufeinander los. Rolle einen W6. Bei einer 1-3 hält sich der Schiri raus und zieht die Zeit in der gestritten wird von der Spielzeit ab. Beide Teams bewegen ihre Rundenmarker um so viele Felder wie das Würfelergebnis war. Sollte es über die achte Runde für beide Teams hinausgehen, endet diese Hälfte. Bei einer 4-6 entscheidet sich der Schiri nachdem Kampf den Anstoß zu wiederholen. Die Rundenmarker von beiden Teams werden um ein Feld zurückgesetzt. Sollte er schon bei Runde 1 liegen wird der Marker nicht verändert.	8	Brillantes Training: Jeder Trainer rollt einen W3 und addiert seinen FAME und die Anzahl der Trainerassistenten zu dem Ergebnis. Das Team mit dem höchsten Ergebnis bekommt einen zusätzlichen Wiederholungswurf. Wenn beide Teams das gleiche Ergebnis haben bekommen beide einen zusätzlichen Wiederholungswurf.
4	Perfekte Verteidigung: Das Team welches gerade anstößt kann seine Spieler nochmal neu aufstellen. Das andere Team kann die Aufstellung nicht ändern und muß so bleiben.	9	Schneller Zug! Das anstoßende Team greift an bevor das empfangene Team bereit ist, Das anstoßende Team kann alle Spieler um 1 Feld weit bewegen. Das ist eine freie Aktion und Tacklezonen werden ignoriert.
5	Hoher Anstoß: Der Ball wurde in einem hohen Bogen angestoßen und ein gegnerischer Spieler hat Zeit die Position zu finden um den Ball zu fangen. Ein gegnerischer Spieler der nicht in einer Tacklezone ist kann auf das Feld hingestellt werden in dem der Ball landet außer das Feld ist schon besetzt.	10	Blitz! Das empfangene Team greift an bevor das anstoßende Team bereit ist. Das Empfangene Team kann nun eine komplette Runde durchführen. Spieler, die in einer gegnerischen Tacklezone stehen dürfen keine Aktionen ausführen. Diese Runde wird nicht mitgezählt, es wird also keine Rundenmarke bewegt. Das empfangene Team kann in dieser Runde auch Trainingsmarken benutzen.
6	Kreischende Fans: Jeder Trainer rollt einen W3 und addiert seinen FAME und die Anzahl der Cheerleader dazu. Das Team mit dem höheren Ergebnis erhält diese Halbzeit einen zusätzlichen Wiederholungswurf. Wenn beide Teams das selbe Ergebnis haben bekommen beide einen zusätzlichen Wiederholungswurf.	11	Stein werfen: Ein Fan wirft einen großen Stein auf einen gegnerischen Spieler. Jeder Trainer rollt einen W6 und addiert seinen FAME dazu. Die Fans von dem Team das eine höhere Zahl hat, werfen einen großen Stein gegen einen gegnerischen Spieler. Bei einem Unentschieden bekommt jedes Team ein Stein ab. Wähle einen zufälligen Spieler (mit den Zufallsmarken) aus der auf dem Feld steht und rolle für diesen Spieler nach seiner Verletzung.
		12	Feld Invasion: Beide Trainer rollen einen W6 für jeden gegnerischen Spieler auf dem Feld und addieren ihren FAME dazu. Bei einer 6 oder mehr nachdem der FAME dazu gezählt wurde ist der Spieler Betäubt. (Spieler mit der Fertigkeit Morgenstern gehen KO) Bei einem Ergebnis von 1 bevor der FAME addiert wird passiert nichts.



Das Wetter

Blood Bowl Spieler sind hart im nehmen, so ist es kein Wunder das die Spiele bei allen möglichen Wetterbedingungen gespielt wird. Von brennender Hitze bis eisige Kälte. Am Anfang eines Spieles rollt jeder Trainer einen W6. Addiere die Ergebnisse zusammen und schau auf die Wettetabelle welches Wetter für dieses Spiel erwartet wird.



Wettetabelle

2W6

Ergebnis

- 2 *Drückende Hitze:* Es ist so heiß das einige Spieler einen Hitzschlag bekommen können. Rolle einen W6 für jeden Spieler der auf dem Feld ist nach einer Runde. Bei einer 1 erleidet der Spieler einen Hitzschlag und kann für den nächsten Anstoß nicht eingesetzt werden.
- 3 *Sehr Sonnig:* Schönes Wetter, allerdings blendet die Sonne und verursacht einen -1 Malus auf alle Passversuche.
- 4 - 10 Gutes Wetter Perfektes Spielwetter.
- 11 *Starker Regen:* Es regnet sehr stark und der Ball wird glitschig. -1 Malus auf alle Fangversuche, Ballaufnahmen und Abfangversuche.
- 12 *Blizzard:* Es ist kalt und schneit Es ist Eis auf dem Spielfeld und versuche zu Sprinten schlagen bei einer 1-2 fehl und der Spieler rutscht aus und fällt zu Boden. Durch den Schnee sind nur schnelle und kurze Pässe möglich.

Ballübergabe

Eine Ballübergabe ist ganz einfach den Ball an einem Spieler zu übergeben der an einen angrenzenden Feld steht. Diese Aktion gehört mit den zu Aktionen Bewegen, Blocken, Blitz und Passen. Es ist pro Runde nur eine Ballübergabe erlaubt. Du kannst erst deinen Spieler bewegen bevor du den Ball übergibst, aber nach der Ballübergabe darfst du ihn nicht mehr bewegen auch wenn er noch Felder gehen könnte. Der Ball kann nicht in der gegnerischen Runde übergeben werden. Wenn die Ballübergabe misslingt und der Ball nicht mehr springt und ihn niemand gefangen hat, von dem aktiven Team, endet die Runde. Für die Ballübergabe selber musst du nicht würfeln die gelingt immer. Aber du musst würfeln ob der andere Spieler den Ball auch fangen kann (siehe den Ball fangen Seite 15). Benutze diese Modifikatoren dafür:

Ballübergabe Fangen	+1
Pro gegnerische Tacklezone in der sich der Spieler befindet	-1

Sprinten

Wenn ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat, kann er versuchen noch 1-2 Felder zusätzlich sprinten (wenn er blockt kann er es nicht). Merke wenn die Regeln besagen normale Bewegung dann schließt das nicht das Sprinte ein'.

Rolle einen W6 für jedes zusätzliche Feld das er sprintet. Bei einer 1 fällt er in das Feld in das er sprinten wollte. Rolle ob er verletzt wurde (siehe Seite 14). Bei einer 2-6 gelingt ihm es ihm das Feld zu erreichen. Wenn er zu Boden geht endet die Runde sofort. Ein Spieler der eine Blitz Aktion ausführt kann Sprinten bevor er einen Block versucht. Rolle einen W6 nachdem der Spieler sagt das er einen block versuchen möchte. Bei einer 1 siehe oben. Bei einer 2-6 kann er den block normal ausführen. Wenn der Spieler zu Boden geht, endet die Runde sofort.



Bei einem Block helfen

Nachdem ein block feststeht kann der Angreifer und Verteidiger einen weiteren Spieler nehmen der beim blocken hilft. Dadurch ist es möglich das viele Angreifer einen Verteidiger niederstrecken oder anderer Spieler bei der Verteidigung eines Blockes helfen. Pro zusätzlichem Spieler erhöht sich die Stärke um +1 bei bei dem Spieler der blockt bzw. Verteidigt. Diese Aktion ist für die Spieler die dabei helfen frei und können mehrmals in einer Runde helfen selbst wenn sie schon eine Aktion gemacht haben.

Der Angreifer muss als erstes sagen ob er Spieler zusätzlich nimmt zum blocken, und dann muss der Verteidiger sagen ob er Spieler zusätzlich zum verteidigen nimmt. Um bei einem Block zu helfen:

1. Muss der Spieler in dem angrenzenden Feld des geblockten gegnerischen Spielers sein und
2. Darf nicht in einer gegnerischen Tacklezone eines anderen Spielers stehen
3. Der Spieler muss stehen, und
4. Der Spieler muss seine Tacklezone haben

Das Resultat des Blockes geht nur an die 2 Spieler die direkt beteiligt waren. Jedem helfenden Spieler passiert nichts. Fertigkeiten die das Blocken beeinflussen zählen nur von den 2 Spielern, nicht von denen die beim Block helfen.



★★★ Wusstest Du schon...

... dass das Holchelfenteam der Drachenprinzen nur aus Hochelfen bestand, die aus adeligen Familien stammten? Dieses Team war derart hochnäsiger und eingebildet, dass sich alle seine Spieler weigerten, gegen gewöhnliche Sterbliche zu spielen. Aus diesem Grund traten die Drachenprinzen niemals zu einem Spiel an und wurden schon nach kurzer Zeit wieder aufgelöst.

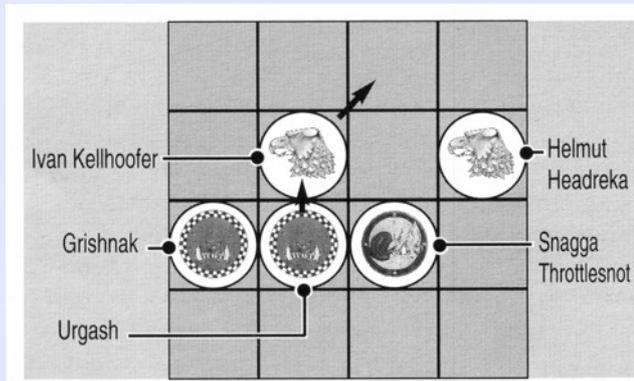


SLOW-MOTION REPLAY

Bob: Urgash will den Spieler Ivan blocken. Beide haben eine Stärke von 3 was bedeutet das Urgash einen Blockwürfel rollen würde und er müsste das Ergebnis akzeptieren.

Jim: Das stimmt, aber in dem Fall das Grishnak ihm beim Blocken helfen würde bekäme Urgash +1 zu seiner Stärke wodurch er dann 4 hätte. Da Ivan nur eine Stärke von 3 hat rollt Urgash 2 Blockwürfel und kann sich entscheiden welches Würfelergebnis er nimmt. Er rollt 🦴 (Angreifer fällt) und 🎲 (Schieben), und so schiebt Urgash den Ivan weg.

Bob: Snagga hätte jetzt nicht helfen können da er sich in der Tacklezone von Helmut befindet.



Spielerstärke

Beide Spieler gleich stark

Ein Spieler stärker

Ein Spieler doppelt so stark oder stärker

Rolle

Ein Blockwürfel

Zwei Blockwürfel*

Drei Blockwürfel*

*Der Trainer des stärkeren Spielers entscheidet welches Würfelergebnis benutzt wird.

Bälle abfangen und vermasselte Pässe

Wenn ein Spieler den Ball wirft können viele Dinge passieren. Der Ball findet sein Ziel nicht oder der Fänger kann den Ball nicht fangen. Diese Situationen werden in den normalen Regeln schon erklärt. Manchmal kann der Werfer den Wurf aber auch komplett vermässeln, oder der Ball wird von einem gegnerischen Spieler abgefangen. Diese beiden Ereignisse werden in diesen Regeln nun beschrieben.

Bälle abfangen

Ein Spieler des gegnerischen Teams kann versuchen einen geworfenen Ball abzufangen. Um dieses zu tun muss der Spieler sich zwischen dem Werfer und dem Fänger befinden. Ein Teil des Plastikentfernungslineaes muss über das Feld des abfangenden Spielers sein damit dieser in abfangen kann. Es kann aber nur ein Spieler den Ball abfangen auch wenn mehrere Spieler in Reichweite sind.

Der Trainer muss bevor der Pass gerollt wird sagen das einer seiner Spieler den Ball abfangen möchte. Schau auf das Geschick des Spielers und siehe in die Geschick Tabelle um zu sehen welches Ergebnis er braucht. Rolle einen W6 und addiere oder subtrahiere die Modifikationen zu dem Ergebnis. Eine 1 (vor der Modifikation) ist immer ein Misserfolg und eine 6 (vor der Modifikation) ist immer ein Erfolg.

Wenn das Gesamtergebnis nicht die erforderliche Zahl erreicht, konnte der Spieler den Ball nicht abfangen und der Pass wird normal ausgeführt. Wenn das Ergebnis die erforderliche Zahl erreicht oder überbietet dann hat der Spieler den Ball abgefangen. Lege den Ball auf die Basis des Spielers damit man sieht das er den Ball nun hat. Ein erfolgreiches Abfangen verursacht ein sofortiges Rundenende.

Geschickstabelle

Geschick	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Abfangen Modifikationen

Versuchen einen Ball abzufangen	-2
Pro gegnerische Tacklezone in der Spieler steht	-1

Vermasselte Pässe

Ab und zu kann es passieren das der Ball einfach von der Hand gleitet. Das kann leicht passieren wenn gegnerische Spieler auf einen zu rennen und und der Werfer total nervös wird. Wenn du für einen Passversuch eine 1 oder weniger hast (vor oder nach der Modifikation), dann springt der Ball einmal vom Werfer weg, und die Runde endet sofort.

★★★ Did you know

That last year, the Galadrieth Gladiators High Elf team accumulated a record 853 passes in 24 games without an interception, eventually succumbing to fellow High Elves - the Caledor Dragons (who remarkably also suffered their first interception of last year in the same game after 620 passes).

In fact, many High Elf teams suffer a very low interception rate. While the High Elves point to their natural skill and ability at the passing game, we're more inclined to believe the bags of gold sitting at the side of the High Elf dugouts awaiting any opponent who drops an interception against one of their star throwers might be the cause. Still when a High Elf team faces another High Elf team, all bets (well bribes) are off, it has proven very difficult to bribe a snobbish High Elf who is already stinking rich.

SLOW-MOTION REPLAY

Jim: Grishnak der Goblin Werfer versucht einen Pass auf seinen Mitspieler Urgash. Aber Griff Oberwald ist in einer guten Position um den Ball abzufangen.

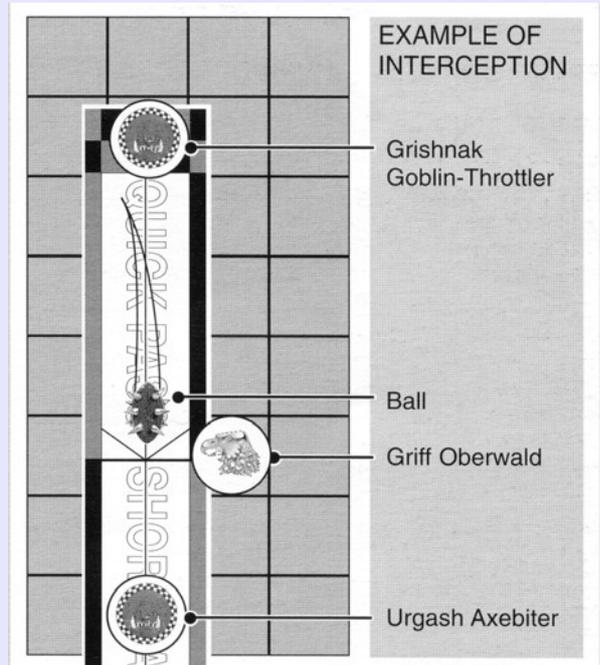
Bob: Die Menge hält den Atem an als Griff versucht den Pass abzufangen. Er hat ein Geschick von 4 und braucht nun eine 3 oder mehr. Für den Abfangversuch erleidet er -2 (Modifikation) das bedeutet das er eine 5 oder 6 rollen muss. Er rollte einen W6 und die 6 bleibt liegen. Er fängt den Ball erfolgreich und die Fans drehen durch. Die Runde endet für die Orks sofort.

Geschickstabelle

Geschick	1	2	3	4	5	6+
Benötigter W6 Wurf	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Abfangen Modifikationen

Versuchen einen Ball abzufangen	-2
Pro gegnerische Tacklezone in der Spieler steht	-1



★★★ Did you know

In the early days of Blood Bowl, the Wardancers - a travelling troupe of Wood Elf performance artists faithful to the trickster god Loec - would sometimes perform sacred 'inspirational' dances during the half time show. The dances were long and 'artistic' which often did not go down well with the opposition.



During one fateful match between the Athelorn Avengers and Orcland Raiders the Orcs quickly tired of the rituals. They wanted to get on with the game, and that meant getting rid of the dancers! With a roar the Orcs rushed out onto the pitch for what they were sure would be a quick warm up for the second half. Much to the Orcs' surprise the Elven dancers proved very hard to get to. Worse still, not only were they still dancing, but they were actually clearly winning the fight. It was a disaster for the Raiders, as they lost several key players to injury without having so much as scratched a single dancer. As a result the Avengers finished the game virtually unopposed and won by the largest margin in their history.

Word spread of the event and Wood Elf teams were quick to realize the value of having Wardancers as players and it took only three weeks for every member of that troupe - including a young Jordell Freshbreeze - to sign a lucrative playing contract. Wardancers have been key players in every successful Wood Elf team since.



Ulleria Morr, Hochelfen Feldspieler

Fouls oder wie man richtig Blood Bowl spielt

Gegner anzugreifen die am Boden liegen ist strengstens Verboten. Obwohl es so viele Möglichkeiten gibt einen Spieler legal anzugreifen gehen viele der Tradition nach einen liegenden Spieler zu treten. Der Schiri versucht solche Verstöße zu ahnden aber meistens passiert irgendwas auf dem Spielfeld und der Schiri ist abgelenkt und sieht das Foul nicht. Kein Wunder das der Schiri von dem Publikum beschimpft wird.

Normalerweise kann ein liegender Spieler nicht angegriffen werden. Wenn du allerdings diese Regeln verwendest kann ein Spieler in der Runde ein Foul durchführen. Dies erlaubt dem Spieler erst sich zu bewegen und dann einen Spieler zu foulern der am Boden liegt und sich im angrenzenden Feld befindet. Der Trainer markiert den Spieler den er foulert und rollt einen Rüstungswurf für ihn. Andere Spieler die im angrenzenden Feld des Opfers stehen müssen bei dem Foul helfen. Jeder zusätzliche Spieler addiert eine 1 zu dem Rüstungswurf.

Verteidigende Spieler die im angrenzenden Feld des Foulers sich befinden werden auch in das Foul miteinbezogen. Jeder Verteidigende Spieler der beim Foul hilft zieht 1 vom Rüstungswurf ab. Spieler die in gegnerischen Tacklezonen stehen, nicht stehen, oder keine Tacklezone haben dürfen nicht dem Foulern helfen. Ist das Ergebnis höher als der Rüstungswert (RW) des gefoulten dann ist er verletzt, rufe auf der Verletzungstabelle.



Der Schiri

Schiris die ein Foul bemerken gehen zu dem foulenden und sen-

det ihn vom Spielfeld. Das ist eine schwierige und gefährliche Aufgabe, denn wie soll man einem großem Schwarzorkblocker sagen das er vom Spielfeld muss?

Wenn der Rüstungswurf oder der Verletzungswurf ein Pasch ist (also 2 Einsen, 2 Zweien etc), hat der Schiri das Foul gemerkt und sendet den Spieler in die Katakomben unter dem Spielfeld, was jedes Stadion besitzt. Außerdem endet die Runde des Teams sofort. Wenn der vom Platz gestellte Spieler den Ball hatte springt dieser vom Feld aus wo der Spieler gestanden hatte bevor er gehen musste. Ein Spieler der in den Katakomben ist kann in diesem Match nicht mehr teilnehmen, selbst wenn du auf der Anstoßstabelle eine 2 würfeln solltest. Ein Trainer kann den Spieler erst nach der Halbzeit oder nach einem Touchdown ersetzen.

★★★ Did you know

That Hanse Kohl holds the record for most players sent off in a match with a maximum of 32 players! It happened in a grudge match between the Gouged Eye and Dwarf Warhammerers in 2474 (Trivia Fans will remember these two faced each other in Blood Bowl XIII in 2473). This record is made all the more remarkable considering the two teams' history of 'removing' referees that interfere with the game plan of said teams.



And the reason the ref got away with sending all the players off? The day before he had been refereeing a Nurgle's Rotters vs. Decaying Disorder match in the Putrid Stump Trophy quarter finals and had contracted Nurgle's Rot. Sadly Hanse never managed to referee another match afterwards as his arms fell off (then his legs, heads, tentacles...) though he will be known for his famous post-match interview when he managed to infect fourteen news reporters and one Calvinvision cameraman.

Fertigkeiten

Diese Sektion der Regeln stellt dir viele Fertigkeiten vor die du wählen kannst. Spezielle Regeln für jede Fertigkeit findest du unten. Es steht in Klammern zu welcher Kategorie eine Fertigkeit zählt. Diese Kategorien können nicht von jedem Spieler benutzt werden, aber das wird später noch erklärt werden (Siehe Seite 38). Folgende Regeln gelten für alle Fertigkeiten außer es steht in der Fertigkeitenbeschreibung etwas anderes:

1. Alle Vorteile und Nachteile der Fertigkeiten können kombiniert werden
2. Alle Fertigkeiten können unzählige male in einer Aktion verwendet werden
3. Einige Fertigkeiten können nur benutzt werden wenn du einen Spieler zurück schiebst. Also bei den Blockwürfeln, "Schieben" oder "Verteidiger Stolpert", oder "Verteidiger am Boden" würfelst.
4. Es ist keine Pflicht Fertigkeiten zu benutzen.
5. Du kannst eine Fertigkeit benutzen um einen Würfelwurf zu beeinflussen.
6. Nur außergewöhnliche Fertigkeiten bleiben auch wenn der Spieler am Boden liegt.

Fertigkeiten

Abspiel (Passen)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann den Ball mit einem schnellen Pass einem Mitspieler zuwerfen, wenn ein gegnerischer Spieler ihn blocken will. Auf diese Weise kann er den Ball abspielen bevor er möglicherweise zu Boden geht. Es werden die normalen Passregeln benutzt, mit der Ausnahme das die Runde nicht beendet wird wenn der Ball nicht gefangen wurde. Nachdem du den Pass ausgewürfelt hast, führst du den Block nach normalen Regeln aus. Diese Fertigkeit kann nicht gegen den zweiten Block eines Spielers mit Raserei eingesetzt werden und auch nicht in Kombination mit Bombardier oder Mitspieler werfen verwendet werden.

Abstoßendes Aussehen (Mutation)

Der Spieler sieht so schrecklich aus das jeder gegnerische Spieler der ihn blocken will (oder eine spezielle Aktion die anstatt des Blocks ausgeführt wird) muss einen W6 rollen und eine 2+ erzielen. Wenn der gegnerische Spieler eine 1 rollt traut er sich nicht anzugreifen (die Runde endet aber nicht).

Abwehren (Allgemein)

Dieser Spieler ist sehr erfahren gegnerische Spieler abzuwehren. Gegnerische Spieler können bei einem Block gegen diesen Spieler nicht nachrücken auch wenn der andere Spieler zu Boden geht. Der gegnerische Spieler kann sich aber weiterbewegen wenn es eine Blitzaktion ist.

Aufspringen (Geschick)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit der am Boden liegt kann schnell ins Spiel zurück kommen. Wenn der Spieler eine Aktion ausführen möchte (außer Blocken kann er aufstehen ohne die 3 Bewegungspunkte zu bezahlen. Der Spieler kann auch im liegen versuchen zu blocken, dann muss er ein Geschickwurf mit +2 ausführen. Gelingt es ihm steht er auf ohne die 3 Bewegungspunkte zu bezahlen und blockt den Gegner. Gelingt der Geschickwurf nicht kann er nicht aufstehen.

Ausweichen (Geschick)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit erhält einen Wiederholungswurf auf gescheiterte Ausweichversuche, wenn er die Tacklezone eines Gegners verlässt. Du kannst diese Fertigkeit nur einmal pro Runde und Spieler einsetzen. Diese Fertigkeit hat außerdem eine Auswirkung beim Blocken.

Ballgefühl (Allgemein)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann seinen Würfelwurf für gescheiterte Ballaufnahmen wiederholen. Außerdem hat die Fertigkeit Ball entreißen keine Auswirkung bei diesem Spieler.

Ball entreißen (Allgemein)

Wenn dieser Spieler einen anderen Spieler der den Ball hat blockt und als Ergebnis ein SCHIEBEN oder VERTEIDIGER STOLPERT ist, dann verliert der Spieler den Ball in dem Feld wo er hin geschoben wird, auch wenn der Spieler zu Boden geht.

Beliebter Spieler (Außergewöhnlich)

Die Zuschauer sehen diesen Spieler sehr gerne und selbst die gegnerischen Fans feuern ihn an. Für jeden Spieler (deines Teams) auf dem Feld der diese Fertigkeit besitzt erhältst du +1 zu deinem FAME aber nur für den Anstoßwurf auf der Anstoßtafel.

Blocken (Allgemein)

Die Fertigkeit Blocken beeinflusst das mit den Blockwürfeln ermittelte Ergebnis eines Blocks wie in den Blockregeln erklärt.

Blöd (Außergewöhnlich)

Dieser Spieler ist die dümmste Kreatur die jemals auf einem Spielfeld stand. Deswegen musst du einen W6 rollen, wenn du eine Aktion für diesen Spieler ausführen möchtest. Wenn an den angrenzenden Felder des blöden Spielers ein oder mehrere Teamkollegen stehen die nicht Blöde sind kannst du zum Würfelergebnis eine 2 dazu addieren. Bei einer 1, 2 oder 3 weiß der Spieler nicht mehr was er machen wollte und macht gar nichts. Das Team verliert für diese Runde die angekündigte Aktion. (Beispiel: Wenn ein blöder Spieler eine Blitz Aktion ausführen möchte aber beim Würfelwurf scheitert kann das Team keine weitere Blitz Aktion in dieser Runde ausführen. Der Spieler verliert seine Tackle Zone und kann nicht fangen, Abfangen oder den Ball passen, oder Foulen, oder einem anderen Spieler bei einem block helfen und kann nicht laufen bis er bei der nächsten Aktion eine 4 oder höher würfelt, oder die Runde endet für ihn sofort.



Blutrünstig (Außergewöhnlich)

Vampire müssen sich von dem Blut der lebenden ernähren. Deshalb wird bevor eine Aktion mit einem Vampir ausgeführt wird ein W6 gerollt. Bei einer 2+ wird die Aktion normal ausgeführt. Bei einer 1 überkommt ihm die Lust menschliches Blut zu trinken und er muss nun folgende Aktion ausführen. Der Vampir verliert seine Aktion die er ausführen wollte und muss nun eine Bewegungsaktion ausführen. Nachdem der Vampir seine Bewegung beendet hat und in seinem angrenzenden Feldern ein Knecht steht, liegt oder betäubt ist (Knecht von seinem Team) greift er ihn an. Rolle für den Knecht gleich auf der Verletzungstabelle. Wird der Knecht verletzt so gilt er automatisch als Verlust (Es wird nicht auf der Verlusttabelle gewürfelt). Die Verletzung beendet die Runde nicht außer der

Knecht hatte den Ball. Wenn der Vampir nicht in der Lage ist den Knecht anzugreifen wird der Vampir vom Spielfeld genommen und auf das Reservefeld im Unterstand gestellt und die Runde endet sofort. Wenn er den Ball hatte springt dieser von dem Feld wo der Vampir stand bevor dieser entfernt wurde, sollte das in der Endzone passieren wird kein Touchdown erzielt auch wenn er den Ball hatte bevor er vom Spielfeld entfernt wurde. Wenn der Vampir zu Boden geht oder er eine Verletzung erleidet bevor er den Knecht angreifen kann, dann sollte er in das entsprechende Feld gestellt werden anstatt auf das Reserve Feld.

Merke ein Vampir kann den Ball aufheben und alles tun was er in einer normalen Bewegungsaktion auch machen kann, aber er muss einen Knecht beißen um das Rundenende zu vermeiden.

Bombardier (Außergewöhnlich)

Ein Trainer der einen Bombardier hat der nicht am Boden liegt kann eine Bombe werfen anstatt eine andere Aktion auszuführen. Benutze dieselben als wenn du einen Ball wirfst (inklusive der Wettereffekte), außer das der Spieler sich nicht bewegen oder aufstehen kann bevor er nicht die Bombe geworfen hat (er braucht zeit die Lunte anzuzünden). Bomben werfen verursacht kein Rundenende und der Ball kann diese Runde auch noch geworfen werden. Alle Fertigkeiten die du benutzen kannst beim Ball werfen kannst du auch für das Bombenwerfen benutzen. Eine Bombe kann abgefangen oder normal gefangen werden, nach den normalen Regeln.

Sollte ein Spieler die Bombe fangen muss er diese sofort weiter werfen. Dies ist eine spezielle Aktion die außerhalb der normalen Aktionen durchgeführt wird. Die Bombe explodiert sobald sie auf ein leeres Feld kommt oder ein Spieler misslingt den Ball zu fangen (Bomben springen und streuen nicht). Wenn der Pass mit der Bombe misslingt explodiert sie sofort, in dem Feld des Werfers. Wenn die Bombe explodiert schleudert es den Spieler im selben Feld zu Boden, und Spieler in den angrenzenden Feldern werden bei einer 4+ zu Boden geschleudert auch wenn sie schon am Boden liegen. Führe einen Rüstungs- und Verletzungswurf (wenn nötig) für jeden Spieler aus der durch die Bombe zu Boden geschleudert wurde. Für Verluste die durch die Bombe verursacht wurden gibt es keine

Starspielerpunkte. Abgefangene Bomben beenden die Runde nicht. Wenn die Explosion vom aktiven Team ausgelöst wurde endet die Runde.

Brutal (Allgemein)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit hat lange und hart trainiert um jeden schmutzigen Trick zu erlernen. Addiere eine 1 zu allen Rüstungswürfen oder Verletzungswürfen wenn dieser Spieler ein Foul durchführt. Merke du kannst entweder den Rüstungswurf oder den Verletzungswurf modifizieren, nicht beides.

Dummkopf (Außergewöhnlich)

Der Spieler ist nicht gerade für seine Intelligenz bekannt. Deshalb muss ein W6 gerollt werden nachdem eine Aktion festgelegt aber noch nicht ausgeführt wurde. Bei einer 1 versucht er sich zu erinnern was er eigentlich tun wollte. Der Spieler kann diese Runde nichts machen und das Team verliert wenn es eine Blitzaktion war diese für diese Runde (d.h. es kann keine andere Blitzaktion in dieser Runde dann ausgeführt werden). Der Spieler verliert seine Tacklezone, kann keinen Ball fangen, werfen, abfangen und keinem Spieler assistieren bei einem Block oder Foul und seine Bewegung. Er muss bei seiner nächsten Runde eine 2+ rollen damit er eine Aktion ausführen kann.

Einzelgänger (Außergewöhnlich)

Einzelgänger arbeiten mit dem Team durch Unerfahrenheit, Arroganz oder durch Dummheit nicht gut zusammen. Wenn ein Einzelgänger eine Trainingsmarke benutzt um einen Wurf zu wiederholen muss er einen W6 rollen. Bei einer 4+ kann er den Wurf wiederholen. Bei einer 1-3 kann er den Wurf nicht wiederholen und

die Trainingsmarke ist verloren.

Erstechen (Außergewöhnlich)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit ist mit etwas ausgestattet um einen Gegner zu Erstechen, Pieksen oder zu zerhacken, wie ein Dolch etc. Der Spieler kann einen Erstechenangriff ausführen anstatt einem Block auszuführen. Rolle einen unmodifizierten Rüstungswurf für das Opfer. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich hoch wie der Rüstungswert des Opfers passiert nichts. Ist das Ergebnis höher dann wurde er verwundet. Rolle einen Verletzungswurf – Ignoriere dabei jegliche Modifikation egal aus welcher Quelle. Wenn erstechen Teil einer Blitzaktion ist kann der Spieler danach nicht mehr sich bewegen. Verluste die durch Erstechen verursacht wurden, werden nicht mit Starspielerpunkten belohnt.

Fangsicher (Geschick)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann den W6 Wurf wiederholen um einen Ball zu fangen (ob Ballaufnahmen, Ballübergaben oder Abfangen).

Fliegender Tackle (Geschick)

Der Spieler kann diese Fertigkeit benutzen wenn ein gegnerischer Spieler aus seiner Tacklezone sich bewegt. Der Spieler der diese Fertigkeit benutzt wird auf dem Feld wo der gegnerische Spieler stand auf den Bauch gelegt, aber es wird kein Rüstungswurf oder Verletzungswurf ausgeführt. Der gegnerische Spieler muss eine 2 bei seinem Ausweichwurf abziehen. Sollte der Spieler in mehreren Tacklezonen stehen deren Spieler alle diese Fertigkeit haben, dann darf nur ein Spieler diese Fertigkeit benutzen. Der Fliegende Tackle kann auch bei einem Ausweichwiederholungswurfes benutzt werden wenn er nicht davor schon benutzt wurde. Wenn die Fertigkeit beim ersten Ausweichversuch verwendet wird bleibt der -2 Malus bei einem Wiederholungswurf bestehen.

Der tackelnde Spieler wird in dem Feld nieder gestreckt, in dem der angegriffene Spieler stand. Führe dies nach dem Ausweichwurf durch wurde, aber bevor der Rüstungswurf des Gegeners ausgeführt wird (wenn dies nötig ist). Es wird kein Rüstungs- oder Verletzungswurf für den tackelnden Spieler durchgeführt.

Gewandt (Geschick)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit verfügt über eine sehr gute Bewegungsantizipation und kann einem Angreifer aus dem Weg gehen.

Aus diesem Grund darf sein Trainer anstatt des gegnerischen Trainers entscheiden in welches Feld sein Spieler aufgrund eines Blocks zurückgeschoben wird. Außerdem darf er sich in jedes angrenzende Feld bewegen und nicht nur in die drei die erlaubt sind. Diese Fertigkeit kann nicht benutzt werden wenn in den angrenzenden Feldern kein leeres vorhanden ist. Der Trainer darf auch entscheiden in welches Feld sich der Spieler bewegt wenn er zurückgeschoben zu Boden geht.

Greifer (Stärke)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit benutzt seine große Stärke um seinen Gegner zu greifen und ihn herum zu schleudern. Diese Fertigkeit kann nur beim blocken eingesetzt werden, Wenn das Blockergebnis zurückstoßen ist kann er seinen Gegner auf jedes beliebige angrenzende Feld schieben, gilt auch für eine Blitzaktion. Greifer und Gewandt heben sich gegenseitig auf und die Standardregeln beim zurückstoßen werden verwendet. Greifen funktioniert nicht wenn es keine leeren Felder gibt in denen du deinen Gegner zurück schieben kannst. Du kannst die Fertigkeit nicht mit Raserei kombinieren aber mit Mehrfachblock.

Große Hand (Mutation)

Eine Hand des Spielers ist extrem groß geworden aber funktioniert einwandfrei. Der Spieler kann alle Modifikatoren für gegnerische



Tacklezonen oder Starker Regen ignorieren wenn er den Ball aufhebt.

Hau weg das Leder (Passen)

Der Spieler kann den Ball unabhängig von der Entfernung in ein beliebiges Feld werfen. Rolle einen W6. Bei einer 1 hat der Werfer den Wurf verpatzt, würfle für die Streuung des Balls vom Feld des Werfers aus. Bei einer 2-6 war der Pass erfolgreich. Dieser Pass kann nicht abgefangen werden. Der Ball verfehlt das Ziel automatisch und streut 3 Felder weit. Diese Fertigkeit kann nicht in einem Blizzard verwendet werden und kann nicht mit der Fertigkeit Mitspieler werfen kombiniert werden.



Zzharg Madeye, Chaoszwerger Starspieler

Hechtsprung (Geschick)

Der Spieler kann versuchen einen Pass-, Anstoß- oder Einwurfball zu fangen, aber keinen springenden Ball, der auf eines seiner freien Tacklezonenfelder landet ohne das er sein eigenes Feld verlassen muss. Wenn mehrere Spieler diese Fertigkeiten nutzen wollen stehen sie sich gegenseitig im Weg und keiner bekommt den Ball.

Hungrig (Außergewöhnlich)

Der Spieler ist total ausgehungert und würde alles essen was ihm in den Weg kommt! Sollte der Spieler die Fertigkeit Mitspieler werfen ausführen, rolle einen W6 nachdem du dich bewegt hast, aber bevor du deinen Mitspieler wirfst. Bei einer 2+ wirft er normal. Bei einer 1 versucht er seinen Mitspieler zu essen! Rolle nochmal einen W6. Bei einer 1 frisst er seinen Mitspieler auf. Der Mitspieler ist tot und kann nicht mehr gerettet werden (weder durch Sanitäter, Regeneration oder ähnliches). Wenn der Mitspieler den Ball hatte streut er ab dem Feld wo er gegessen wurde. Wenn der zweite Würfelwurf eine 2+ ist kann der Sich befreien Pass Aktion ist automatisch fehlgeschlagen. Schau bei der Fertigkeit Lebensmüde was zu tun ist wenn der Pass misslingt.

Hörner (Mutation)

Ein Spieler mit Hörnern kann diese benutzen um einen Gegenspieler auf zu spießen. Er erhält einen Bonus von +1 auf seine Stärke wenn er einen Block durchführt. Du kannst diese Fertigkeit aber nur anwenden, wenn der Block teil einer Blitzaktion ist und der Spieler sich mindestens ein Feld weit bewegt hat. Wenn der Spieler die Fertigkeit Raserei hat dann gilt der Bonus auch für den zweiten Block.

Hypnotischer Blick (Außergewöhnlich)

Der Spieler hat eine hypnotische Begabung um Gegenspieler Bewegungsunfähig zu machen. Der Spieler kann diese Fertigkeit nach seiner Bewegungsaktion gegen einen Spieler einsetzen der in einem angrenzenden Feld steht. Führe einen Geschickwurf aus, mit einem -1 Modifikator für jede Tacklezone in der sich der

Spieler befindet die Tacklezone des Opfers zählt nicht dazu. Wenn der Wurf erfolgreich war verliert der Gegenspieler seine Tacklezone und kann nicht fangen, abfangen oder passen, einen anderen Spieler beim blocken oder foulen assistieren und sich nicht freiwillig bewegen bis die Runde endet oder ein Touchdown erzielt oder die Halbzeit erreicht wurde. Ist der Geschickwurf nicht erfolgreich passiert nichts.

Keine Hände (Außergewöhnlich)

Der Spieler hat keine Hände oder dessen Hände sind voll, weshalb er keinen Ball fangen oder Aufheben kann. Wenn er versucht einen Ball Aufzuheben streut dieser und die Runde endet sofort.

Kettensäge (Außergewöhnlich)

Ein Spieler mit einer Kettensäge muss damit angreifen anstatt zu blocken oder anstatt bei der Blitzaktion zu blocken. Wenn du mit der Kettensäge angreifst rolle einen W6 anstatt die Blockwürfel. Bei einer 2+ trifft die Säge den Gegenspieler, aber bei einer 1 trifft die Säge den eigenen Spieler. Führe einen Rüstungswurf für den Spieler durch den die Säge getroffen hat.

addiere 3 dazu zu dem Ergebnis. Wenn das Ergebnis den RW des Spielers überschreitet dann fällt dieser zu Boden und ist Verletzt. Rolle auf der Verletzungstabelle. Wenn das Ergebnis den RW nicht überschreitet passiert nichts. Ein Spieler mit einer Säge kann auch ein Foul ausführen und 3 zu dem RW Wurf addieren, aber er muss eine 2+ auf einem W6 rollen wie oben beschrieben sonst verletzt die Säge den eigenen Spieler. Sollte der Spieler mit der Säge zu Boden gehen, kann der gegnerische Trainer 3 zu dem RW Wurf addieren. Sollte ein Spieler den Spieler mit der Kettensäge blocken und fällt dann selber zu Boden muss er 3 zu seinem RW Wurf addieren. Diese Fertigkeit kann nur einmal pro Runde benutzt werden (kann nicht mit Raserei oder Mehrfachblock benutzt werden) und wenn es als Teil einer Blitzaktion verwendet wird kann der Spieler sich nach der Benutzung der Säge nicht weiter bewegen. Verluste die durch die Kettensäge verursacht werden, werden nicht mit Starspielerpunkten belohnt.



Kicken (Allgemein)

Um diese Fertigkeit einzusetzen, muss sich der Spieler beim Anstoß seines Teams auf dem Spielfeld befinden. Er darf nicht an der Mittellinie oder sich in einer Auslaufzone befinden. Falls alle diese Bedingungen zutreffen, darf der Spieler den Anstoß ausführen. Weil sein Anstoß so genau ist, wird die Anzahl der Felder die der Ball streut halbiert, wobei du Brüche abrunden kannst also (1 = 0, 2-3 = 1, 4-5 = 2, 6 = 3).

Kick-Off Return (Allgemein)

Der Spieler des empfangenen Teams kann diese Fertigkeit benutzen wenn er sich nicht an der Mittellinie oder in einer gegnerischen Tacklezone sich befindet und der Ball angestoßen wurde. Der Spieler kann bis zu 3 Feldern weit gehen nachdem der Ball ge-

streut ist aber bevor auf der Anstoßtafel gewürfelt wurde. Nur ein Spieler kann diese Fertigkeit pro Anstoß benutzen Du kannst diese Fertigkeit nicht für einen Touchback Anstoß benutzen und du darfst nicht in die gegnerische Hälfte gehen.

*** **Did you know**

In 2407 the Chaos All-Stars only loss came against the lowly Skaven team the Rotten Rats, coached by the now infamous Jaunt Maddening. With the All-Stars up 6-0 at the half, the game was so ugly that the Cabalvision broadcast switched over to a production about a little girl living in the outskirts of Bretonnia. An amazing turnaround occurred when a Skaven runner by the name of Kweethul decided he did not want to stay on the pitch as the All-Stars ruthlessly pounded his team-mates. Instead, he ran through the gutters leading into the stadium, and amazingly emerged in his end zone. After catching the second half kick-off, he ran back into the gutters, came out on the other side of the pitch, and started the Rats' 7 touchdown run. Kweethul's glory was short-lived as the Chaos All-Stars discovered after the match that sewer water is an excellent rat marinade. Even though stadiums now rarely have sewers accessible from the pitch, the fastest Skaven players are still called gutter runners, both as tribute to Kweethul and a testament to how hard they are to get a hold of!



Klammerschwanz (Mutation)

Der Spieler hat einen langen und muskulösen Schwanz, mit dem er gegnerische Spieler greifen kann. Um das zu repräsentieren, erleiden gegnerische Spieler -1 auf ihre Ausweichwürfe, wenn sie einen Ausweichwurf in der Tacklezone des Spielers machen müssen.

Klauen/Krallen (Mutation)

Dieser Spieler ist mit messerscharfen Krallen ausgestattet die durch eine Rüstung ohne Probleme durchschneiden können. Wenn du einen gegnerischen Spieler beim blocken zu Boden schickst, wird bei einer 8+ beim RW Wurf (nach Modifikation) die Rüstung durchgestochen.

Klein (Außergewöhnlich)

Der Spieler ist so klein und schmal das er sehr schwer zu Tackeln ist. Auf der anderen Seite können kleine Spieler den Ball nicht richtig werfen und sind schneller verletzt. Ein Spieler der klein ist kann gegnerische Tackle Zonen bei den Ausweichwürfen ignorieren, aber müssen eine 1 von ihrem Passwurf abziehen und eine 1 zu ihrem Verletzungswurf addieren. Wenn ein kleiner Spieler eine versteckte Waffe hat kann er nicht mehr gegnerische Tackle Zonen beim Ausweichwurf ignorieren.

Knochenbrecher (Stärke)

Addiere eine 1 zu allen Rüstungs- oder Verletzungswürfen wenn ein Gegner durch diesen Spieler während eines Blocks zu Boden geht. Merke du kannst entweder den Rüstungs- oder Verletzungswurf modifizieren aber nicht beides. Diese Fertigkeit kann nicht mit Erstechen oder Kettensäge kombiniert werden.

Lebensmüde (Außergewöhnlich)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann von einem anderen Mitspieler seines Teams der die Fertigkeit Mitspieler werfen hat geworfen werden. Schau bei der Fertigkeit Mitspieler werfen wie ein Spieler geworfen wird. Wenn ein Spieler der Lebensmüde ist geworfen wird oder es ein misslungener Wurf war und er in einem leeren Feld endet, muss er einen Landungswurf ausführen außer er landet auf einem Spieler. Ein Landungswurf ist ein Geschickswurf mit einem -1 Modifikator für jede gegnerische Tackle Zone auf dem Feld wo er landet. Wenn der Wurf erfolgreich ist landet er auf seinen Füßen. Wenn der Landungswurf misslungen ist oder er auf einem anderen Spieler landet, muss er mit dem Gesicht nach unten gelegt werden und muss einen Rüstungswurf bestehen um Verletzungen zu vermeiden. Wenn der Spieler nicht Verletzt ist kann er

eine Aktion noch ausführen. Eine misslungene Landung oder eine Landung in die Zuschauer Menge verursacht kein Rundenende außer er hatte den Ball.

Mehrfachblock (Stärke)

Wenn vor einer Block Aktion 2 gegnerische Spieler sich im angrenzenden Feld des blockenden Spielers befinden kann der Spieler auch beide blocken. Die beiden Blocks werden in der Runde ganz normal nacheinander gewürfelt. Die beiden Verteidiger können ihre Stärke um 2 erhöhen. Der Spieler kann wenn er diese Fertigkeit benutzt nicht Nachrücken. Diese Fertigkeit kann anstatt Raselei benutzt werden aber dürfen nicht kombiniert werden. Um den 2. Spieler zu blocken muss der Angreifer nachdem ersten Block noch stehen.

Mitspieler werfen (Außergewöhnlich)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann einen Spieler seines Teams werfen anstatt einen Ball (das gilt auch wenn der geworfene Spieler den Ball in Besitz hat). Der werfende Spieler muss bei seiner Pass Aktion neben dem zu werfenden Spieler stehen, dieser darf aber nicht am Boden liegen und muss die Fertigkeit Lebensmüde besitzen. Der Pass wird ganz normal ausgeführt als ob er nur einen Ball wirft, außer das er eine 1 von seinem Würfelwurf abziehen muss. Misslungene Pässe leiten nicht automatisch ein Rundenende ein. Es ist nicht möglich einen langen Pass oder Megapass zu werfen. Ein Zielgenauer Pass wird genauso behandelt als wäre er misslungen, deshalb streut der Spieler 3 mal bevor er landet. Der geworfene Spieler kann nicht abgefangen werden. Wenn der Spieler vom Spielfeldrand gestreut wird oder in die Zuschauer geworfen wird, wird er so behandelt als ob er vom Spielfeldrand geschoben wurde. Wenn er in ein Feld gestreut wird wo bereits ein Spieler sich befindet dann wird dieser Gegner zu Boden geschleudert und muss einen Rüstungswurf ausführen (selbst wenn er schon am Boden liegen sollte), und der geworfene Spieler streut ein Feld weiter. Sollte er wieder in ein besetztes Feld dann streut er wieder weiter usw. Schau in der Fertigkeit Lebensmüde nach wenn er landet.

Morgenstern (Außergewöhnlich)

Spieler mit dieser Fertigkeit können nur laufen und Sprinten sonst nichts. Platziere die Einwurfschablone über den Spieler mit Richtung nach vorne oder hinten oder zu eine von den Seitenlinien. Dann rolle einen W6 und ziehe den Spieler ein Feld weiter in die erwürfelte Richtung; Tacklezonen kannst du ignorieren. Verlässt der Spieler das Spielfeld wird er vom Publikum bearbeitet (rolle auf der Verletzungstabelle). Wiederhole diese Prozedur bis du deine BW erreicht hast (wenn du sprinten möchtest führe diese Bewegung genauso aus wie die normale). Wenn er während der Bewegung auf ein besetztes Feld kommt versucht er einen block (nach normalen Blockregeln) egal ob Freund oder Feind in dem Feld steht, (und er kann die Fertigkeit Abstoßendes Aussehen ignorieren!). Sollten sich liegende Spieler auf dem Feld befinden werden diese zurückgeschoben und ein Rüstungswurf gerollt, ob sie sich verletzt haben. Der Spieler muss wenn er einen zurück schiebt aufschließen danach kann er weiter sich bewegen wie oben beschrieben. Sollte der Spieler zu Boden gehen rolle auf der Verletzungstabelle. (es ist kein Rüstungswurf erforderlich). Alle Spieler die normalerweise betäubt wären bei einem Verletzungswurf sind KO. Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann die Fertigkeit Greifer auch benutzen und einige Fertigkeiten erlauben es sogar das der Spieler sich normal bewegen kann ohne die Schablone zu benutzen. Anstoß Rückschlag oder Pass Blocken kann benutzt werden um 3 Felder normal zu ziehen (Tacklezonen werden dann nicht ignoriert) und Raselei benötigt einen zweiten Block gegen den selben Spieler bevor du weiterlaufen kannst.

Nerven aus Stahl (Passen)

Der Spieler kann die Modifikationen in einer Tacklezone ignorieren wenn er in einer Tacklezone den Ball fängt, wirft oder abfängt.

Nurgle Fäulnis (Außergewöhnlich)

Dieser Spieler ist mit einer ansteckenden Krankheit infiziert die übertragen wird wenn er einen anderen Spieler während eines Blocks, Blitz oder Fouls tötet. Anstatt zu sterben wird der andere Spieler ein Verfaulter und kann zu einem Nurgle Team als neues Teammitglied eingebunden werden. Dazu muss im Schritt 2.1 (Spielverlauf) er vom anderen Team aus dem Roster gestrichen werden und kann in Schritt 6 in das neue Team als Neuling integriert werden. Die Stärke des neuen Spielers kann nicht über 4 hinausgehen. Die Fertigkeiten Verwesung, Regeneration und Klein kann er nicht benutzen.

Pass verhindern (Allgemein)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit darf sich maximal 3 Felder weit bewegen, wenn der gegnerische Trainer einen Pass ankündigt. Diese Bewegung wird außerhalb der normalen Spielabfolge durchgeführt, nachdem der gegnerische Trainer die Entfernung für den Pass abgemessen hat, aber bevor irgendwelche Abfangversuche unternommen wurden. Der Trainer erklärt wie sein Spieler läuft und wo sein Zug endet. Das Endfeld muss aber eines sein wo er den Ball abfangen kann, oder in eine Tacklezone des Werfers oder Fängers. Der Spieler muss genau die Route gehen die der Trainer vorhin vorgegeben hat bis er das Endfeld erreicht hat oder zu Boden geht oder ein anderes Feld erreicht wo er den Ball abfangen kann.

Der gegnerische Trainer darf den Pass nicht absagen nachdem dein Spieler sich bewegt hat. Die Bewegung findet außerhalb der normalen Spielzugabfolge statt und beeinflusst die Bewegung deines Spielers im nächsten Spielzug in keiner Weise. Die Bewegung selbst wird aber gemäß den normalen Regeln ausgeführt und der Spieler muss Ausweichwürfe durchführen, um gegnerische Tacklezonen zu verlassen.

Pflöcke (Außergewöhnlich)

Dieser Spieler ist mit speziellen Pflöcken ausgestattet die gesegnet sind um zusätzlichen Schaden bei Untoten und deren Gehilfen zuzuführen. Der Spieler addiert eine 1 zum Rüstungswurf wenn er einen Erstechen Angriff gegen Khemri, Nekromanten, Untoten oder Vampire ausführt.

Profi (Allgemein)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit ist ein erfahrener Veteran. Sie werden oft Profis genannt weil sie kaum Fehler machen. Einmal pro Runde kann der Spieler einen Wiederholungswurf ausführen, außer Rüstungs-, Verletzungs- oder Verlustwürfe, selbst wenn er am Boden liegt oder betäubt ist. Rolle einen W6. Bei einer 4, 5 oder 6 kannst du den Wiederholungswurf ausführen. Bei einer 1, 2 oder 3 darfst du den Wurf nicht ausführen. Du kannst aber deinen Profiwurf mit einer Trainingsmarke wiederholen. Den anderen Wurf kannst du aber nicht mit einer Trainingsmarke oder Fertigkeit wiederholen.

Raserei (Allgemein)

Diese Fertigkeit muss immer eingesetzt werden außer eine andere Situation lässt es nicht zu. Der Spieler muss nach einem Block immer nachrücken wenn sie es können. Wird bei einem Block der Gegner Zurückgeschoben oder Verteidiger stolpert gerollt, muss der Spieler einen weiteren Block durchführen gegen denselben Spieler, solange wie beide stehen und im angrenzenden Feld sich befinden. Wenn möglich muss der Spieler mit Raserei auch beim zweiten Block nachrücken. Sollte der Spieler mit Raserei eine Blitzaktion durchführen muss er für den zweiten Block einen BW Punkt zahlen, außer er hat seine BW Punkte schon verbraucht.

Regeneration (Außergewöhnlich)

Wenn der Spieler auf der Verletzungstabelle das Ergebnis Verlust rollt, dann rolle einen W6 nach dem Verlustwurf und nach jedem Sanitärwurf wenn er erlaubt ist. Bei einer 1-3 erleidet er das Resultat das auf der Verlusttabelle gewürfelt wurde. Bei einer 4-6 re-

generiert sich der Spieler sehr schnell und wird in die Reserve auf dem Unterstand gestellt. Der gegnerische Spieler bekommt aber seine vollen Starspielerpunkte auch wenn der Effekt nicht eingetreten ist.

Robust (Stärke)

Dieser Spieler behandelt eine 8 auf der Verletzungstabelle, nachdem alle Modifikationen abgehandelt wurden als ein Betäubt anstatt KO zu gehen. Kann auch benutzt werden wenn ein Spieler mit dem Gesicht nach oben liegt oder betäubt ist.

Beschatten (Allgemein)

Der Spieler kann diese Fertigkeit benutzen wenn ein gegnerischer Spieler in der gegnerischen Runde aus der Tackle Zone des Spielers raus läuft. Jeder Trainer rollt einen W6 und addiert die BW Punkte zu seinem Ergebnis Wenn der Spieler mit der Beschattenfertigkeit gleich hoch oder höher ist kann er in das Feld ziehen von dem der gegnerische Spieler angefangen hat die Aktion auszuführen. Er muss kein Ausweichwurf rollen wenn er diese Bewegung macht und es hat keine Auswirkung auf seine Bewegung in seiner Runde. Wenn das Ergebnis unter der Zahl des anderen Trainers ist bleibt der Spieler stehen. Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl dieser Beschattenbewegungen in einer Runde ausführen. Wenn ein Spieler die Tackle Zone von einem Feld verlässt die mehreren Spielern gehören kann nur einer dann die Beschattenaktion ausführen.

Schlauer Schwachkopf (Geschick)

Dieser Spieler ist schnell und geschickt einen Gegner am Boden zu treten ohne das der Schiri es merkt außer er hört das knacken der Rüstung des Opfers. Während eines Fouls wird der Spieler mit dieser Fertigkeit nicht vom Platz gestellt wenn er einen Pasch würfelt, vorausgesetzt der Rüstungswurf war erfolgreich.

Schweres Gerät (Stärke)

Ein Spieler ist mit dieser Fertigkeit nur schwer zu stoppen. Wenn dieser eine Blitzaktion ausführt kann der Gegenspieler die Fertigkeit Standfest, Wrestle oder Abwehren beim blocken nicht benutzen und der Spieler mit dieser Fertigkeit kann ein Blockergebnis von "beide Fallen" in ein "schieben" Ergebnis umwandeln.

Sehr lange Beine (Mutation)

Der Spieler kann eine 1 zu jedem Abfangversuch addieren, oder auch wenn er die Fertigkeit Springen benutzt zu dem W6 Wurf addieren. Die Fertigkeit Sicherer Pass kann nicht benutzt werden wenn dieser Spieler versucht den Ball abzufangen.

Sicherer Pass (Passen)

Dieser Spieler ist ein Experte im Ball werfen und macht jedes Abfangen sehr schwierig. Wenn ein Pass abgefangen wird dann rolle einen unmodifizierten Geschickwurf. Wenn dieser erfolgreich ist, wird der Ball nicht abgefangen und die Passaktion geht normal weiter.

Springen (Geschick)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit darf über ein angrenzendes Feld springen, auch wenn es von einem liegenden oder stehenden Spieler besetzt ist. Ein Sprung kostet den Spieler 2 Bewegungspunkte. Vor dem Sprung bewegst du den Spieler in ein Feld, das an das Feld grenzt, welches du überspringen willst. Für einen erfolgreichen Sprung musst du einen unmodifizierten Geschickwurf ablegen (außer der Spieler hat sehr lange Beine). Falls der Wurf erfolgreich ist landet er auf dem Feld und kann sich normal weiterbewegen. Ist der Wurf misslungen geht er auf dem Zielfeld zu Boden und der gegnerische Trainer darf einen Rüstungswurf auswürfeln. Ein misslungener Sprung bedeutet sofortiges Rundenende. Ein Spieler kann nur einmal pro Aktion diese Fertigkeit benutzen.

Sprinten (Geschick)

Der Spieler darf nun 3 Felder sich zusätzlich bewegen anstatt der 2 Felder wenn er sprintet. Du musst aber weiterhin für jedes Feld auswürfeln ob der Spieler zu Boden geht.

Sprintsicher (Geschick)

Der Spieler kann seinen Würfelwurf wiederholen wenn er beim Sprinten zu Boden geht. Der Spieler kann diese Fertigkeit nur einmal pro Runde einsetzen.

Standfest (Stärke)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann sich aussuchen ob er zurückgeschoben wird bei einem Block. Er kann das SCHIEBEN und VERTEIDIGER FÄLLT Resultat ignorieren, er wird kein Feld zurückgeschoben wenn er es nicht will. Wenn ein Spieler in einen anderen geschoben wird der Standfest ist, dann wird keiner der Beiden zurückgeschoben.

Starker Arm (Stärke)

Der Spieler addiert eine 1 zu seinem Würfelwurf wenn einen schnellen Pass, kurzen Pass, langen Pass oder Megapass ausführt.

Verstörende Haltung (Mutation)

Alle Spieler innerhalb von 3 Feldern Entfernung erleiden einen Abzug von -1 auf alle Würfe, wenn sie den Ball werfen, fangen oder abfangen wollen, selbst wenn die Spieler mit dieser Fertigkeit am Boden liegen. Der Abzug von -1 ist pro Spieler der innerhalb der 3 Felder steht.

Tackle (Allgemein)

Gegnerische Spieler die aus der Tacklezone eines Spielers mit dieser Fertigkeit ausweichen, dürfen die Fertigkeit Ausweichen nicht benutzen. Sie dürfen die Fertigkeit Ausweichen auch dann nicht benutzen, wenn sie von einem Spieler mit der Fertigkeit Tackle geblockt werden.

Tackle Durchbrechen (Stärke)

Der Spieler darf seine Stärke statt seines Geschicks verwenden, wenn er einen Ausweichversuch durchführt. Zum Beispiel würde ein Spieler mit einer Stärke von 4 und eines Geschicks von 2 einen Ausweichversuch mit 4 durchführen. Dies kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Team-Kapitän (Passen)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit zeichnet sich vor allem durch seine Führungsqualitäten, taktischen Kenntnisse und einen ausgezeichneten Spielüberblick aus. Der Vorteil der sich durch einen solchen Spieler für das gesamte Team ergibt, wird durch eine Trainingsmarke dargestellt, die du zu den übrigen Trainingsmarken deines Teams auf die Ersatzbank legst. Wenn du diese Spielmarke benutzt, musst du sie umdrehen und erhältst sie genau wie eine normale Trainingsspielmarke erst nach der Halbzeit wieder zurück. Du darfst diese Trainingsmarke aber nur benutzen wenn sich der Spieler auch noch auf dem Feld befindet auch wenn er am Boden liegt. Diese Spielmarken können in die Verlängerung mitgenommen werden wenn sie noch nicht benutzt wurden. Aber sie bekommen bei einer Verlängerung keine neue Team-Kapitän Spielmarke.

**Tentakel (Mutation)**

Der Spieler kann diese Fertigkeit benutzen wenn ein gegnerischer Spieler versucht aus seiner Tackle Zone zu laufen oder zu Springen. Jeder Trainer rollt einen W6 und addiert die Stärke seines Spielers dazu. Der gegnerische Spieler addiert zusätzlich eine 1. Wenn das Ergebnis des Spielers mit der Fertigkeit Tentakel höher ist, dann kann der andere Spieler das Feld nicht verlassen und

muss stehen bleiben. Wenn ein Spieler eine Tackle Zone verlassen will die von mehreren Spielern mit dieser Fertigkeit in Besitz ist, dann kann nur einer die Tentakel Fertigkeit benutzen.

Unerschrocken (Allgemein)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit ist sehr selbstbewusst und kann es mit dem stärksten Gegner aufnehmen. Diese Fertigkeit kann nur eingesetzt werden wenn der Spieler einen Gegner blockt der stärker ist als er selbst.

Der Trainer des Spielers der Unerschrocken ist rollt einen W6 und addiert das Ergebnis zu seiner Stärke. Wenn das Resultat gleich hoch oder niedriger ist als die Stärke des Gegners dann wird der Block normal ausgeführt. Wenn das Resultat höher ist dann wird der Block so durchgeführt als hätten beide die gleiche Stärke. Die Stärke der Spieler werden bevor Modifikationen für assistieren dazu gezählt werden kalkuliert aber nach allen anderen Modifikationen.

Unterstützen (Stärke)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann einem Block assistieren auch wenn er sich in einer gegnerischen Tacklezone befindet. Diese Fertigkeit kann nicht für Fouls benutzt werden.

Versteckte Waffe (Außergewöhnlich)

Manche Spieler sind mit speziellen Ausrüstungsgegenständen ausgestattet die versteckte Waffen genannt werden. Im Blood Bowl Regelwerk sind Waffen auf dem Spielfeld verboten. Der Gebrauch von versteckten Waffen ist illegal und Spieler die Waffen benutzen werden vom Platz gestellt. Wenn die Runde endet und der Spieler eine Waffe eingesetzt hat wird er vom Platz geschickt und wie ein Spieler behandelt der wegen eines Fouls vom Platz gestellt wurde.

Verwesung (Außergewöhnlich)

Auf dem Feld zu bleiben ist sehr schwierig wenn der Körper langsam verwest. Wenn der Spieler auf der Verlusttabelle rollen muss, Rolle zweimal und beide Ergebnisse müssen so hingenommen werden. Der Spieler setzt aber maximal nur ein Spiel aus auch wenn er zweimal das Ergebnis Spiel aussetzen rollt.

Wildes Tier (Außergewöhnlich)

Wilde Tiere sind unkontrollierbare Kreaturen da sie nicht immer das machen was sie sollen. Rolle einen W6 wenn du eine Aktion mit einem wilden Tier ausführen möchtest, und addiere eine 2 zu dem Ergebnis wenn du einen Block oder eine Blitz Aktion ausführen möchtest. Bei einer 1-3 fängt das Tier an zu brüllen und die Aktion ist verloren.

Winzig (Außergewöhnlich)

Winzige Spieler sind noch schmaler und geschickter als kleine Spieler. Der Spieler addiert eine 1 zu allen Ausweichwürfen die er macht. Auf der anderen Seite können gegnerische Spieler die aus einer Tackle Zone eines winzigen Spielers wollen, den -1 Modifikation pro Tackle Zone ignorieren.

Wrestling (Allgemein)

Dieser Spieler ist speziell für Haltegriffe trainiert. Dieser Spieler kann diese Fertigkeit einsetzen wenn er geblockt wird oder er blockt und als Ergebnis Beide Fallen genommen wird. Anstatt das Resultat zu akzeptieren rangeln beide sich zu Boden. Beide Spieler werden mit dem Gesicht nach unten gelegt, außer ein Spieler besitzt die Fertigkeit Blocken. Es wird kein Rüstungswurf durchgeführt. Das benutzen dieser Fertigkeit beendet nicht die Runde außer der aktive Spieler hat den Ball.

Wurfsicher (Passen)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit erhält einen Wiederholungswurf für misslungene Passversuche.

Wurzeln schlagen (Außergewöhnlich)

Rolle wenn du eine Aktion mit diesem Spieler angekündigt hast einen W6. Bei einer 2 oder mehr kann der Spieler die Aktion normal ausführen. Bei einer 1 schlägt der Spieler wurzeln und seine BW Punkte sinken auf 0 bis die Runde endet oder er zu Boden geschleudert wird oder er auf den Bauch gelegt werden muss. Eigene Teammitglieder können nicht versuchen ihn zu Boden zu schleudern. Ein Spieler der Wurzeln geschlagen hat kann nicht Sprinten, nicht bei einem Block zurückgeschoben werden und auch eine Fertigkeit die ihm erlauben würde zu gehen, darfst du nicht benutzen. Der Spieler kann andere blocken wenn sie im angrenzenden Feld stehen aber er darf nicht Nachrücken. Wenn er bei einer Blitz Aktion wurzeln geschlagen hat darf er diese Runde nicht blocken. Aber er darf aufstehen falls er am Boden liegen sollte.

Zielsicher (Passen)

Der Spieler kann eine 1 zu seinem Passwurf addieren.

Zerquetschen (Stärke)

Der Spieler kann diese Fertigkeit benutzen nachdem er geblockt hat, aber nur wenn dein Spieler im angrenzenden Feld des Gegners steht und dieser zu Boden gegangen ist. Du kannst den Rüstungs- oder Verletzungswurf des Opfers wiederholen. Dein Spieler wird mit dem Gesicht nach oben in sein momentanes Feld gelegt, das symbolisiert das dein Spieler nach dem Zerquetschen wieder zurück rollt. Zerquetschen verursacht kein Rundenende außer dein Spieler besitzt den Ball.

Zusätzliche Arme (Mutation)

Ein Spieler mit zusätzlichen Armen kann eine 1 zu allen Ballaufnahmen, Fangversuchen, und Abfangversuchen addieren.

Zwei Köpfe (Mutation)

Addiere eine 1 zu allen seinen Ausweichwürfen.

***** Did you know**

That Bob Bifford has been suspended from commentating the opening game of the season for 'excessive violence'. That's right fans, when he was a guest commentator at the Sticky Bun trophy last year between the Greenfield Grasshuggers and Bluebay Crammers he made a passing comment that the stadium lacked 'a nice pair of tasty buns' and the place erupted! As the Halflings rioted upon hearing there were no buns for sale, the whole of Altdorf was shaken to the core as Halflings tore down bakeries and sweet shops in protest. When the calm settled there were 74 fatalities (including 4 shop keepers and a baker), Bob Bifford was ordered by the NAF to serve a suspension of the first game and pay the affected shopkeepers a large portion of his first match pay of the season (which rumours say comes in at a 6 figure sum!).

Bifford only replied that he'd never commentate another Sticky Bun trophy as he "couldn't even get me 'ands on a pair of juicy melons after the game"... presumably the Halflings got the greengrocers as well.

***** Fertigkeiten Kategorien *****

Allgemein

- Blocken
- Unerschrocken
- Brutal
- Abwehren
- Raserei
- Kicken
- Kick-Off Return
- Pass verhindern
- Profi
- Schatten
- Ball entreißen
- Ballgefühl
- Tackle
- Wrestling

Geschick

- Fangsicher
- Hechtsprung
- Fliegender Tackle
- Ausweichen
- Aufspringen
- Springen
- Gewandt
- Schlauer Schwachkopf
- Sprinten
- Sprintsicher

Passen

- Zielsicher
- Abspiel
- Hau weg das Leder
- Team Kapitän
- Nerven aus Stahl
- Wurfsicher
- Sicherer Pass

Stärke

- Tackle Durchbrechen
- Greifer
- Unterstützen
- Schweres Gerät
- Knochenbrecher
- Mehrfachblock
- Zerquetschen
- Standfest
- Starker Arm

Mutation

- Große Hand
- Klauen / Krallen
- Störende Haltung
- Zusätzliche Arme
- Abstoßendes Aussehen
- Hörner
- Klammerschwanz
- Tentakel
- Zwei Köpfe
- Sehr lange Beine

Außergewöhnlich

- Hungrig
- Morgenstern
- Blutrünstig
- Bombardier
- Dummkopf
- Kettensäge
- Verwesung
- Beliebter Spieler
- Hypnotischer Blick
- Einzelgänger
- Keine Hände
- Nurgle Fäulnis
- Blöd
- Regeneration
- Lebensmüde
- Versteckte Waffe
- Erstechen
- Pflöcke
- Klein
- Wurzeln schlagen
- Mitspieler werfen
- Winzig
- Wildes Tier

Häufig gestellte Fragen

F: Kannst Du die Fertigkeit Wurfsicher benutzen um einen mißlungenen Hau weg das Leder Pass zu wiederholen ? Modifizieren Tackle Zonen oder Verstörende Haltung den Hau weg das Leder Passwurf ?

A: Ja du kannst die Fertigkeit Wurfsicher benutzen. Nein sie modifizieren nicht den Hau weg das Leder Passwurf.

F: Mein Gegner schiebt meinen Spieler in einen anderen. Wer entscheidet wo der zweite Spieler hin geschoben wird?

A: Der Trainer des momentan aktiven Teams entscheidet alle Verschieberichtungen außer der geschobene Spieler hat die Fertigkeit Gewandt. Wenn ein Spieler diese Fertigkeit hat entscheidet sein Trainer wohin er geschoben wird. (Merke die Fertigkeit Greifer kann nicht auf zweite Ziele benutzt werden um Gewandt aufzuheben).

F: Muss ich bei meinem zweiten block zusätzlich einen weiteren Unerschrockenen oder Abstoßendes Aussehen Würfelwurf durchführen wenn ich in Raserei bin ? oder kann ich das Ergebnis nehmen was ich vor dem ersten block hatte ? Wenn ich einen Blockwurf wiederhole muß ich dann auch die Unerschrockenen oder Abstoßendes Aussehen Würfelwürfe auch wiederholen?

A: Ja, du musst einen zweiten Würfelwurf für beide Fertigkeiten durchführen egal was du vor dem ersten Block gerollt hast. Nein ein Wiederholungswurf verändert nur ein Ergebnis. Ein Unerschrockener oder Abstoßendes Aussehen Würfelwurf ist ein separates Ergebnis des Blockes..

F: Wenn du einen Gegner Blocken willst (Blitz oder Block Aktion) der die Fertigkeit Abspiel besitzt mit einem Spieler der Pass verhindern hat, kannst Du dann Pass verhindern benutzen wenn der Gegner Abspiel durchführt ?

Kann ich Erstechen benutzen anstatt blocken wenn mein Unerschrockener Würfelwurf misslungen ist? Kann ich Erstechen zusammen mit Mehrfachblock verwenden? Wann muss ich beim Mehrfachblock das zweite Ziel angeben?

A: Nein, wenn einmal ein Block angesagt ist, musst du ihn auch ausführen. Wenn du die Fertigkeit Unerschrocken benutzt dann hast du damit angekündigt das du einen Block ausführen möchtest und kannst nicht einfach Erstechen nehmen. Ja, Du kannst einen oder beide blocks mit Erstechen durchführen anstatt zu blocken. Du gibst dein 2. Ziel nach dem ersten Block an.

F: Wenn ein Spieler BW1 oder BW2 hat, kann er dann sich 3 Felder weit bewegen wenn er Pass verhindern benutzt ? Kann ich Sprinten, oder aufstehen und welche Fertigkeiten kann ich während der Bewegung des Pass verhindern benutzen?

A: Pass verhindern erlaubt dir nur dich bis zu 3 Feldern zu bewegen mehr nicht, außer wenn dein BW weniger als 3 ist oder Du Morgenstern hast. Du kannst während der Benutzung der Fertigkeit Pass verhindern nicht sprinten auch nicht die Fertigkeit Sprinten und Spritsicher benutzen. Du kannst nur am Anfang einer Runde aufstehen, aber du kannst nicht Pass verhindern benutzen um das zu tun oder um Aufzuspringen. Aber Tackle Durchbrechen, Ausweichen, Springen, Klein und Winzig können mit Pass verhindern benutzt werden.

F: Kann ich Pass verhindern benutzen wenn mein Gegner den Ball abspielt, Teammitglied wirft welches den Ball hat, oder eine Bombe wirft? Kann ich auch ein Abspiel abfangen?

A: Ja, Nein, Ja, und Ja.

F: Kannst Du Trainingsmarken benutzen um Tentakel-, Beschatten- und Profiwürfe zu wiederholen ?

A: Ja solange es in deiner Runde geschieht. Aber du kannst auch

deine Profi Fertigkeit benutzen um Tentakel- und Beschattenwürfe zu wiederholen.

F: Wenn ich 2 BW Punkte dazu bekomme und dann durch eine schwere Verletzung 1 Punkt wieder abgezogen bekomme, kann ich dann irgendwann wieder BW Punkte dazu bekommen?

A: Ja

F: Kann man Sprinten um zu Springen?

A: Ja. Platziere den Spieler in das Feld in das er springen will und führe einen Sprintwurf aus. Wenn er misslingt stürzt der Spieler in dem neuen Feld zu Boden. Der gegnerische Trainer führt den Rüstungswurf aus.

F: Ist es ein Illegaler Spielzug wenn man vor der Bewegung vergisst für Blutrünstig, Dummkopf, Wildes Tier, Wurzeln schlagen oder Blöd zu würfeln ?

A: Nein, dein Gegner wird dich schon daran erinnern, wenn du etwas vergisst.

F: Kann ich absichtlich den Ball in die Zuschauer werfen ? Kann ich absichtlich in die Zuschauer laufen ?

A: Nein und Nein

F: Kann ein Spieler der von Tentakeln festgehalten wird, Passen, Ball abgeben, Foulen oder blocken wenn die Aktion angemessen ist?

A: Ja, die Spieler Aktion endet nicht er kann sich nur nicht bewegen während seinen Aktionen.

F: Wenn eine spezielle Spielkarte sagt das ich sie am Anfang meiner Runde einsetzen kann, kann ich sie dann auch am Anfang des Blitz Ergebnisses auf der Anstoßeltabelle benutzen ?

A: Ja

F: Wie ist die volle Pass Reihenfolge wenn die Fortgeschrittenen Regeln benutzt werden?

A: Die Pass Reihenfolge (mit den Fortgeschrittenen Regeln):

1. Kündige einen Pass an, laufe wenn gewünscht, und dann werfe den Ball.
2. Kündige das Ziel des Passes an und ermittle die Reichweite.
3. Bewege nun die Spieler die die Fertigkeit Pass verhindern haben.
4. Überprüfe ob der Ball Abgefangen werden kann und rolle ggf. einen Abfangenwurf. Wird er Abgefangen dann stoppe hier.
5. Rolle 1W6 für den Wurf und zähle alle Modifikationen dazu bzw. ab.
6. Wenn der Pass misslungen ist stoppe hier. Ansonsten gehe weiter
7. Wenn der Wurf gelungen ist gehe zu Schritt 8, ansonsten streut der Ball 3 mal (um zu sehen wo der Ball landet)
8. Wenn der Ball in einem Feld mit einem Spieler landet, ermittle die Modifikationen für das Fangen und rolle 1W6, ansonsten springt der Ball einmal vom leeren Feld aus wo er landet ist.

Blood Bowl Ligen

Jeder erfahrene Blood Bowl Trainer wird zustimmen, dass einzelne Spiele zwar eine Menge Spaß bereiten, es sich aber als weitaus spannender erweist, eine ganze Reihe von Spielen mit einem Team zu absolvieren, das sich dabei weiterentwickelt. Du musst dir nicht nur um die Taktik eines einzelnen Spiels Gedanken machen sondern kannst mitverfolgen wie deine Spieler sich zu Profis entwickeln, die sogar Teams wie den Reikland Reavers oder den Gouged Eyes die Stirn zu bieten. Es gestaltet sich zwar etwas aufwendiger mit einem Team in einer Liga zu spielen, aber wenn du dein Team in das Finale der Saison geführt hast und du dich im Ruhm sonnen willst sind die Ligaregeln genau richtig für dich.

Die Teams tragen ihre Begegnungen in Stadien aus, die sich entweder im Besitz der Magieorden oder größerer Städte befinden. Normalerweise gehören sie den Teams nicht selber auch wenn einige ihr eigenes haben (wie die Reikland Reavers). Trotzdem reisen die Teams in der alten Welt von Stadion zu Stadion und spielen gegen jedes Team auf die sie treffen.

Die Ligaregeln wurden extra entwickelt, um die Art widerzuspielen in der Teams durch die Welt ziehen um Spiele auszutragen. Die Teams haben mehr Ähnlichkeit mit fahrenden Schauspielern oder einem Söldnerregiment. Durch den anarchistischen Aufbau der Liga bleibt es jedem Trainer selbst überlassen, Spiele zu organisieren, Termine für Spiele zu vereinbaren usw.

Um eine Liga zu starten müsst ihr erst einen Liga-Präsidenten wählen, was aber normalerweise immer der Spieler ist, der am erfahrensten ist. Der Präsident ist dafür verantwortlich das in der Liga alles mit rechten Dingen zugeht und Turniere organisiert. Er kann außerdem verfolgen wie gut sich die Teams schlagen, und Spielberichte, Tabellen, Neuigkeiten, Statistiken und alles was er noch möchte in einem Rundschreiben zusammenfassen und veröffentlichen. Der Präsident kann auch der Trainer eines Teams sein, solange er seine Stellung nicht dazu ausnutzt, um sich Vorteile zu verschaffen.

In einer Liga sind die Worte des Präsidenten Gesetz. Er darf alle Regeln ändern oder modifizieren wie er das möchte, selbst die Ligaregeln.. Um es mit den Worten des Spieldesigners zu sagen: Wenn der Liga-Präsident entscheidet das Zwerge nun fliegen können müsst du sagen ja wohl und wie hoch? Wenn du es nicht magst wie der Präsident seine Liga leitet, hast du zwei Möglichkeiten: Akzeptiere es oder verlasse die Liga, mit dem Präsidenten zu reden ist keine Option.

Eine Liga beginnen

Eine Liga besteht aus einer Gruppe von Teams (vorzugsweise mindestens vier) die in einer ganzen Serie von Spielen gegeneinander antreten (und vielleicht auch gegen andere Teams). Ligen die mit einem früheren Regelwerk erstellt wurden können ganz einfach umgewandelt werden. Jeder Trainer berechnet seinen Teamwert wie unten beschrieben und benutzt die neue Teamliste ab Seite 63. Jedes Teamroster das unter den neuen Regeln nicht legal wäre kann weiter geführt werden und von den Spielern im Team genutzt werden, aber eine Veränderung sollte von den neuen Teamroster in Kauf genommen werden.

Ihr könnt mit den Spielen beginnen, sobald alle Trainer ihre Teams erstellt haben. Es bleibt den einzelnen Trainern überlassen, ihre eigenen Spiele zu organisieren. Ein Team kann so viele Spiele austragen, wie es will, falls er genug Gegner findet. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass ein Team nicht mehr als zweimal hintereinander gegen den selben Gegner antreten kann. Das bedeutet, dass ein Trainer zwei Spiele hintereinander gegen das selbe Team austragen kann, aber das nächste Spiel gegen ein an-

deres bestreiten muss.

Wenn der Präsident es erlaubt dürfen Trainer auch mehr als nur ein Team gleichzeitig führen. Natürlich führt das dazu dass die einzelnen Teams weniger Spiele austragen da der Trainer die Zeit zwischen seinen Teams aufteilen muss. Ein Trainer darf weder Gold noch Spieler oder sonstiges zwischen seinen Teams austauschen. Beispielsweise darf er einem Team keine speziellen Leihgaben aus seinen anderen Teams zur Verfügung stellen, er darf auch keine Spieler oder Personal verleihen. Aber solche Aktionen darf er mit Teams eines anderen Trainers durchführen (wenn der andere Trainer und der Liga-Präsident damit einverstanden sind). Nur zwischen seinen eigenen Teams ist es ihm nicht erlaubt.

*** Did you know

The Kishago Werebears were the first team to feature werebears on their roster. The Norse team were based close to a Werebear settlement and used them instead of the more common Ulfwerener (Nordic werewolves) found in Norsca. Sadly the Werebears were forced to disband in 2471 after the team was wiped out in a famous match against the Darkside Cowboys. But to this day, Norse teams have been known to take to the pitch with Werebears instead of Ulfwerener. Both of these Nordic werekin are virtually identical in ability and the amount of carnage they create on the pitch. They are incredibly strong, naturally tough, and possessed by a terrifying bloodthirsty frenzy. While this frenzied state which consumes the Ulfwerener and the Werebears would usually only last for the length of the match, you just have to watch out that the frenzy doesn't go longer as it will seriously interfere with the post-game autograph signing, press interviews and then there is the mess on the team bus afterwards...



Team Roster

Bevor du mit Ligaspielen anfangen kannst, muss jeder Trainer ein Team erstellen wie auf Seite 19 beschrieben. Nun kommt der Teambogen zum Einsatz der eine Menge Zeilen und Spalten hat aber alle wichtigen Daten enthält um ein Liga Team zu führen. Für was die ganzen Spalten und Zeilen sind wird weiter unten beschrieben.

Teamkasse

Jeder Trainer beginnt mit 1.000.000 Goldstücken, mit denen er sein Team bezahlen muss wenn er es erstellt. Jedes Goldstück das nicht ausgegeben wurde wird in die Teamkasse gelegt (notiert) und kann nach einem Spiel wieder ausgegeben werden. Ein Trainer sollte immer wissen wie viel Gold er besitzt und es sich auf seinem Teambogen vermerken.

Bank

Die NAF bietet einen Bankservice an wo ein Team 100.000 Goldstücke deponieren kann, damit sie auf ihren Reisen nicht so viel Gold mit sich herumtragen. Goldstücke die auf der Bank sind sollten aufgeschrieben werden, aber es beeinflusst nicht den Teamwert. Du kannst nur in der Phase Nach dem Spiel Ein- oder Auszahlungen tätigen (siehe Seite 42).

Teamwert

In Ligaspielen wird der Teamwert unterschiedlich beeinflusst, entweder durch eine Bestechung damit ein Spiel stattfindet (siehe

Seite 40) oder durch Luxusleben (siehe Seite 38). Der Teamwert (oft abgekürzt als 'TW') wird ermittelt durch das addieren der Spielerwerte die im nächsten Match für das Team spielen, inklusive Extrawerte für Erweiterungen, bis hin zu Trainingsmarken, Trainerassistenten, Fan Faktor, und jedes Goldstück in der Teamkasse. Schreibe deinen Teamwert in das vorgesehene Feld auf deinem Teambogen. Merke das Goldstücke in der Bank und jeder Spieler der durch Verletzung nicht spielen kann nicht zum Teamwert dazu gezählt wird.

Spielresultate

Auf der Rückseite des Teambogen befindet sich eine Tabelle für Spielresultate. Schreibe alle deine ausgetragenen Spiele deines Teams nieder. Schreibe den Namen der Gegenmannschaft, das Ergebnis des Spiels, die Anzahl der Verletzungen die verursacht wurden, sowie die Anzahl der Zuschauer und deine Einnahmen die du für das Spiel bekommst, außerdem kannst du noch Notizen über das Spiel machen...

*** Did you know

The Big Moot sandwich has become the number one consumed concession at Blood Bowl stadiums. The Halfling owners of McMurty's continue to reap the benefits of an exclusive concessions contract with several of the larger Old World stadiums. The aroma of those three all-meat patties, Hot Pot sauce, lettuce, cheese, onions, pickles on a caraway seed bun has lured many a fan (and sometimes the players!) away from the game to satisfy a Big Moot Attack. McMurty's reminds all Blood Bowl fans: if you gotta eat, its 'Gotta Be McMurty's'.

Verletzungen

Blood Bowl ist ein harter und gefährlicher Sport, und es kommt oft vor das Spieler verletzt oder getötet werden. Viele Blood Bowl Spieler sind mit Narben alter Verletzungen übersät, andere haben Augen, Ohren, Nasen oder ganze Gliedmaßen verloren. Auch wenn die meisten Verletzungen mit der Zeit wieder heilen, können andere den Spieler dauerhaft beeinflussen. In einzelnen Spielen ist es nicht so wichtig da stellst du den Spieler einfach vom Platz für den Rest des Spiels! – aber in einer Liga ist es sehr wichtig zu wissen welche Verletzung der Spieler hat. An dieser Stelle kommt die Verlusttabelle ins Spiel.

Wenn ein Spieler ein Verlust hinnehmen muss weil eine 10 oder mehr auf der Verletzungstabelle gewürfelt wurde, dann rollt der gegnerische Trainer auf der Verlusttabelle. Die Ergebnisse auf der Tabelle reichen von 11 bis 68. Da du vermutlich keinen 68-seitigen besitzt, benutze einen W6 und einen W8 dafür. Benutze den W6 für die Zehnerstelle, also 2=20, 4=40 usw. Der W8 wird für die Einerstellen benutzt, also 3=3, 5=5 usw. Dann addierst du die Ergebnisse zusammen und erhältst eine Endsumme zwischen 11 und 68. Wenn du zum Beispiel eine 2 mit dem W6 und eine 3 mit dem W8 erzielt hast, ergibt das ein Gesamtergebnis von 23.

Nach dem Wurf vergleichst du das Ergebnis mit der Verlusttabelle. Die Tabelle listet die genaue Verletzung auf und erklärt, die Auswirkungen auf den Spieler. Die meisten Ergebnisse zwingen den Spieler nur dazu das nächste Spiel auszusetzen, aber einige weisen auch Langzeiteffekte auf. Der Trainer des Spielers der eine Verletzung erleidet muss dies in seinem Teambogen vermerken.

★ Verlusttabelle ★

W68	Ergebnis	Auswirkung
11 - 38	Schwer verletzt	Keine Langzeitwirkung
41	Gebrochene Rippen	Spiel aussetzen
42	Leistenzerrung	Spiel aussetzen
43	Augenverletzung	Spiel aussetzen
44	Kieferbruch	Spiel aussetzen
45	Gebrochener Arm	Spiel aussetzen
46	Gebrochenes Bein	Spiel aussetzen
47	Zerschmetterte Hand	Spiel aussetzen
48	Eingeklemmter Nerv	Spiel aussetzen
51	Rückenprellung	Bleibende Verletzung
52	Zerschmettertes Knie	Bleibende Verletzung
53	Zerschmetterte Hüfte	-1 BW
54	Zerschmetterter Knöchel	-1 BW
55	Gehirnerschütterung	-1 RW
56	Schädelbruch	-1 RW
57	Gebrochener Wirbel	-1 GE
58	Zerschmettertes Schläselbein	-1 ST
61 - 68	TOT	Tot!

Spiel aussetzen: Schreibe ein M in die Verletztspalte in deinem Teambogen und radiere es nach dem Ende des nächsten Spiels wieder aus.

Bleibende Verletzung: Muss Spiel aussetzen wie oben. Schreibe ein N in die Verletztspalte in deinem Teambogen. Jede bleibende Verletzung addiert eine 1 auf alle Verletzungswürfe gegen diesen Spieler.

-1 BW, ST, GE, und RW: Muss Spiel aussetzen wie oben. Korrigiere Deine Statistik auf dem Teambogen. Keine Statistik kann mehr als 2 Punkte gesenkt werden oder unter 1 fallen. Jede Verletzung die die Statistik weiter senken könnte werden ignoriert.

Tot! : Nimm den Spieler und setze ihn auf das Feld Tot & Verletzt in deinem Unterstand. Der Spieler wird nie wieder spielen außer er wird wiederbelebt und spielt dann für ein anderes Team.

Starspieler Punkte

In Ligaspielen können Spieler Erfahrung in Form von Starspieler Punkten sammeln. Diese Punkte bekommen Spieler wenn sie Touchdowns erzielen, Pässe erfolgreich werfen, Bälle abfangen, gegnerische Spieler töten oder verletzen und durch die Spieler des Tages Auszeichnung. Wenn ein Spieler genügend Starspieler Punkte gesammelt hat das er im Rang aufsteigt, kann er auf der Erweiterungstabelle rollen. Spieler die lange spielen werden irgendwann Starspieler mit besonderen Fertigkeiten und Charakteristik.

Auf dem Teambogen befinden sich Felder wo jeder Trainer seine Starspieler Punkte für jeden Spieler eintragen kann. Wenn ein Spieler irgendetwas tut, wodurch er Starspielerpunkte bekommt, sollte der Trainer das sofort eintragen.

Starspieler Punkte erhältst Du für folgende Aktionen:

Gelungener Pass (COMP): Wenn ein Spieler einen gelungenen Pass wirft und ein Fänger seines eigenen Teams diesen im anvisierten Feld fängt, bekommt er 1 Starspieler Punkt.

Touchdowns (TD): Ein Spieler der einen Touchdown erzielt erhält 3 Starspieler Punkte.

Abgefangen (INT): Wenn ein Spieler erfolgreich einen Ball abfängt wird er mit 2 Starspieler Punkten belohnt.

★★★ Did you know

That the 2503 season saw the retirement of one of Blood Bowl's favourite killers? Nobbla Blackwart, after 8 great seasons freelancing between teams, finally hung up the chainsaw - Choppy. Choppy was a great chainsaw having lopped off more heads than any other chainsaw in history (including a massive 14 decapitations in 2501 against the Icecastle Wolves).



Whether it was rain, snow, sun or a perfect day, ol' Choppy would always be guaranteed to start and give the fans something to cheer at. Thank you Choppy, your services to Blood Bowl will not be forgotten! Sadly for Blood Bowl players however, Nobbla Blackwart continues to infest the Blood Bowl pitch with his new chainsaw 'Rippy'.

Verursachte Spielerausfälle (CAS): Wenn ein Spieler einen anderen so schwer zusetzt das er auf der Verlusttabelle rollen muß erhält dieser 2 Starspieler Punkte. Sollte ein Verlust durch die Zuschauer oder durch Kettensägen, Bomben oder durch Erstechen erfolgen bekommt der Spieler keine Starspieler Punkte.

Spieler des Tages (MVP): Ein zufälliger Spieler jedes Teams der auch gespielt hat, selbst wenn er getötet wurde im Spiel kann nach dem Spiel Spieler des Tages werden. Der Spieler des Tages erhält 5 Starspieler Punkte. Angeheuerte Söldner oder Starspieler können nicht Spieler des Tages werden, und falls sie zufällig ausgesucht werden sind die 5 Punkte für das Team verloren.

WICHTIG: Wenn ein Team ein Spiel aufgibt bekommt dieses Team kein Spieler des Tages, aber der Gegner dafür 2 Spieler des Tages Auszeichnungen.

★ Starspieler Punkte Tabelle ★

Pro gelungener Pass	1 SPP
Pro verursachten Spielerausfall	2 SPP
Pro abgefangenen Ball	2 SPP
Pro Touchdown	3 SPP
Pro Spieler des Tages Auszeichnung	5 SPP

SPPs	Rang	Erweiterungswürfe
0 - 5	Neuling	Keiner
6 - 15	Erfahrener	Einer
16 - 30	Veteran	Zwei
31 - 50	Angehender Star	Drei
51 - 75	Starspieler	Vier
76 - 175	Superstar	Fünf
176+	Legende	Sechs

Erweiterungswürfe

Wenn Spieler Starspieler Punkte sammeln, erreichen sie mit der Zeit neue Ränge und dürfen auf der Erweiterungstabelle rollen. Alle Spieler beginnen ihre Karriere als Neulinge ohne Starspieler Punkte. Wenn ein Spieler 6 Starspieler Punkte gesammelt hat wird er zu einem erfahrenen Spieler und er darf seinen ersten Erweiterungswurf rollen. Jedes mal wenn ein Spieler einen Rang aufsteigt darf er einen Erweiterungswurf durchführen Die Starspieler Punkte Tabelle zeigt an wie viele Punkte du für den nächsten Rang brauchst.

Schaue am Ende jedes Spiel wie viele Starspieler Punkte jeder deiner Spieler im Team insgesamt hat und vergleiche sie mit Starspieler Punkte Tabelle. Wenn ein Spieler einen neuen Rang er-

reicht rolle auf der Erweiterungstabelle mit 2W6.

★ Erweiterungstabelle ★

2W6	Ergebnis
2 - 9	Neue Fertigkeit
10	Erhöhe den BW oder RW Wert des Spielers um 1 Punkt oder neue Fertigkeit
11	Erhöhe den GE Wert des Spielers um 1 Punkt oder neue Fertigkeit
12	Erhöhe den ST Wert des Spielers um 1 Punkt oder neue Fertigkeit

Neue Fertigkeit

Du kannst wenn du eine neue Fertigkeit auf der Erweiterungstabelle rollst oder aussuchst, alle Fertigkeiten nehmen die unter der Spalte Normal stehen in den Teamlisten auf Seite 63 bis 82. Z.B, kann ein menschlicher Fänger Fertigkeiten aus der Kategorie Allgemein und/oder Geschick auswählen. Ein Spieler kann keine Fertigkeiten niemals wieder verlieren..

Spielerwerte erhöhen

Ein Erweiterungswurf von 10-12 erhöht einen bestimmten Wert des Spielers. Notiere einfach den neuen Wert auf deinen Teambogen. Manchmal kann der Trainer auch anstatt einen Wert zu erhöhen eine Fertigkeit wählen. Kein Wert kann allerdings mehr als 2 Punkte gesteigert werden und ein Wert kann nicht über 10 gesteigert werden. Sollte ein Wert bei 10 sein und du wieder eine Steigerung erwürfelst, dann wähle einfach eine neue Fertigkeit.

★★★ Wusstest Du schon...

Eldril Sidewinter ist der einzige Elfensöldner der seine Dienste jeder Elfenart anbietet. Eldril hat für die Galadrieth Gladiatoren gespielt bis diese 2495 den Chaos Cup gegen die Underworld Creepers gewonnen haben. Als Eldril den spielentscheidenden Touchdown in den letzten Sekunden spielte, fühlte er die Berührung des Chaos Gott Tzeeth welcher sich das Spiel ansah. Tzeeth schenkte Eldril mit einem Blick der Gegner erstarren lassen konnte - Dieses Geschenk kam aber aber nicht umsonst: Tzeeth ist der Gott des zufälligen Chaos und er hatte besonderen Spass einen Elf zu verändern wo doch Elfen den Chaos Cup normalerweise meiden. Tzeeth löschte Eldrils Gedächtnis so dass er sich an nichts mehr vor dem Chaos Cup erinnern kann. Eldril ist verflucht und jeden Morgen wenn er aufwacht glaubt er für das Elfenteam zu spielen, dass ihm am nächsten ist. Er glaubt mal ein Elf mit schwarzem Herzen zu sein und mal geht er in die aufgehende Sonne, umarmt einen Baum und wundert sich wer in seiner Küche so einen Mist kocht.



Pasch

Wenn du beim Erweiterungswurf einen Pasch rollst (2 gleiche Zahlen) dann ignoriere das Ergebnis auch wenn es eine Wertsteigerung gewesen wäre und suche dir eine Fertigkeitenkategorie aus (Normal oder Pasch Kategorie auf Seite 63 bis 82) und wähle eine Fertigkeit deiner Wahl. Ein menschlicher Fänger z.B könnte aus der Allgemein, Geschick, Stärke oder Passen Kategorie eine Fertigkeit aussuchen bei einem Pasch.

Erweiterungen & Wertsteigerung des Spielers

Jeder Spieler hat einen Wert (Kosten). Wenn sie neue Fertigkeiten oder ihre Spielerwerte sich ändern erhöht das den Wert eines Spielers. Eine Verletzung die einen Spielerwert senkt hat keine Auswirkungen auf den Wert des Spielers. Schaue auf der unteren Tabelle wie sich die Werte deines Spielers ändern.

★ Wertsteigerung ★

+20.000	Neue Fertigkeit
+30.000	Fertigkeiten, die nur mit Pasch erreicht werden
+30.000	+1 BW oder +1 RW
+40.000	+1 GE
+50.000	+1 ST

Angeheuerte Spieler & Söldner & Starspieler Punkte

Angeheuerte Spieler (S.35) und Söldner erhalten keine Starspieler Punkte. Sie können aber die MVP Auszeichnung erhalten, was aber bedeutet das die 5 Punkte für die Auszeichnung verloren sind für dieses Spiel.

★★★ Did you know

Many of the all-time Chaos great teams had Mutants: players with many more than their fair share of limbs, eyes, heads or other bodily organs. Past masters include Margoth Doomgrin, whose body emitted sprays of soporific musk that caused opponents to practically fall asleep on the pitch and whose head bore an uncanny resemblance to a ball – his final decapitation by a Black Orc was messy but allowed the Gougued Eye to run in two touchdowns with a single play; team captain Snake Sanders whose hypnotic gaze granted to him after a Chaos Cup victory proved his downfall one match when he caught sight of himself in the Eagles' sideline dressing mirror and spent the rest of the game rooted to the spot; 'Spider' Smith, the six armed star Catcher of the Chaos All-Stars; and Ruddog Ironhead who was the Chaos All-Stars leading Blitzter for three seasons until his massive armoured body and razor sharp metallic claws proved to be an excellent lightning rod during a stormy game with the Valkyries.

★★★ Wusstest Du schon...

dass der berühmteste Skaven Spieler aller Zeiten Tarsh Surehands war? Tarsh hatte zwei Köpfe und vier Arme, mit denen er führender Passemphänger der Liga wurde. Unglücklicherweise verfehlte er einen Pass in einem besonders wilden Spiel gegen die Lustria Lakers was zu einer Diskussion zwischen seinen Köpfen führte und eh jemand eingreifen konnte hatte er sich selber erwürgt.



Ligaspiele austragen

Ligaspiele haben ihren eigenen Ablauf und beinhalten zusätzlich zu dem eigentlichen Spiel noch bestimmte Aktionen, die vor und nach dem Spiel durchgeführt werden. Beachtet einfach folgende Reihenfolge, wenn ihr Ligaspiele austragt.

1. Vor dem Spiel

1. Rolle auf der Wettetabelle
2. Spieler anheuern & Erweiterungen
3. Das Spiel

2. Anzahl der Fans und den FAME auswerten

1. Danach wird ganz normal gespielt
2. Nach dem Spiel
3. Erweiterungswürfe

3. Aktualisiere deinen Teambogen

Vor dem Spiel

Die folgenden Aktionen müssen vor jedem Ligaspiel durchgeführt werden. Die Abfolge besteht aus 2 Schritten:

1. Das Wetter
Ein Trainer rollt auf der Wettetabelle (siehe Seite 23) um das Wetter für das Spiel zu ermitteln.
2. Spieler anheuern & Erweiterungen

Teams die zu unterlegen sind gibt man oft Erweiterungen damit die Chancen ein wenig ausgeglichen sind. Gewöhnlicherweise gibt der Stadionbesitzer ihnen Geld damit sie sich Erweiterungen kaufen können um gegen einen sehr gutes Team zu bestehen. (Der Stadionbesitzer bekommt das Geld durch höhere Ticketverkäufe und Werbung wieder rein).

Um dies darzustellen, bekommt ein unterlegenes Team für ein Spiel eine bestimmte Anzahl Goldstücke um Erweiterungen zu kaufen die dem Team in dem Spiel helfen könnte. Hat ein Team ein Gesamtwert von 1,000,000 Goldstücke, und das andere einen Gesamtwert von 1,250,000 Goldstücke, dann bekommt das unterlegene Team (hier das erste) 250,000 Goldstücke was es für Erweiterungen ausgeben kann. Sollte von dem Gold was übrig bleiben ist es verloren und wird dem Team nicht gutgeschrieben. Die Höhe des Goldes richtet sich immer nach der Differenz der beiden Teamwerte.

Außerdem darf jeder Trainer Gold von seinem Vermögen (aber nicht das was auf der Bank liegt) benutzen um Erweiterungen zu kaufen. Wenn der überlegene Gegner wünscht mit seinem Gold Erweiterungen zu kaufen muss er dies tun, bevor der unterlegene seine Erweiterungen kaufen darf.

Spieler und Erweiterungen kannst Du ab Seite 40 aussuchen. Merke das spezielle Regeln und Limitierungen bleiben die dein Team hat. Da einige Spieler sehr lange brauchen um sich zu entscheiden was sie nehmen, gibt es ein 4 Minuten Zeitlimit.

0-2 Bloodweiser Babes: Du kannst einen magischen Ale zusammen mit einer schönen Frau kaufen, die deine Spieler für 50,000 Goldstücke pflegt. Der Ale in Kombination mit der schönen Frau zeigt eine gute Wirkung. Spieler deines Teams erhalten einen +1 Modifikator (pro kauf +1) wenn sie sich von einem KO erholen in diesem Spiel.

0-2 Wandernder Sanitäter: Jedes Team welches auch einen normalen Sanitäter kaufen kann aber keinen hat kann auch bis zu 2 wandernde Sanitäter für je 100,000 Goldstücke leihen. Diese Sanitäter sind sehr mächtige Priester und helfen nur für ein Spiel, da sie sich gegenseitig es nicht erlauben für ein Team dauerhaft zu spielen. Die Regeln für wandernde Sanitäter sind identisch mit ei-

nem normalen Sanitäter (Seite 17). Aber nur ein Sanitäter kann benutzt werden um den Verletzungswurf zu wiederholen.

0-1 Igor: Jedes Team welches keinen Sanitäter kaufen kann kann einen Igor sich leihen für 100,000 Goldstücke. Igor ist ein Meister in Dinge sammeln wie verrottetes Fleisch, Hüftknochen bis Bein-knochen usw. Igor kann nur einmal im Spiel benutzt werden um einen Regenerationswurf zu wiederholen.

0-3 Bestechung: Jede Bestechung kostet 50.000 Goldstücke für Goblin und Untote, alle anderen Teams bezahlen 100.000 Goldstücke pro Bestechung. Du kannst nun alle Aktionen vom Schiri die einen Spieler von dir vom Platz stellen würde (beim Foulen oder versteckte Waffe) ignorieren. Rolle einen W6 und bei einer 2-6 ist die Bestechung erfolgreich. Es gibt auch kein sofortiges Rundenende wie normalerweise bei einem erwischten Foul., aber bei einer 1 ist die Bestechung misslungen und die normalen Regeln gelten. Bestechung kann einmal im Spiel benutzt werden. Goblin und Unterwelt Teams zahlen nur 50.000 Goldstücke.

*** Wusstest Du schon...

... dass das Zahlen von Bestechungsgeldern an Schiedsrichter so drastische Formen angenommen hat, dass es bereits Regeln gibt, die festlegen wo, wann und wie ein Schiedsrichter einen Bestechungsversuch akzeptieren darf? Um diesen immer schlimmer werdenden Vorgang einzudämmen spielt die Gilde der Schiedsrichter mit dem Gedanken, eine zweite Gruppe von Schiedsrichtern einzustellen, die das Verhalten der ersten Gruppe überwacht!



0-4 Zusätzliches Training: Jedes zusätzliche Training kostet 100,000 Goldstücke und erlaubt dem Team eine zusätzliche Trainingsmarke für dieses Match zu nehmen.

0-2 Starspieler: Starspieler sind die Helden der Blood Bowl Arena, die talentiertesten Spieler im Sport. Jeder Starspieler hat seine eigenen speziellen Fertigkeiten und jeder ist ein Individuum (siehe Seite 106 für Starspielerprofile und Fertigkeiten). Starspieler spielen ein Match für ein Team das sie bezahlen kann. Du kannst bis zu 2 Starspieler leihen, die dann für dein Team spielen, falls sie in deinem Team spielen dürfen. Tot und schwerwiegende Verletzungen die ein Starspieler abbekommt verschwinden wieder nachdem Match, außer dein Ligaleiter entscheidet etwas anderes. Durch Starspieler kannst Du auch mehr als 16 Spieler im Team haben. Spieler die durch Verletzung ein Spiel verpassen können natürlich durch Starspieler für dieses Match ersetzt werden. Es ist möglich (aber sehr unwahrscheinlich) das beide Teams den selben Starspieler leihen. Falls dies passiert zahlen beide Teams die Leihgebühr dem Starspieler aber dieser tritt für keines der beiden Teams an. Sanitäter, oder ein Igor können nicht auf einen Starspieler angewandt werden.

Unendliche Söldner: Für jeden Spieler der fest in einem Team spielt, gibt es dutzende freie Spieler die nur ein Match für ein Team spielen und dann weiter ziehen. Das sind die Stars die es nicht ganz an die Spitze geschafft haben, weil ihre Teams Bankrott gemacht haben. Ein Söldner kostet 30.000 Goldstücke mehr als ein normaler Spieler derselben Position. Z.B. Ein Söldner Menschen

Feldspieler würde 80.000 Goldstücke kosten ihn für ein Spiel zu leihen. Die normalen Spielerlimits für Positionen gelten auch für Söldner (also unendlich viele sind es dann nicht); Die Gesamtzahl der Spieler im Team kann somit auch über 16 steigen. Spieler die wegen einer Verletzung ein Spiel aussetzen müssen, können durch Söldner für dieses Match ersetzt werden. Alle Söldner haben die Fertigkeit Einzelgänger. Außerdem kannst Du eine weitere Fertigkeit für den Söldner wählen die für diese Position verfügbar ist (Normale Spalte). Diese Fertigkeit kostet zusätzlich 50.000 Goldstücke. Z.B. ein Söldner Menschen Feldspieler könntest Du die Fertigkeit Tackle geben wodurch der Söldner 130.000 Goldstücke kostet.

*** Did you know

The origin of the first Troll-Slayer in Blood Bowl occurred on the Dwarf Giants team. In 2465 Stout Ironfist, a star blitzer for the Giants, was given the task of protecting the King's son during a match against the Lowdown Rats. During one drive the Rats managed to hit Stout in the face with a custard pie. By the time he was able to clear his eyes the King's son had been killed by the Rat's Troll!



Stout flew into a frenzy, grabbed the King's son's horned helm and swung it with such fury that he decapitated the Troll. Stout was so ashamed from the double blow of allowing himself to fall for the custard pie trick and failing the King's orders to protect his son that he painted his face and partially shaved his head as a mark of humility. He also dyed his hair orange as a mark of respect to the famous red beard of the King's son. Stout continued playing for the Giants, attacking the largest and toughest opponents he could find in the hopes of finding death to release him from his shame. A triple team block by the ogre Morg, the troll Bork, and the minotaur Zy-Nox in 2471 during a match against the Chaos All-Stars finally ended his fanatical career. Based on his legend, Dwarfs that incur massive shame for actions during Blood Bowl matches follow Stout's path in their efforts toward release and redemption through reckless acts of on-pitch violence!

0-1 Halbling Meisterkoch: Ein Halblingteam kann einen Halbling Meisterkoch für 50.000 Goldstücke leihen, jedes andere Team muss für ihn 300.000 Goldstücke bezahlen. Rolle am Anfang jeder Halbzeit 3W6 um zu sehen was der Meisterkoch bewirkt. Für jeden Würfel der eine 4 oder mehr zeigt, erhält das Team eine Trainingsmarke und das gegnerische Team verliert eine Trainingsmarke, falls sie noch welche besitzen die sie verlieren können. Ein Halbling Team zahlt nur 50.000 Goldstücke.

*** Did you know

In the days before the Colleges of Magic ruled on limiting Wizard assistance to teams, games were awash with magic. Who could forget the infamous 2472 Quagmire Incident when rampant spellcasting caused the Bright Crusaders' entire stadium to sink into the earth? The Necromancer's Broadcasting Circle, the Crystal Ball Service, the Association of Broadcasting Conjurers, the Wolf Network, and the Broadcasting Brotherhood of Casters all banded together to force the Colleges of Magic to make the other magical guilds toe the line on a limit to magical interference in the game. Not only was the Cabalvision signal being disturbed, but the game itself was in danger of being ruined, and there are large piles of gold in Blood Bowl broadcasting!

Nowadays, the Wizards have taken a more enlightened attitude, preferring to give their team a sudden advantage at a strategic moment, rather than allow sorcery to dominate the game entirely.

0-1 Zauberer: Du kannst einen Zauberer für 150.000 Goldstücke leihen, der dein Team für dieses Spiel unterstützt. Siehe Seite 41 für die Regeln des Zauberers.

Zauberer

Zauberer wie alle anderen Leute in der alten Welt sind wahre Sportfans und viele sind auch fanatisch loyal in ihrer Unterstützung zu ihrem Team. Deshalb ist es nicht überraschend als das Spiel geboren wurde das einige Zauberer ihrem Team aus der Patsche geholfen mit einigen ausgewählten Zaubersprüche. Nachdem allerdings Zauberer eine wahre magische Schlacht lieferten um ihr eigenes Team an die Spitze zu bringen. Am Ende durften nur noch Teams die eine Lizenz erworben einen Zauberer im Team haben. Außerdem durften diese nur einen Zauber pro Match sprechen. Jedes Team darf einen Zauberer für ein Match leihen. Kein Team darf mehr als 1 Zauberer pro Match leihen. Zauberer kannst Du mit einer Zauberer Figur darstellen (sieht besser aus als ihn mit einer Flasche darzustellen).



Einmal pro Spiel darf der Zauberer entweder einen Feuerball oder einen Blitz zaubern. Zauberer dürfen nur am Anfang ihrer eigenen Teamrunde bevor irgendein Spieler eine Aktion ausführt einen Zauber sprechen oder gleich nachdem der eigene Spielzug des Teams beendet ist, auch wenn es ein sofortiges Rundenende ist.



Feuerball: Wähle ein Feld auf dem Spielfeld aus. Rolle einen Würfel um jeden stehenden Spieler (egal von welchem Team) welche auf dem ausgesuchten Feld oder an einem der angrenzenden Feldern stehen zu treffen. Wenn der Würfel eine 4 oder mehr zeigt, dann fällt das Ziel zu Boden. Falls der Würfel eine 3 oder weniger zeigt kann das Ziel dem Feuerball ausweichen. Führe für

jeden Spieler der zu Boden gegangen ist einen Rüstungswurf aus (und ggf. einen Verletzungswurf) als ob dieser Spieler durch einen Gegner zu Boden geworfen wurde der die Fertigkeit Knochenbrecher besitzt. Wenn ein Spieler dessen Team gerade am Zug ist, vom Feuerball zu Boden geworfen wird, dann wird der Spielzug nicht beendet außer der Spieler trug den Ball.

Blitz: Wähle einen stehenden Spieler irgendwo auf dem Feld aus, und rolle einen Würfel. Wenn der Würfel eine 2 oder höher anzeigt, dann wurde er vom Blitz getroffen. Wenn eine 1 angezeigt wird konnte er den Blitz ausweichen. Führe einen Rüstungswurf (und ggf. einen Verletzungswurf aus) als ob er von einem Spieler zu Boden geschleudert wurde der die Fertigkeit Knochenbrecher besitzt.

★★★ Did you know

Wizards are not always able to cast spells safely from the sidelines. In 2501, an Albion league started a 2nd division that prohibited spellcasting from off the pitch. This meant that Wizards had to take the pitch as on-pitch spellcasters. Many fans travel to games in this division of the Midgard Blood Bowl League to see just how well Wizards stand up when a raving Blood Bowl star is screaming down the pitch at them. The sights and sounds of frying bolts of lightning and sizzling fireballs followed by the snapping of a Wizard's spine like a twig has delighted fans of all ages so much that the commissioner of the league has no plans to overturn the ruling despite several petitions from the Colleges of Magic to do so.



Nach dem Spiel

Du musst nach jedem Ligaspiel die folgenden 2 Schritte ausführen:

1. Erweiterungswürfe

In Ligaspielen können Spieler Starspielerpunkte verdienen, welche ihnen eventuell ermöglicht am Ende des Spieles einen Erweiterungswurf auszuführen. Diese Phase wird von jedem Trainer genutzt um MVP's auszuzeichnen, Starspielerpunkte zu aktualisieren die gesammelt wurden, und alle Erweiterungswürfe auszuführen.

2. Teambogen aktualisieren

Diese Phase wird genutzt um den Teambogen auf den neuesten Stand zu bringen. Spieler und Trainersachen können gekauft oder gefeuert werden und beliebige Notizen oder spezielle Bemerkungen können nun in den Teambogen eingetragen werden. Auf der Rückseite des Teambogens kann man das Ergebnis eines Spieles das das Team absolviert hat eintragen. Führe folgende Schritte durch:

1. Lösche alle Spieler die getötet wurden vom Teambogen und notiere alle Änderungen der Spielerwerte.
2. Ermittle die Einnahmen de Spiels. Jeder Trainer rollt einen W6 und addiert seinen FAME Wert dazu (siehe Seite 18). Dein Team bekommt dieses Ergebnis x 10.000 Goldstücke als Einnahmen für dieses Spiel. Wenn du ein Spiel Gewinnst oder Unentschieden spielst erhältst du zusätzlich 10.000 Goldstücke. Wenn du ein Spiel gewinnst kannst Du auch deinen W6 Wurf am Anfang wiederholen wenn du magst, aber du musst dieses zweite Ergebnis akzeptieren, auch wenn es schlechter war als der erste. Ein Team das ein Spiel aufgibt erhält keine Einnahmen.
3. Jeder Trainer muss nun seine Nebenkosten des Teams zahlen (siehe nächste Sektion auf dieser Seite).
4. Wenn ein Trainer ein Spiel verloren hat oder Unentschieden

gespielt hat, rollt er 2W6. Wenn ein Trainer gewonnen hat, rollt er 3W6. Wenn ein Trainer Gewonnen oder Unentschieden gespielt hat und das Würfelergebnis höher ist als der Fan Faktor des Teams, dann wird der Fan Faktor um 1 erhöht. Wenn der Trainer Verloren oder Unentschieden gespielt hat und das Würfelergebnis niedriger als der Fan Faktor des Teams ist, wird der Fan Faktor um 1 gesenkt.

5. Jeder Trainer kann nun sein Goldvermögen auf die Bank bringen oder von der Bank holen. (Denke daran das die Bank nicht mehr als 100.000 Goldstücke aufnehmen kann).
6. Jeder Trainer muss entscheiden ob er mit seinem Goldvermögen neue Spieler und Trainersachen für sein Team kaufen möchte oder entlassen will, er erhält sein Gold aber nicht zurück. Außerdem kann jeder Trainer auch Gold für Trainingsmarken ausgeben. Zusätzliche Trainingsmarken kosten doppelt so viel wie in der Teamliste angegeben, aber in der Teamliste bleibt der Kostenwert normal. Merke: Gold das auf der Bank liegt kann nicht dazu benutzt werden um Spieler, Trainersachen oder Trainingsmarken zu kaufen.
7. Wenn dein Team irgendwelche Ersatzspieler (siehe Punkt 8 unten) in der Teamliste hat, musst du sie entweder entlassen oder sie für das Team kaufen, falls du weniger als 16 Spieler in der Teamliste hast, indem du ihre Neulingskosten bezahlst. Wenn du einen Ersatzspieler kaufst, verliert er die Fertigkeit Einzelgänger, aber behält alle Starspielerpunkte und Fertigkeiten.
8. Wenn dein Team im nächsten Spiel nur 10 oder weniger Spieler aufstellen kann, kannst du umsonst Ersatzspieler benutzen um dein Team auf 11 Spieler aufzustocken. Ein Ersatzspieler ist immer auf Position 0-16 auf deiner Teamliste. Zähle seine normalen Neulingskosten zu deinem Teamwert dazu, aber er hat die Fertigkeit Einzelgänger, da er noch nicht so gut mit deinem Team zusammenspielen kann. Mit Ersatzspieler kannst du insgesamt mehr als 16 Spieler in deinem Team haben (Verletzte dazu gerechnet).
9. Ermittle deinen neuen Teamwert und trage ihn in deine Teamliste ein. Der Teamwert errechnet sich aus der Summe der Werte deiner Spieler (inklusive Erweiterungen), den Trainingsmarken, den Fan Faktor und deinem Gold was du in deiner Teamkasse hast. Zähle nicht das Gold auf der Bank dazu, und auch nicht die Spieler die verletzungsbedingt ein Spiel aussetzen müssen.

Nebenkosten

Erfolgreiche Teams können ein großes Vermögen verdienen wenn ihre Spieler sich weiterentwickeln und das Team zusammen wächst. In den frühen Tagen des Blood Bowl wurde das Dunkelfen Team Terrifying Anarchists von Naggaroth auf ein Vermögen von über 7.000.000 Goldstücke geschätzt. So wie der Erfolg eines Teams steigt steigen auf die Nebenkosten des Teams, was dazu führen kann auf dringende Käufe zu verzichten um die Rechnungen zu bezahlen.

Ab einem Teamwert von 1.500.000 Goldstücken und weiteren 200.000 Goldstücken muss das Team jeweils 10.000 Goldstücke Nebenkosten nachdem Spiel zahlen. Wenn das Team nicht genug Gold in der Teamkasse oder auf der Bank besitzt, um die Kosten zu zahlen, wird jeder Überschuss abgeschrieben und wird nicht übertragen. Die Teams müssen keine Schulden machen um ihre Nebenkosten zu bezahlen. Ein Team mit einem Teamwert von 1.720.000 Goldstücken würde nach jedem Spiel 20.000 Goldstücke als Nebenkosten zahlen.

★ Nebenkostentabelle ★

Teamwert	Ausgaben
< 1.750.000	0
1.750.00 bis 1.890.000	10.000
1.900.000 bis 2.040.000	20.000
2.050.000 bis 2.190.000	30.000
2.200.000 bis 2.340.000	40.000
2.350.000 bis 2.490.000	50.000
2.500.000 bis 2.640.000	60.000
Weiter in 150.000er Schritten	+ jeweils 10.000

Ein Spieler der aufgibt (siehe Seite) bevor er sein Team für den Anstoß aufstellt, und nur 2 oder weniger Spieler aufs Feld stellen kann, erleidet keine zusätzliche Strafen. Falls ein Trainer aus anderen Gründen ein Spiel aufgibt, erhält der Gewinner alle Einnahmen des Verlierers und seine MVP Auszeichnung. Außerdem verliert der Spieler 1 Fan Faktor und kann nicht für einen weiteren würfeln, und jeder Spieler des Verlierer Teams die 51 oder mehr Starspielerpunkte haben, verlassen das Team bei einer 1-3 bei einem W6 Wurf. Rolle für jeden Spieler einzeln.

Turniere

Nach dem Zusammenbruch der NAF wurden für einige Zeit überhaupt keine Turniere oder organisierten Wettkämpfe mehr ausgetragen. Die Teams trugen normale Einzelspiele für jedes Preisgeld aus, das man ihnen anbot. Nur wenig später allerdings begannen die Gedankenübertragungsanstalten und großen Blood Bowl Sponsoren gemeinsam Turniere zu organisieren. Die Teams die sich bis ins Finale durchschlagen konnten, gewannen hohe Preisgelder. Vier Turniere festigten bald ihre Stellung als bedeutendste und beliebteste Blood Bowl Ereignisse des Jahres. Diese Turniere die man bald nur noch die Großen Turniere nannte sind das Chaos Cup-Open, der Grottenbowl, das Spike! Open und das Blood Bowl Turnier.

Die Großen Turniere werden über das Jahr verteilt in Abständen von etwa 3 Monaten abgehalten. Das Chaos Cup-Open findet im Frühjahr statt, das Blood Bowl Turnier im Sommer und das Spike Open im Herbst. Der Grottenbowl wird während der kalten Wintermonate ausgetragen, wenn die meisten Teams lieber in den beheizten unterirdischen Stadien spielen als in der eisigen Kälte. Natürlich gibt es auch Ausnahmen, die meisten Teams aus Norsca bevorzugen Temperaturen von unter null Grad, während die Frostriesen der Eislords gar nicht am Grottenbowl teilnehmen können, weil sie in den warmen Stadien schmelzen würden!

Am Ende jeder Saison versammeln sich die Teams um zu entscheiden wer die Trophäe gewinnt. Alle Turniere finden an verschiedenen Orten statt. Das Blood Bowl Turnier findet im Imperator Stadion in Altdorf statt, das Spike! Open in der Küstenstadt Magritta in Estalia. Das unterirdische Stadion der Zwerge in Barak-Varr (welches die Magieorden unter großem Kostenaufwand und sehr zur Freude der Zwerge instand halten) dient als Austragungsort für das Grottenbowl Turnier. Der Chaos Cup wird jedes Jahr an einem anderen Ort ausgetragen, und meistens weiß bis eine Woche vor Turnierbeginn niemand, wo das Turnier stattfindet. Verständlicherweise haben viele Teams große Probleme, an diesem Turnier teilzunehmen, denn falls sie sich nicht zufällig schon in der Nähe des Austragungsortes befinden, haben sie keine Chance, rechtzeitig zu erscheinen und teilzunehmen.

Saisons und Turniere

Um dies darzustellen, haben alle Blood Bowl Ligen am Ende der Saison ein Turnier. Der Ligapäsident hat die Verantwortung seine Liga aufzubauen und für einen reibungslosen Ablauf für seine Liga und Turniere zu sorgen. Er muss allen Trainern mitteilen wie lange eine Saison geht und wie am Ende der Saison die Turniere ausgetragen werden.

Wenn deine Trainer regelmäßig 1-2 Spiele in der Woche austragen können, dann sollte deine Saison 3 Monate gehen (basierend auf dem realen Weltsystem). Wenn deine Trainer nur unregelmäßig spielen können solltest du eine längere Saison haben. Faustregel: Deine Saison sollte so lang sein das deine Trainer ein Dutzend Spiele austragen können.

Am Ende der Saison entscheidet der Ligapäsident welche Teams an Turnieren teilnehmen wie ein Unentschieden im Turnier gehandhabt wird, wie ein Turnier gespielt wird und welche Preise der Gewinner des Turnieres bekommt. Ein typisches Turnier hat 2 Halbfinalspiele gefolgt von einem Finalspiel. Erweiterungen und Goldstücke können nicht benutzt werden um Starspieler oder Söldner zu kaufen, für die Turniere, da die NAF der Meinung ist das solche wichtigen Spiele mit dem eigenen Team bestritten werden müssen!

Es gibt mehrere Möglichkeiten um zu entscheiden wer in die Halbfinale kommt. Die einfachste Methode (aber nicht die fairste) ist, die 4 Teams mit dem höchsten Teamwert aus der Liga zu nehmen.

Eine Variante davon wäre die 4 Teams mit der höchsten Gewinnquote, oder den Teamwert mit der Gewinnquote zu multiplizieren und die 4 Teams mit den höchsten Werten zu nehmen. Du kannst die Gewinnquote ausrechnen indem du die Anzahl der Gewonnenen Spiele durch die Anzahl der gespielten Spiele teilst. Z.B. ein Team das einen Wert von 1.800.000 Goldstücke hat und 5 von 10 Spielen gewonnen hat, besitzt eine Gewinnquote von 50% was bedeutet das der Teamwert nur 900.000 Goldstücke beträgt (Wert des Teams liegt dadurch nur bei 50%).

Eine andere Methode ist Play-Offs zu spielen, am Ende der regulären Saison. Jeder Trainer kann an den Play-Offs teilnehmen, aber muß zu einer bestimmten Zeit Spiele bestreiten die vom Ligapäsidenten bestimmt werden. Der Ligapäsident muß einen Spielplan und ein Punkte oder KO System erstellen damit zum Schluß nur noch 4 Teams übrigbleiben, die die Halbfinale spielen. Es gibt eine Menge Wege um die Play-Offs zu organisieren, vom normalen KO System bis hin zu Gruppenspielen wie es z.B. bei der Fußball Weltmeisterschaft getan wird. Jeder muß nun selber herausfinden welches System für sein Turnier am besten geeignet ist. Der Ligapäsident entscheidet ob für die Play-Offs Erweiterungen erlaubt sind oder nicht.

*** Did you know

Witch Elves first appeared on the Blood Bowl pitch not long after the collapse of the NAF when Nikk Three-horn ran away with the NAF treasury and the entire Darkside Cowboys cheerleading section. Disgusted that the cheerleaders could run away with a non Dark Elf, the Witch Elf priestesses of Naggaroth formed their very own Blood Bowl team to prove that not all female Dark Elves are so easily swayed by the lure of gold. The 'Deadly Nightshades', as they were known, made an instant impact as they dismantled just about every team that stood in their path in their first season. Sadly, however, the required ritual blood baths and sacrifices the Witches must perform back in Naggaroth for the Dark Elf god Khaine caused them to miss the semifinal of the 2490 Blood Bowl tournament.

The Deadly Nightshades never quite managed to repeat the phenomenal success of that season but they certainly left a mark on the Blood Bowl world as many Dark Elf teams now field a Witch Elf or two as regular players on the squad. The Nightshades also hold two remarkable records, not only do they hold the record for most consecutive games played to a full stadium, they have also never been refused a game. While the coaches of the opposition may claim that it's because they never refuse a challenge and are always willing to help out young ladies in need, a better guess might be that it's because thigh length boots and revealing uniforms bring in the crowds (and the opposing players).



Letztendlich kannst du auch entscheiden das die reguläre Saison wie eine Liga mit festen Spielzeiten gespielt wird (wie Bundesliga oder den englischen Ligensystem). Teams erhalten Punkte für ihre Spiele (3 Punkte pro Sieg, 1 Punkt pro Unentschieden, 0 Punkte pro Niederlage) Eine Alternative wäre 5 Punkte pro Sieg, 3 Punkte pro Unentschieden, 1 Punkt pro Niederlage. Am Ende der Saison spielen die 4 Teams mit den meisten Punkten in den Halbfinalen. Welche Methode du auch immer benutzt um die 4 Teams zu bestimmen, am Ende werden die 4 Teams in zufällige Paarungen für die beiden Halbfinale gezogen. Die beiden Gewinner der Halbfinale spielen dann das Finale und der Gewinner erhält eine Trophäe (siehe Glänzende Preise). Merke: Teams bekommen kein Gold für Erweiterungen in den Halbfinal- und Finalspielen.

*** **Did you know**

Not all Blood Bowlers out there love and worship Nuffle. There are a few out there who dislike him and curse his name. The Nuffle Blasphemer's Association (NBA) was started by Torg the Blasphemer, coach of Torg's Terminators, when his star player unexpectedly died in the league semi-final. With the game on the line, Sig "the Butcher" Thundersmack was sprinting toward the end zone for the winning touchdown when he seemed to trip over the goal line itself resulting in his neck being broken. The opposition was able to recover the ball and pull off an unbelievable scoring play that sent them to the league final instead. Torg cursed Nuffle for his fickleness and started up the NBA, which has grown over the years to include a number of players and coaches who have become disenchanted with Nuffle. You may see them at Blood Bowl games in their long black robes holding up signs denouncing the Blood Bowl god. Most people consider them a bunch of complete wackos and tend to ignore them.



Liga Herausforderungen

Trainer haben die Möglichkeit starke Teams am Erreichen der Halbfinale zu hindern, indem sie sich weigern Spiele gegen sie in der Liga oder Play-Offs auszutragen. Um diese verachtenswerten Praktiken zu unterbinden, darf jeder Trainer einmal pro Woche ein gegnerisches Team schriftlich herausfordern. Der Trainer übergibt die Herausforderung an den Organisator des Turnieres der sie dann an den herausgeforderten Trainer weiterreicht und dieser übermittelt dann die Antwort. Ein herausgeforderter Trainer hat nun folgende 3 Möglichkeiten zu antworten:

- ★ **Annehmen:** Ein herausgeforderter Trainer kann akzeptieren und die beiden Teams tragen das Spiel normal aus.
- ★ **Ablehnen:** Ein herausgeforderter Trainer kann ablehnen. Dies zählt als 2-0 Sieg für den Herausforderer. Keine Änderung an Starspielerpunkte, Gold oder Fan Faktoren bei beiden Teams.
- ★ **Ersatz:** Ein herausgeforderter Trainer kann irgendeinen anderen Trainer darum bitten, dieses Spiel an seiner Stelle auszutragen. Der Ersatztrainer muß an dem Turnier teilnehmen und darf bisher noch nicht gegen den Herausforderer angetreten sein. Wenn er sich einverstanden erklärt, muß der Herausforderer das Spiel austragen, oder es zählt für ihn als 0-2 Niederlage.

Die glänzenden Preise

Auch wenn der Ruhm den Pokal eines der großen Turniere zu gewinnen, für die meisten Trainer Grund genug zur Teilnahme darstellt, motiviert viele Trainer doch auch das hohe Preisgeld, daß die Sponsoren der Turniere dem Gewinner anbieten. Aus dem Gewinn eines großen Turnieres ergeben sich häufig auch noch andere Vorteile wie lukrative Sponsorenverträge oder Sonderpreise.

Um dies darzustellen erhalten die Teams die am Ende der Saison an Turnieren teilnehmen erlangen folgende Vorteile:

1. Die Zuschauermenge und der Gewinn wird in Halbfinal und Finalen Spielen verdoppelt.
2. Der Gewinner eines Turnieres erhält eine Trophäe. Solange ein Team diese Trophäe besitzt hat das Team eine zusätzliche Trainingsmarke. Die Trainingsmarke zählt zum Teamwert normal dazu. Eine Trophäe wird solange behalten bis ein anderes Team dieses Turnier gewinnt und die Trophäe bekommt.
3. Das Team welches gewonnen hat, erhält einige Vorteile, wie unten beschrieben. Die Vorteile variieren von Trophäe zu Trophäe.

Die SPIKE! Magazin Trophäe

Diese Trophäe in Form eines Stachels auf einem beeindruckenden Sockel, wird dem siegreichen Team des Spike Open verliehen. Da der Sieger nur positiv im Spike Magazin erwähnt, wird kann das Team eine 2 zu ihrem Fanwurf addieren, solange sie die Trophäe besitzen.



Wenn dem Organisator die Idee gefällt, kann er auch den Spike Magazin Spieler des Jahres wählen lassen, nachdem das Finale gespielt wurde. Diese Auszeichnung geht an den Spieler der Liga, der die meisten Starspielerpunkte besitzt. Der Spieler erhält die Fertigkeit Beliebter Spieler außer er hat sie schon, solange er sich weiter in dem Team befindet. Rechne die Fertigkeit zu dem Spielerwert als ob du einen Pasch gewürfelt hast. Merke das ein Spieler nicht einem Team angehören muß, das an dem Turnier teilgenommen hat, um diese Auszeichnung erhalten zu können.

Der Grottenbowl

Der Grottenbowl wird in einem unterirdischen Stadion ausgetragen. Früher stellten sich die 2 spielenden Teams an den gegenüberliegenden Seiten eines Höhlensystems' auf und versuchten mit dem Ball die gegnerische Startposition zu erreichen was dann als Touchdown zählte. Heute spielen die Teams allerdings auf Spielfeldern mit normaler Größe und Form, mit dem Unterschied das sie in einer Höhle liegen.

Die 10 Magieorden richten den Grottenbowl aus und jeder der verschiedenen Orden unterstützt eines der teilnehmenden Teams. Die Idee dieses Turnieres bestand ursprünglich, darin, herauszufinden, welcher Magieorden die größte Macht besaß und war als einmaliges Ereignis geplant. Jetzt findet der Grottenbowl allerdings bereits seit 20 Jahren statt und es ist



auch kein Ende abzusehen. Das Siegerteam bekommt einen speziellen Vertrag mit einem Magieorden das sie unterstützt hat. Dieser Vertrag erlaubt es dem Team einen Zauberer für 50.000 Goldstücke zu kaufen als normalerweise für 150.000 Goldstücke, solange sie die Trophäe besitzen.

★★★ Did you know

While the Chaos All-Stars are the most famous team with an unusual mix of players compared to other teams of the same race, several other very famous Blood Bowl teams have been composed of a unique cast of characters.

Evil Gits: The Evil Gits are an evil team made up of mix of evil players. They've been known to field evil Hobgoblins, evil Orcs, evil Dark Elves, evil Skaven, evil Goblins, evil Ogres, evil Half-Orcs, or in fact any other players just so long as they are Evil! The Gits are followed everywhere by their evil unofficial supporters club, the Evil Gits Unofficial Supporters Club, who are, if anything, even more evil than the evil team they evilly support!

Heroes of Law: The Heroes of Law are everything that the Evil Gits are not. This team frequently has Human, Dwarf, Elf, and Halfling players that play for the team without pay. The players hope to show the world a better way by honest strategic play on the pitch without resorting to fouling or bribes. The Heroes of Law are known throughout the realms for their charity matches and for key players missing games because they are volunteering for some other worthy cause that day.

Motley Horde: This mix of misfits, cast-offs, and flat-out lazy players comprise an interesting team. Many of the team's players may hang around for practice, but then skip the game or vice versa. The coach, Kul-Blood Conn, never knows from week to week who will show up, and his game plan must change radically depending on the players available. One week he may have six Chaos Dwarfs, four Skaven and a couple Dark Elf players show up, while the next game he may be faced with seven Hobgoblins, a mutated Chaos Warrior and five Snotlings!

bekommen hätte. Diese Fertigkeiten bleiben permanent auch wenn das Team den Pokal wieder verlieren sollte.



Der Blood Bowl-Pokal

Die begehrteste Trophäe ist die Bloodweiser Blood Bowl Wettbewerbssieger Trophäe, allgemein als Blood Bowl Pokal bekannt. Ursprünglich wurde diese Auszeichnung dem Gewinner des Endspieles zwischen den Siegern der Divisionen der Alten und der neuen Welt verliehen aber nun erhält ihn der Gewinner dieses offenen Turnieres. Vor dem Jahre 2461 trugen alle Teams ihre Spiele zwar unter dem Aspekt eines Wettbewerbes aber trotzdem auf relativ



friedlicher Basis aus. Die Sieger erhielten einfach den Titel Weltbestes Team. Durch die Einmischung Bloodweisers allerdings flossen plötzlich eine Menge Goldstücke in das Turnier ein und es gewann gewaltig an Popularität. Das Preisgeld und der Sponsorenvertrag mit Bloodweiser soll dem glücklichen Siegerteam im Verlauf des Jahres angeblich mehr als eine Million Goldstücke einbringen. Dazu gehört auch der Pokal selbst der auch als Buddy Grafstein-Pokal bekannt ist. Diesen Namen bekam er vom gleichnamigen damaligen Bloodweiser Vorsitzenden, der als erster die Ehre hatte den Pokal zu überreichen. Er besteht aus massivem Zwergengold und hat einen unschätzbaren Wert.

Das Siegerteam des Blood Bowl Turnieres erhält einen Sponsorenvertrag von Bloodweiser, welcher dem Team 20.000 Goldstücke zu allen Einnahmen von jedem Spiel dazu gibt solange sie die Trophäe besitzen. Der wichtigste Preis für die Spieler besteht allerdings in der Auszeichnung mit der Blood Bowl Spielermedaille die alle Spieler der beiden Finalteams erhalten. Es stärkt natürlich das Selbstbewusstsein ungemein, wenn man mit einer solchen Me-

Der Chaos CUP-Pokal

Wie du sehen kannst ist der Pokal des Chaos Cup nicht unbedingt ein äußerst ästhetisches Objekt den du gewinnen kannst. Der Stellenwert dieses Turniers wird nur noch durch das Blood Bowl Turnier übertroffen. Ursprünglich wurde er Weisschädel Herausforderungscup genannt und nur die 8 besten Teams der AFC spielten um diesen Pokal während die Sieger der Divisionen um den Blood Bowl Pokal spielten. Nach dem Zusammenbruch der NAF im Jahre 88 war der Chaos Cup das erste Turnier das mit dem neuen offenen Turniersystem spielte.



Die Chaos Götter haben ein ganz besonderes Interesse an dem Team welches den Chaos Cup gewinnt. Sie geben an diese Spieler ganz besondere Chaos Geschenke. Wähle zufällig 3 Spieler aus. Diese Spieler können eine beliebige Mutationsfertigkeit, oder die Fertigkeit Hypnotischer Blick, Erstechen oder Regeneration auswählen, die sie sofort bekommen. Die Spieler können nur 1 Mutation von Chaosgeschenken erhalten. Spieler die normalerweise Mutationen bekommen können addieren zu ihrem Spielerwert einfach den Wert den sie für eine neue Fertigkeit bekommen. Spieler die normalerweise keine Mutationen bekommen können oder jeder Spieler der eine Außergewöhnliche Fertigkeit wählt, addiert für seinen Spielerwert den Wert den er beim Pasch

dalle ausgezeichnet wird, und jeder einzelne Spieler der am Blood Bowl Pokalfinale teilgenommen hat, erhält 5 Starspielerpunkte. Die Spieler des Tages Auszeichnung wird für dieses Spiel noch zusätzlich verliehen.

Andere Turniere

Die 4 großen Turniere sind natürlich nicht die einzigen Blood Bowl Wettkämpfe, die im Verlauf des Jahres abgehalten werden. Es finden noch viele andere Turniere statt, die von kleine lokalen Ereignissen mit einer Handvoll Teams bis zu ziemlich großen Wettkämpfen reichen, die den großen Turnieren an Bedeutung nahezu gleichkommen. Jeder Ligapäsident der noch weitere Turniere auf der Basis dieser weniger wichtigen Ereignisse organisieren möchte, kann dies natürlich tun. Es erweist sich allerdings als ratsam, die Zahl der Turniere relativ klein zu halten, weil sonst alle Beteiligten leicht von der Masse der zu spielenden Turniere überwältigt werden können. Auch die Preisgelder dieser Turniere sollten nicht zu hoch sein (niemals über das 1,5 fache der normalen Einnahmen hinaus). Merke das eine Pokal Trainingsmarke nur bei den 4 großen Turnieren gewonnen werden können.

Zwei Beispiele typischer kleiner Turniere sind das Far Albion Turnier und das Goblin Stammesturnier. Das Far Albion Turnier stellt dabei sogar eines der wichtigeren kleinen Turniere da. Es wird auf der Insel von Albion nordwestlich von der Alten Welt über den Klauseensee abgehalten, was bedeutet das normalerweise nur 1 oder 2 Teams der Alten Welt es zur Insel schaffen um gegen die lokalen Blood Bowl Teams anzutreten. Das Far Albion Turnier (oder FA Cup genannt) benutzt eine beeindruckende Trophäe die mit Diamanten bestückt und Smaragden übersät war. Leider wurde dieser Pokal 2145 gestohlen, und vorübergehend durch eine Nachbildung aus Zinn ersetzt. Der echte Pokal wurde allerdings nie mehr gefunden und mittlerweile hat die ramponierte Zinnkopie besonders für die Teams von Albion einen großen sentimental Wert. Der Preis für das Turnier besteht aus dem Pokal und einem Preisgeld von 80.000 Goldstücken für den Sieger und 40.000 Goldstücken für den Zweitplatzierten.

Vollständig anders ist hingegen das Goblin Stammesturnier. Die-

ses Turnier findet zur selben Zeit statt wie das Spike Magazin Turnier, da es sich die meisten Goblintteams ohnehin nicht leisten können, von ihren Stämmen in den Ländern der Finsternis bis ins weit entfernte Estalia zu reisen. Außerdem hassen die Goblins den hellen Sonnenschein der meistens dort herrscht. Beim Stammesturnier kann man weder einen Pokal noch ein Preisgeld gewinnen, da es für eine Horde Goblins ohnehin unmöglich ist einen Wettkampf zu planen, bei dem tatsächlich 2 oder mehr Teams zur selben Zeit am selben Ort erscheinen müssen. Ganz abgesehen davon wird das Preisgeld immer gestohlen, bevor es überreicht werden kann. Der Gewinner des Stammesturnieres erhält aber die Unterstützung einer riesigen Horde von Goblins die fortan zusammen mit dem Team durch die Alte Welt ziehen um dessen Spiele sehen zu können. Ob es sich als Vorteil erweist mit einer Goblinhorde durch die Gegend zu ziehen bleibt fraglich, aber in jedem Fall werden die Goblins für volle Stadien sorgen, wann immer das Team ein Spielfeld betritt.

*** Did you know

that bribery is now so prevalent amongst referees that the Referees and Allied Rulekeepers Guild (RARG) has created rules concerning where, when and how one can accept a bribe. RARG has set official union rates for bribing a referee. Under an agreement signed last season, clubs are not allowed to offer less than the going rate. RARG is even considering appointing a second bunch of referees to govern the conduct of RARG just to keep bribery properly controlled.



Optionale Ligaregeln

Nicht jede Liga hat den selben Aufbau wie andere Ligen. Der Ligapräsident muß herausfinden welche Regeln für seine Liga am besten geeignet ist. Die folgenden Seiten enthalten optionale Änderungen der Ligaregeln der Seiten 31-38 für Ligapräsidenten die ihre eigene Vorstellung ihrer Liga haben. Jede Optionale Regel ist eine offiziell anerkannte Regel für Blood Bowl die genutzt werden kann. Merke ein Ligapräsident hat immer das letzte Wort in seiner Liga.

Die Spieler des Tages Auszeichnung

Anstatt die Regeln für die Spieler des Tages Auszeichnung auf Seite 33 zu benutzen, gibt es hier 2 Optionen die den ersten Satz auf Seite 33 ersetzen (Spieler des Tages):

1. Der Trainer von jedem Team kann sich den Spieler der am Ende des Spiels die Spieler des Tages Auszeichnung bekommt aussuchen.
2. Am Ende des Spiels wird ein zufällig ausgewählter Spieler der gespielt hat, der kein Söldner ist, und nicht während des Spiels getötet wurde, die Spieler des Tages Auszeichnung.

Um die Karten für jede Liga erschwinglich zu machen, sind die Karten so organisiert, das 2 Standard Kartenspiele ausreichen, um alle 7 Decks zu bauen. Um es einfacher zu handhaben, kannst Du auch alle Karten die 50.000 Goldstücke kosten in ein 52 Karten-deck zusammenfügen. Jede Karte hat 4 Beschreibungen:

Name: Hier steht der Name der Karte und welche Spielkarte diese repräsentiert.

Erklärung: beschreibt das Ereignis der Karte.

Zeitpunkt: beschreibt wann diese Karte gespielt werden kann.

Effekt: beschreibt den Effekt der Karte wenn sie gespielt wird.

Nebenkosten Modifikationen

Es gibt so viele unterschiedliche Ligen, die alle ihre verschiedenen Kosten haben, deshalb sollte jeder Ligapräsident entscheiden ab wann ein Team Nebenkosten zahlen muss (Offiziell ab einem Teamwert 1.500.000 Goldstücke) und ab welchen Abständen sich die Nebenkosten für das Team erhöht (Offiziell alle 200.000 Goldstücke) Z.B die kleine Albion Domestic Liga hat schon ab einem Teamwert von 1.000.000 Goldstücke Nebenkosten die sich alle 100.000 Goldstücke erhöht, in der Imperialen Premiuliga beginnen die Nebenkosten erst bei einem Teamwert von 2.500.000 Goldstücke und erhöhen sich alle 250.000 Goldstücke. In der Naggaroth Liga sind es 2.000.000 Goldstücke und jeweils 50.000 Goldstücke...

Erweiterungen für die Liga streichen

Ein Ligapräsident kann jede Erweiterung von der Liste auf Seite 35-36 streichen, wenn er der Meinung ist das es nicht in seiner Liga funktioniert. Er kann auch Starspieler und Zauberer verbieten.

Erweiterungen dauerhaft ans Team binden

Der Ligapräsident kann entscheiden das einige oder alle Erweiterungen auf dauer einem Team gehören. Der Ligapräsident muß auswählen welche Erweiterungen dauerhaft sind und welche nicht. Z.B kann der Ligapräsident veranlassen das für ein bestimmtes Ereignis lang alle Starspieler, die Bloodweiser Babes, die wandernden Sanitäter, Igor, der Zauberer und der Meisterkoch permanent bei einem Team bleiben bis das Ereignis beendet ist.

Spezial Spielkarten

Die 7 Spezial Spielkarten Decks die auf Seite 44-51 beschrieben werden, kann der Ligapräsident verwenden um unvorhergesehene oder lustige Elemente in das Spiel einzubauen.

Jedes der 7 Decks hat einen Kaufpreis für eine Karte die per Zufall gezogen wird. Z.B für 100.000 Goldstücke kannst du eine zufällige Karte aus dem guten Karma Deck ziehen. Wenn du eine Karte gezogen hast, kannst du die Karte nicht gegen eine andere ein oder austauschen. Du kannst aber weitere Karten aus dem selben Deck oder von einem anderen Deck kaufen.

Es gibt 4 Methoden für einen Ligapräsidenten um die Spezialkarten zu benutzen.

1. Die Spezialkarten werden zu den Erweiterungen die ein Trainer kaufen kann dazu geschrieben (Seite 35-36). es dürfen maximal insgesamt 5 Karten gezogen werden.
2. Es sind keine Spezialkarten erlaubt.
3. Die Spezialkarten werden anstatt den Erweiterungen auf Seite 35-36 benutzt. Es dürfen maximal insgesamt 5 Karten gezogen werden.
4. Die Spezialkarten können nicht als Erweiterung gekauft werden. Jeder Trainer bekommt zwischen 50.000 und 200.000 Goldstücke (Die Summe entscheidet der Ligapräsident) die er ausschließlich benutzen darf um Spezialkarten vor dem Match zu kaufen. Dieses Gold kann nicht nachdem Match übertragen werden und ist ein Zusatz zu dem Gold welches jedes Team bekommt um Erweiterungen zu kaufen.

Merke: Wenn Du die Spezialkarten und die Erweiterungen zusammen benutzt, sollte den Spielern erlaubt werden die Spezialkarten als Erweiterungen zu kaufen, und sich die Karten anzuschauen bevor sie andere Erweiterungen kaufen.

Freier Fan Faktor

Anstatt die Regeln auf Seite 16 zu benutzen (für Fan Faktor kaufen) kann die Liga freie Fan Faktoren haben. Alle Teams würden dann mit einem Fan Faktor von 5 anfangen. Der Fan Faktor wird nicht zu dem Teamwert gezählt, und Änderungen des Fan Faktors nach dem Spiel beeinflussen den Teamwert nicht.

Zusätzliches Geld für kurze Saisons

Die Ligaregeln sind für lange Saisons geplant. Wenn du kurze Saisons spielst, erhält der Verlierer eines Matches einen Bonus von 10.000 Goldstücke und der Gewinner oder für ein Unentschieden 20.000 Goldstücke oder verdoppelt seinen FAME Wert für die Einnahmen (oder auch beides je nach gewünschter Rate).

Spezial Spielkarten

Allgemeines Chaos-Deck
(50.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)

<p>Name: 2 ♠ : Schlechtes Jahr Schwachkopf</p> <p>Erklärung: Ein Goblin Doom Diver, der zu geizig war Eintritt zu zahlen wird beim Anstoß getroffen während er über das Stadion fliegt.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte nach einem beliebigen Anstoß, wenn alle Spieler aufgestellt wurden, aber bevor du für Streuung würfelst.</p> <p>Effekt: Der Ball Streut 2W6, anstatt 1W6, nachdem Anstoß.</p>	<p>Name: 7 ♠ : Krawallmacher</p> <p>Erklärung: Deine Fans sind heute erschienen, mit einem bösen glitzern in ihren Augen. Sie wollen eine Menge Blut sehen, und tun alles dafür.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte vor dem Spiel, nachdem alle Erweiterungen Gekauft wurden.</p> <p>Effekt: In diesem Spiel wird jeder Block oder Foul der neben einer Seitenlinie ausgeführt wird, so behandelt als ob ein weiterer Spieler hilft. Außerdem kann kein gegnerischer Spieler der neben der Seitenlinie steht bei einem Block oder Foul helfen.</p>
<p>Name: 3 ♠ : Rasensprengerstörung</p> <p>Erklärung: Irgendjemand hat sich an den Rasensprengern zu schaffen gemacht, Der Ball ist nun schwieriger zu kontrollieren und durch den Dunst ist die Sicht nun auch schlechter, solange die Störung anhält.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß beschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p>Effekt: Alle Versuche einen Ball zu Passen, Fangen, oder aufzuheben sind nun um -1 erschwert, bis ein TD erzielt wurde oder die Halbzeit endet.</p>	<p>Name: 8 ♠ : Zwischenrufe</p> <p>Erklärung: Ein übereifriger Fan beschimpft und verwirrt einen gegnerischen Spieler</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor du einen Spieler ziehst.</p> <p>Effekt: Ein gegnerischer Spieler deiner Wahl, kann seine Fertigkeiten (inklusive Blocken und Ausweichen), außer diese die benutzt werden müssen (Einzeltäger, Raserei usw.) für diese und der folgenden gegnerischen Runde.</p>
<p>Name: 4 ♠ : Finsternis</p> <p>Erklärung: Alle Lichter werden durch eine totale Finsternis verschlungen. Möglicherweise ist es ein komplette Finsternis Zauber, oder es ist eine astrologische Finsternis. Aber nun sehen alle Spieler gleich viel.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde bevor ein Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p>Effekt: Während deiner und der gegnerischen Runde haben alle Spieler auf dem Feld die Spielerstatistiken und Fertigkeiten eines Neuling Goblins..</p>	<p>Name: 9 ♠ : Heimfans</p> <p>Erklärung: Deine Teamfans sind sehr engagiert das dein Team eine gute Ausgangslage bekommt und werfen den Ball in Perfekte Positionen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte vor dem Spiel, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p>Effekt: Bei deinem Einwurf kannst du auf der Einwurfschablone wählen wohin der Ball fliegt, anstatt zu würfeln, für die ganze erste Halbzeit. In der zweiten Halbzeit werden die Einwürfe wieder ganz normal ausgewürfelt.</p>
<p>Name: 5 ♠ : Fanatische Invasion</p> <p>Erklärung: Ein verrückter Goblin läßt sich von einem Oger auf das Feld werfen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist, aber bevor dein Gegner die Runde beginnt und vor deinem Anstoß.</p> <p>Effekt: Stelle eine Figur die den Goblin Fanatic darstellt auf ein leeres Feld. Er hat die selben Statistiken wie ein Goblin Fanatic Neulingi Jeder Trainer kann nach seiner Runde aber bevor der Gegner seine Runde beginnt, den Goblin Fanativ bewegen. Dieser Goblin hat keine Tacklezonen und blockt ohne Hilfe. Am Ende der Halbzeit stellt ihn der Schiri vom Platz.</p>	<p>Name: 10 ♠ : Entgegenkommendes Geschoss!</p> <p>Erklärung: Die Zuschauermenge bekommt Souvenirbälle die als Munition verwendet werden anstatt sie mit nach Hause zu nehmen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß beschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p>Effekt: Jeder Gegenspieler muss diese Runde einen Ausweichversuch durchführen, falls er ein Feld verlässt das bis zu 2 Felder von einer Seitenlinie oder Endzone entfernt ist.</p>
<p>Name: 6 ♠ : Freundliche Fans</p> <p>Erklärung: Die Menge liebt dein Team und würde keiner deiner Spieler auch nur ein Haar krümmen.....jedenfalls nicht in diesem Spiel.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte vor dem Spiel, nachdem alle Erweiterungen Gekauft wurden.</p> <p>Effekt: Jeder Spieler deines Teams der vom Spielfeldrand geschoben wird, ist nur Betäubt und du brauchst keinen Verletzungswurf rollen.</p>	<p>Name: B ♠ : Abnormaler Zauberer</p> <p>Erklärung: Ein Zauberer im Understand wird langweilig und fängt an das Feld mit einem Feuerball zu bombardieren.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß beschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p>Effekt: Lege einen Marker auf das Feld, und laß ihn 5 mal Streuen. Wenn er nicht einmal Außerhalb des Spielfeldes landet, explodiert er, wie ein normaler Feuerball. Der Feuerball explodiert dort wo der Marker liegt..</p>

Name: D ♠ : Ball Klon

Erklärung: Das Chaos von Tzeentch hat den Ball verzaubert.

Zeitpunkt: Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß beschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.

Effekt: Wenn der Ball auf dem Boden liegt, erscheint ein zweiter Ball in dem Feld. Einer der beiden Bälle springt auf ein anderes Feld. Der erste Spieler der mit einem der Bälle die Endzone erreicht rollt einen W6. Bei einer 1-3 verschwindet der Ball und ein TD wurde nicht erzielt. Dieser Effekt verschwindet wenn eine Halbzeit beendet ist. Spieler die bereits einen Ball haben, können keine weiteren Bälle aufnehmen, Fangen oder Abfangen. Bei 2 Bälle auf einem Feld, springt ein Ball.

Name: K ♠ : Johnny der Wasserjunge

Erklärung: Er muss ein Zauberer sein, der sich in H2O gut auskennt. Ein Schluck von diesem Wasser lässt jeden angeschlagenen Spieler wieder schnell Erholen.

Zeitpunkt: Spiele diese Karte vor dem Spiel, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.

Effekt: In diesem Spiel erhalten alle Spieler +1 beim Würfelwurf wenn sie sich vom KO erholen, (eine 1 ist immer ein Misserfolg).

Name: A ♠ : Die Ladies haben Talent

Erklärung: Dein Team besucht eine Nacht vor dem Spiel die lokale Taverne. Einer der Tänzer bietet an dein Cheerleader Team mit Hilfe ein paar Freunde effektiver zu machen für das nächste Spiel.

Zeitpunkt: Spiele diese Karte vor dem Spiel, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.

Effekt: Du gewinnst automatisch alle Kreischende Fans und Brillantes Training Würfelwürfe in der Anstoß-tabelle für dieses Spiel. Außerdem erhältst Du +1 zu deinem FAME für jeden weiteren Anstoß in diesem Spiel, allerdings zählt der +1 Bonus nicht zu deinen Einnahmen dazu.

Spezial Spielkarten

**Spezielles Teamspiel Deck
(50.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)**

<p>Name: 2 ♦ : Komm zu Papa</p> <p>Erklärung: Du weist wie dein Gegner den Anstoß ausführt und bist bereit den Ball zu fangen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte wenn du das Defensive Team bist, nachdem alle Spieler aufgestellt sind und der Ball gestreut ist, aber bevor irgendein Anstoßergebnis gewürfelt wurde..</p> <p>Effekt: Bewege einen deiner Spieler der nicht an der Mittellinie steht auf das Feld wo der Ball landen wird.</p>	<p>Name: 7 ♦ : Heroic leap</p> <p>Erklärung: The player has one chance to be a hero, and tries for it all!</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.</p> <p>Effekt: Choose a player with strength four or less. This turn the chosen player may leap, as the skill, with a 3+ to land regardless of that player's agility or skills.</p>
<p>Name: 3 ♦ : Hartnäckige Verteidigung</p> <p>Erklärung: Deine Spieler geben alles um ihre Endzone zu verteidigen, und den Gegner stolpern zu lassen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte, nachdem deine Runde beendet oder dein Anstoss beschlossen ist, aber bevor die Runde Deines Gegners beginnt.</p> <p>Effekt: In dieser Runde haben alle Spieler die auf den Boden liegen,(aber nicht betäubt sind) noch ihre Tacklezonen als ob sie stehen wür den, aber sie können nicht Fangen, bei einem Block oder Foul helfen oder andere Aktionen ausführen für die sie stehen müssen.</p>	<p>Name: 8 ♦ : New blocking scheme</p> <p>Erklärung: A clever blocking play gives you a one-up on your opponents.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.</p> <p>Effekt: Any player on your team that is in any of an opponent's tackle zones and adjacent to another player on your team may switch squares with the adjacent player from your team, unless either one has the ball. This may be done with only one set of two players.</p>
<p>Name: 4 ♦ : Flea FLicker</p> <p>Erklärung: Du trickst deinen Gegner aus indem Du so tust als ob eine Person mit dem Ball rennen wird, aber der Ball wird 2 mal geworfen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.</p> <p>Effekt: Du erhältst eine zusätzliche Passaktion, aber die erste Passaktion muss ein schneller Pass sein.</p>	<p>Name: 9 ♦ : Perfekter Anstoß</p> <p>Erklärung: Du trittst den Ball an der perfekten Stelle und hilfst deiner Verteidigung.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte nachdem alle Spieler für den Anstoß aufgestellt wurden aber bevor irgendein Anstoßergebnis ausgewürfelt wird.</p> <p>Effekt: Lege den Ball irgendwo auf die Mittellinie oder in die Endzone der gegnerischen Hälfte, ausgenommen sind die Auslaufzonen. Um zu sehen wo der Ball landet, benutze anstatt die normalen Anstoßstreuungsregeln einfach die Einwurfschablone und streue den Ball 3 mal 1 Feld weit, du kannst die Richtung der Einwurfschablone für jedes Streuen neu bestimmen, solange sie auf eine Seitenlinie oder Endzone zeigt.</p>
<p>Name: 5 ♦ : Fumblerooski</p> <p>Erklärung: Deine Spieler in deinem Team vermässeln absichtlich Ballberührungen um einige lustige und spektakuläre Spielzüge zu ermöglichen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.</p> <p>Effekt: For this turn any failed pick up, catch, or fumbled pass rolls do not cause turnovers. Also a player can intentionally fail to pick up or catch the ball, or fumble a pass. Any failed attempt to pick up or throw the ball ends the player's Action. Any player failing a catch roll counts as having taken an Action for the turn as well, even if they have not performed an Action yet.</p>	<p>Name: 10 ♦ : Optionales Spiel</p> <p>Erklärung: Dieser Spielzug ist so entworfen das dein Ballträger wählen kann, ob er den Ball behält oder ihn zu einem anderen Spieler abspielt.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.</p> <p>Effekt: Ein Spieler deiner Wahl bekommt für die Dauer dieser Halbzeit, die Fertigkeiten Wurfsicher und Abspiel.</p>
<p>Name: 6 ♦ : Going the extra mile</p> <p>Erklärung: A player on your team throws it into high gear to cover some extra ground.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.</p> <p>Effekt: A player of your choice may Go For It any number of times this turn. Each Go For It after the second has a cumulative modifier of -1 to the roll (example: the 4th GFI would have a -2 modifier to the D6 roll). If the player has Sprint he may add 1 to one Go For It roll made this turn (a natural 1 will still result in a failure though).</p>	<p>Name: B ♦ : Abschlag</p> <p>Erklärung: Zeit um den Ball loszuwerden und den Gegner tief zu treffen.</p> <p>Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Ende deiner Runde, bevor dein Gegner beginnt.</p> <p>Effekt: Wenn Du einen Spieler kontrollierst der den Ball trägt, kannst Du diesen in jedes Feld deiner Wahl legen und dieser streut 3 mal. Falls der Ball nicht gefangen wird, springt er ganz normal.</p>

Name: D ♦ : **Spektakulärer Fang**

Erklärung: Ein Spieler puscht sich selbst für einen außergewöhnlich Fangversuch.

Zeitpunkt: Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor ein Spieler zieht.

Effekt: In dieser Runde bekommt ein Spieler deiner Wahl die Fertigkeiten Fangsicher und Hechtsprung.

Name: K ♦ : **Suicide Blitz**

Erklärung: The player gets a good jump over the line of scrimmage and launches himself at the opponents.

Zeitpunkt: Play after a kick-off to your opponent has been resolved (including the ball landing), but before your opponent's turn begins.

Effekt: A player of your choice not holding the ball may take a Blitz Action immediately. This player suffers from the No Hands skill for this Action only.

Name: A ♦ : **Wake up call**

Erklärung: Desperate times call for desperate measures. Time to get some extra players on the pitch, ready or not.

Zeitpunkt: Play before you set up any players for a drive.

Effekt: Instead of rolling for a player to come back from being KO'd, you may have the player automatically recover by placing the player on the pitch Stunned. You may do this with any number of KO'd players. After placing as many players from KO'd on the pitch as you desire, roll a D6 for each player that is Stunned. On a 4+, that player is turned to Prone.

Spezial Spielkarten

Magische Gegenstände Deck (50.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)

<p>Name: 2 ♣ : Beguiled Bracers</p> <p>Erklärung: The player has come across the bracers of Count Luthor to use for the match. They are so good that they even distract the player wearing them sometimes.</p> <p>Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.</p> <p>Effekt: Choose one player on your team. That player gains the skills Hypnotic Gaze, Side Step, and Bonehead for the remainder of this game.</p>	<p>Name: 7 ♣ : Gloves of holding</p> <p>Erklärung: A player puts a magic salve, Grisnick's Stickum, onto his gloves before the drive.</p> <p>Zeitpunkt: Play at any kick-off after all players have been set up and the ball placed, but before any scatter has been rolled.</p> <p>Effekt: A player of your choice gains the Catch and Sure Hands skills, but may not take Pass or Hand-off Actions for the remainder of this game.</p>
<p>Name: 3 ♣ : Belt of Invulnerability</p> <p>Erklärung: Your player really has found a way to become a man of steel.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: Armour rolls made against a player of your choice may not be modified or re-rolled by any positive modifiers for the remainder of this game. This includes (but is not limited to) Claw, Mighty Blow, Dirty Player, Piling On, fouling assists, Stunty and Chainsaw attacks.</p>	<p>Name: 8 ♣ : Inertia Dampner</p> <p>Erklärung: The player has come across a magic amulet that slows the speed of any large objects that happen to intersect with his location.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: Choose one player on your team. For the remainder of this drive, any opponent moving one square or more first and then blitzing this player suffers a -1 modifier to his Strength (minimum Strength of 1) for the block attempt.</p>
<p>Name: 4 ♣ : Fawndought's Headband</p> <p>Erklärung: One of the great passers of all time has loaned your player his headband for this game, but you had better make sure you get it back before he notices it missing!</p> <p>Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.</p> <p>Effekt: A player of your choice gains Pass and Accurate for this turn, but an additional +1 modifier on any interception rolls against him is applied as well.</p>	<p>Name: 9 ♣ : Lucky Charm</p> <p>Erklärung: The player has acquired some lucky charms from a Halfling in a green coat before the game.</p> <p>Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.</p> <p>Effekt: A player of your choice may ignore the first time his armour is broken, and just be Placed Prone. Any roll that ignores armour, such as the crowd or throw a rock, is not affected by a lucky charm.</p>
<p>Name: 5 ♣ : Force Shield</p> <p>Erklärung: Your player paid top gold for a Ring of Invincibility, but it's not all that was advertised.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: Choose the player on your team holding the ball. That player gains the Sure Hands and Fend skills until he no longer has the ball.</p>	<p>Name: 10 ♣ : Magic gloves of Jark Longarm</p> <p>Erklärung: Your team is featured in Spike! magazine and the magazine gives you these gloves for your upcoming game.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: A player of your choice gains the Pass Block skill, and an additional +1 modifier to all interception rolls until the drive ends.</p>
<p>Name: 6 ♣ : Gikta's strength of da bear</p> <p>Erklärung: A scroll found in the house of a retired legendary coach contains a spell of Bear strength.</p> <p>Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.</p> <p>Effekt: A player of your choice gains +1 Strength until the drive ends. After this the player has -1 Strength for the remainder of this game.</p>	<p>Name: B ♣ : Good old magic codpiece</p> <p>Erklärung: Mother always said "never play without your codpiece". After years of being passed from one generation to the next, the magic is still working.</p> <p>Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.</p> <p>Effekt: A player of your choice may not be fouled for this game and injury rolls against this player cannot be modified or re-rolled by anything including (but not limited to) Dirty Player, Mighty Blow, Piling On, and Stunty.</p>

Name: **D♣ : Rabbits foot**

Erklärung: One player finds himself a lucky rabbit's foot after the pre-game meal of, well, rabbit.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: A player of your choice without Loner gains the Pro skill for the remainder of this game.

Name: **K♣ : Ring of teleportation**

Erklärung: Where'd he go? The player uses a teleportation ring to get out of a tight spot.

Zeitpunkt: Play after your turn has ended (unless your turn ending would end the half.)

Effekt: One player on your team of your choice can be moved D6 squares in a single direction of your choice (note: you must move the full D6 squares). Treat this movement as if the player had been thrown with the Throw Team-Mate skill but without the 3 scatters to determine the landing square. The landing roll from the teleportation is automatically successful unless he has bounced off another player.

Name: **A♣ : Wand of smashing**

Erklärung: Stick! Smash!

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: Choose one player on your team. That player gains +1 strength and the Mighty Blow skill for this turn.

Spezial Spielkarten

Schmutzige Tricks Deck
(50.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)

<p>Name: 2 ♠ : Blatant foul</p> <p>Erklärung: A player on your team is determined to take out the opposition, no matter what.</p> <p>Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.</p> <p>Effekt: The armour roll for your Foul Action this turn automatically succeeds and is considered a non-doubles roll, however the injury roll for the foul must be rolled as normal with the player sent off on doubles.</p>	<p>Name: 7 ♠ : Gromskull's exploding shoes</p> <p>Erklärung: A player purchased some exploding runes from a dwarven runesmith before the game. Although they are illegal, they are highly effective.</p> <p>Zeitpunkt: Play before setting up for a drive.</p> <p>Effekt: Choose one player on your team. That player gains the Bombardier, No Hands, and Secret Weapon skills for this game. Because the Rune can be very volatile, any pass roll made with a Rune bomb is performed with a -1 modifier to the pass roll.</p>
<p>Name: 3 ♠ : Chop Block</p> <p>Erklärung: A player throws a dirty block on the opponent.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended but before your opponent's turn begins. You may not play this card after a kick-off is resolved.</p> <p>Effekt: This card may only be played on one of your Standing players that did not take an Action during your last turn. Your player is Placed Prone and the opposing player is now considered Stunned.</p>	<p>Name: 8 ♠ : Illegal substitution</p> <p>Erklärung: A reserve sneaks onto the pitch while the ref is cleaning his glasses.</p> <p>Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.</p> <p>Effekt: You may place any player from the reserves box in an unoccupied square in the end zone you are defending. This player may only take a Move Action this turn. This may take your team to 12 players for the remainder of the drive.</p>
<p>Name: 4 ♠ : Custard pie</p> <p>Erklärung: One of your players thrusts a cleverly concealed custard pie in the face of an opposing player.</p> <p>Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.</p> <p>Effekt: Choose one player on the opposing team adjacent to one of your Standing or Prone players (not Stunned). That opposing player is so flabbergasted by the pie hit that he loses his tackle zones for the remainder of this turn as per a successful Hypnotic Gaze roll.</p>	<p>Name: 9 ♠ : Kicking boots</p> <p>Erklärung: These boots were made for stomping, and that is just what they will do!</p> <p>Zeitpunkt: Play after all players have been set up for a kick-off, but before any kick-off result is rolled.</p> <p>Effekt: A player of your choice gains the Kick and Dirty Player skills and a -1 MA for the remainder of this game.</p>
<p>Name: 5 ♠ : Distract</p> <p>Erklärung: Your player is very good at distracting all those around him.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: The chosen player gains the skill Disturbing Presence for this turn and all opposing players starting their Action within 3 squares of the player count as having Bone-head (lost Tackle Zones from failed Bone-head rolls return at the end of this turn).</p>	<p>Name: 10 ♠ : Pit trap</p> <p>Erklärung: A devious groundskeeper has set up a pit trap for you.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: Choose a player: that player is Placed Prone, no armour roll is made, and if the player had the ball bounce it as normal.</p>
<p>Name: 6 ♠ : Greased shoes</p> <p>Erklärung: The magic grease applied to your opponents' shoes has finally taken effect.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: This turn all opposing players need to roll a 5+ to Go For It instead of the normal 2+.</p>	<p>Name: B ♠ : Spiked ball</p> <p>Erklärung: A Bloodthirster is in the crowd today, so in honour of this event a spiked ball is swapped with the real ball. More blood for the blood god and the fans!</p> <p>Zeitpunkt: Play after all players have been set up for a kick-off, but before any kick-off result is rolled.</p> <p>Effekt: Until the drive ends any failed pick up or catch roll (but not interception roll) is treated as the player being attacked with the Stab skill by an opponent.</p>
<p>Name: D ♠ : Stolen playbook</p> <p>Erklärung: You nabbed a playbook from the opponent's coach! He sure will be surprised when you know exactly how to ruin his play.</p> <p>Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.</p> <p>Effekt: A player of your choice gains Pass Block and Shadowing until the drive ends.</p>	

Name: K ♠ : Trampoline trap

Erklärung: Someone set up a deep pit trap...with a trampoline in it!

Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.

Effekt: Choose any opposing player. Using all the rules for the Throw Team Mate skill, the player is automatically thrown (i.e. cannot be fumbled) to a target square that is D6 squares away in a random direction from his own square (use the scatter template). The player will need to make a landing roll as normal if they land on the pitch.

Name: A ♠ : Witch's brew

Erklärung: You've spiked the opponent's Kroxorade bottle with a witch's concoction!

Zeitpunkt: Play after all players have been set up for a kick-off, but before any kick-off result is rolled.

Effekt: Choose an opponent and roll on this table.
 1- Woops! Mad Cap Mushroom potion! The player gains the Jump Up and No Hands skills until the drive ends.
 2- Snake Oil! Bad taste, but no effect.
 3-6 Sedative! The player gains the Really Stupid skill until the drive ends.

Spezial Spielkarten

Good karma Deck
(100.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)

Name: 2 ♥ : All out blitz
Erklärung: A tactical play of great effect...if it works.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For this turn, you may declare a second Blitz Action.

Name: 3 ♥ : Banana skin
Erklärung: One of the oldest tricks in the book, but a well aimed peel still is a great equalizer.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: An opposing player of your choice in a tackle zone of one of your players is automatically Knocked Down. Roll for Armour/Injury as normal. If the player was holding the ball, it does not cause a turnover.

Name: 4 ♥ : Butterfingers
Erklärung: One player from the opposing team knows he just is not himself today and ball handling for this drive is just out of the question.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: For the remainder of this drive, one selected opposing player not currently holding the ball gains the No Hands skill.

Name: 5 ♥ : Chainsaw
Erklärung: One of your players brings along a chainsaw for the game: not too subtle, but effective.
Zeitpunkt: Play before setting up for a drive.
Effekt: A player of your choice gains the Chainsaw, Secret Weapon, and No Hands skills for this game.

Name: 6 ♥ : Dazed and confused
Erklärung: One player from the opposing team was hit just a little too hard and is having trouble focusing on the game.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: For the remainder of this game, one selected opposing player who is currently Prone or Stunned gains the Bone-head skill.

Name: 7 ♥ : Doc Bonesaw
Erklärung: That blood on his outfit and the saw on his hip are not very comforting, but his medical talents are difficult to refute even on undead players.
Zeitpunkt: Play after a drive has ended and KO'd recovery rolls have been made.
Effekt: A player from your team that has been KO'd or Badly Hurt is moved to Reserves.

Name: 8 ♥ : Extra training
Erklärung: Your team has been working all week on playing better as a united squad.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: Your team receives one extra team re-roll for this match.

Name: 9 ♥ : Fan uproar
Erklärung: Your fans start yelling so loudly that the opposing team cannot hear the coach or any of the on pitch play signals.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: No team re-rolls may be used by your opponent for this turn or his next turn (unless the drive ends before your opponent's second turn).

Name: 10 ♥ : Hurry up offense
Erklärung: Your team is making all of the time that it has left count, trying to mount one last scoring drive.
Zeitpunkt: Play before moving your turn marker.
Effekt: You receive an immediate free turn. However, after each Action roll a D6, on a 1 the free turn ends. This roll may not be re-rolled. Your opponent immediately begins a free turn after your free turn is over, and the same rules will apply for when it ends. If a TD would have been scored during your free turn, the touchdown does not count unless a player from your team still has the ball in the end zone at the end of your opponent's free turn.

Name: B ♥ : Intensive training
Erklärung: One player from your team is really psyched for this week's match, and has been working very long hours preparing for it.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team gains one extra skill. This can be any skill that he can learn from an Improvement roll without a doubles roll.

Name: D ♥ : Unsportsmanlike conduct
Erklärung: A player's taunting and antics after scoring causes a fan to express his feelings towards him with a well-thrown rock-filled Bloodweiser can.
Zeitpunkt: Play immediately after your opponent scores a touchdown.
Effekt: The player that scored the touchdown is KO'd. He may not roll to recover from KO'd until the end of the next drive.

Name: K ♥ : Knutt's spell of awesome strength
Erklärung: A crafty wizard in the stands casts a minor spell to give his favourite player some added hitting power.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For this turn, one player of your choice from your team is treated as having double his strength.

Name: A ♥ : Lewd maneuvers
Erklärung: A group of cheerleaders were hired to distract the opposition. They do such a good job of it even your players are not going anywhere.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: Choose a wide zone. Any player from either team that is currently in that wide zone may take no Action this turn or on the opposing turn that follows this turn.

Name: 2 ♦ : Lurve potion
Erklärung: A magic potion slipped into your opponent's drink makes someone in the stands completely irresistible to him.
Zeitpunkt: Play after a kick-off to your opponent has been resolved (including the ball landing), but before your opponent's turn begins.
Effekt: One randomly selected opposing player, in a wide zone of your choice, is placed in the Reserve box. If the player was holding the ball, it bounces once from their original square.

Name: 3 ♦ : Magic helmet
Erklärung: Its magic has almost worn off, but this relic that once protected older generation Blood Bowl players over their entire career appears to have enough magic left for one more game.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team gains +1 AV and the Thick Skull skill.

Name: 4 ♦ : Miracle worker
Erklärung: Whether this crazy man actually has a direct line to Nuffle or not ... he gets results.
Zeitpunkt: Play after a drive has ended before rolling for KO'd players.
Effekt: One player on your team who has suffered a Casualty roll of 41 or higher is now considered to be KO'd.

Name: 5 ♦ : One with the kicker
Erklärung: Somehow one of your players suddenly can read the mind of the opposing kickers and can almost always get to where the ball is going.
Zeitpunkt: Play when you are receiving a kick-off after all players have been set up and the ball has been scattered, but before any kick-off result is rolled.
Effekt: One player on your team gains Kick-Off Return and Diving Catch for the remainder of this game.

Name: 6 ♦ : Razzle dazzle
Erklärung: A tactical play of great effect ... if it works.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For this turn, you may declare either a second Pass Action or a second Hand-off Action.

Name: 7 ♦ : Suitable pitch
Erklärung: The pitch is made to be in perfect playing conditions for your team, either by removing some of the dangerous objects, or by adding even more. Once the ref is wise to this situation the state of the pitch is restored to normal, however.
Zeitpunkt: Play after all players have been set up for a kick-off, but before any kick-off result is rolled.
Effekt: Choose to either add more dangerous objects or to remove them. If you add more dangerous objects then all Armour rolls caused by being Knocked Down are modified by +1. If you choose to remove them, the modifier is -1 instead. This modifier affects both teams and stays in effect until the drive ends.

Name: 8 ♦ : Rune of fear
Erklärung: Your head coach had a Dwarven rune forged for him before the game and has decided now is the time to put its limited effect into Action.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: During only this turn of your opponent, every player on your team is treated as having the Foul Appearance and Disturbing Presence skills.

Name: 9 ♦ : Scutt's scroll of weather magic
Erklärung: You have tricked a gullible wizard into parting with a useful scroll.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: Select a weather result. The weather will immediately change to that result and remain there until a Weather Change kick-off roll is made.

Name: 10 ♦ : Stiletto
Erklärung: One player from your team has come armed to even up this match.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team gains the Dirty Player and Stab skills.

Name: B ♦ : Team anthem
Erklärung: The crowd today is really out in full fanatic support for your team. Their cheers and encouragement for your team and abuse for the referees and the opposing team really have set the stage for your team to do their best (including bribing the ref for the coin toss).
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: Your team automatically wins the coin toss to kick or receive without flipping the coin. In addition, your team receives an additional +2 modifier to your FAME (see page 18) for any Kick-Off table result for this match but not for the winnings roll.

Name: D ♦ : The fan

Erklärung: As your team takes the pitch, a crazed retired warrior runs out of the stands and asks to help you “smash those gits!”. The head coach decides to see if he can help.

Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.

Effekt: Add the fan to your team as a player even if this takes your team to more than 16 players. The fan's stats are MA 6, ST 4, AG 2, AV 7, and he has the Loner and Frenzy skills. The fan leaves your team when the half ends.

Name: K ♦ : The wall

Erklärung: Your team has been practicing a new special play and the head coach has decided now is the time to try it out.

Zeitpunkt: Play after your turn has ended but before your opponent's turn begins. You may not play this card after a kick-off is resolved.

Effekt: During only this turn of your opponent, every player on your team is treated as having the Stand Firm skill.

Name: A ♦ : Woof woof!

Erklärung: A stray dog runs onto the pitch and runs off with the ball.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: The ball must be on the ground for this card to have an effect. Roll for Scatter direction with the Throw-in template. The ball scatters D6 squares in that direction and is where the dog places it on the ground (no bounce roll). If the final square is occupied, scatter once more in the same direction. If at any time the scatter result indicates the dog ran into the crowd, stop scattering and have the crowd throw-in the ball.

Spezial Spielkarten

Ereignis Deck
(200.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)

Name: 2 ♣ : Bad habits
Erklärung: The opposing team has picked up some really bad habits and it's starting to change their ability to work together as a team.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: The opposing team loses D3 team re-rolls for this game only.

Name: 3 ♣ : Ballista
Erklärung: Your team has cunningly concealed a massive ballista along the sidelines allowing you to fire it at an unsuspecting opposing player at just the right moment.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: The Ballista works exactly like a Wizard's Lightning Bolt spell.

Name: 4 ♣ : Blackmail
Erklärung: You have the goods on one of the opposing players, and you have chosen now to call in your favour.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: You may treat a chosen opposing player, other than the ball carrier, as a member of your team for this turn only. Note that the referee recognizes the player as an opponent, so you may not score a touchdown for your team with this player and the player cannot be ejected for fouling his own team.

Name: 5 ♣ : Buzzing
Erklärung: One player from your team accidentally drank some Mad Cap Mushroom laced coffee before this drive.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team not holding the ball gains +1 to his AG and the Jump Up, No Hands and Frenzy skills.

Name: 6 ♣ : Duh, where am I?
Erklärung: One player from the opposing team was out all night on a bender and is really not ready for this game.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: For the remainder of this game, one selected opposing player gains the Really Stupid skill.

Name: 7 ♣ : Ego trip
Erklärung: One player from the opposing team has developed a real swelled head from his success and is demanding super star treatment.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: Choose one opposing player. For the remainder of this game, that player must be activated first every turn or not be activated at all.

Name: 8 ♣ : ZAP!
Erklärung: An underhanded mage you have bribed turns an opponent into a frog.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: Roll a D6. On a 1, the spell has FIZZLED and this card has no effect. On a 2+, one targeted player is treated as having ONLY the following characteristics and skills for the remainder of the drive (MA: 4; ST: 1; AG: 4; AV: 4; Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy). If he was carrying the ball it will bounce once from his square. His characteristics/skills will return to normal at the end of the drive, but any injury he suffers as a frog is permanent.

Name: 9 ♣ : Gimme that!
Erklärung: One player from your team has been waiting all season to show what he can do – and he wants the ball NOW!
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team gains the Dauntless, Juggernaut, and Strip Ball skills.

Name: 10 ♣ : Iron man
Erklärung: One player from your team has dedicated the match to his recently departed mum and is determined to play for the whole game, no matter what the cost.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.
Effekt: For the remainder of this game, any event that results in an Injury roll against a selected player from your team is treated as if a Stunned result was rolled without actually rolling to see an injury result.

Name: 2 ♠ : Kid gloves

Erklärung: One player from the opposing team has the NAF questioning his tactics on how he has been racking up those injuries. He decides to go easy this game to reduce the scrutiny on him.

Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.

Effekt: For the remainder of this game, all armour breaks against your team by a selected opposing player from fouling or blocking will be treated as Stunned results without this player actually rolling to see an injury result.

Name: 3 ♠ : Knuckledusters

Erklärung: A player from your team slips on a pair of magical one-shot knuckledusters because he is going to make sure that the opponent he has his eye on goes down this turn.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: For this turn, one player of your choice from your team can convert any and all Block dice he rolls to 'Defender Down' results.

Name: 4 ♠ : Magic sponge

Erklärung: The local wizard's guild is fans of your team and has provided your team with a magic sponge that offers possible healing magic to one lucky player.

Zeitpunkt: Play after a drive has ended.

Effekt: Roll a D6. On a 1, the sponge's magic fails. On a 2+, you may heal one player in the Dead and Injured box to move him to Reserves.

Name: 5 ♠ : Magic sponge

Erklärung: Your team trapped the pitch with a disguised mine and the opposing team has just set it off.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: Mine works exactly like a Wizard's Fireball spell except that the centre square must have an opposing player in it for this card to be played.

Name: 6 ♠ : Not-so-secret-weapon

Erklärung: You bribe the Groundsman to drive his "other" machine onto the pitch to help your team out.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: Place a miniature to represent the Groundsman in any square on the pitch adjacent to the sidelines but not in an end zone. The Groundsman has all the stats and skills of a rookie Dwarf Deathroller. You may treat this player as a normal member of your team and it may take you above 11 players on the pitch for this drive. The Groundsman will only play this drive before he returns his equipment to the garage.

Name: 7 ♠ : Orcidas sponsorship

Erklärung: One player from your team has been selected to help field-test the latest innovation in Blood Bowl footwear. The air-elemental filled soles make the player especially light on their feet.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team gains +1 MA and the Sprint and Sure Feet skills.

Name: 8 ♠ : Rakarths's curse of pretty spite

Erklärung: Your team has bribed an old witch to curse one of the opposing players

Zeitpunkt: Play after your turn has ended or your kick-off to an opponent is resolved, but before your opponent's turn begins.

Effekt: For the remainder of this game, one selected opposing player may not re-roll any dice roll either through team or skill re-rolls.

Name: 9 ♠ : Tackling machine

Erklärung: One player from your team has been told "win or else" by the Goblin bookies to make good on his gambling debts and he is determined to get his team the win even if he needs to take down every opposing player himself.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.

Effekt: For the remainder of this game, one player of your choice from your team gains the Diving Tackle, Jump Up, Tackle, and Wrestle skills.

Name: 10 ♠ : Get'em lads!

Erklärung: Your team makes a major push to break through the opposing team after seeing one of their own go down.

Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn, before any player takes an Action as long as your team suffered any injuries (including Stunned) during the opposition's previous turn.

Effekt: For this turn, each of your players gains +1 ST.

Spezial Spielkarten

Verzweifelte Massnahmen Deck (400.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 13 Karten)

Name: B ♣ : Assassin
Erklärung: Your team hires a trained assassin to dope a vital player from your opponent's team to force him to miss the game.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: Pick a player on the opposing team. He must miss this game.

Name: D ♣ : Doom and gloom
Erklärung: Due to some cunningly planted rumours and smear campaigns, the opposing team comes into the game with some serious morale issues.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: Roll a D6 for each re-roll the opposing team has; for each result other than 1, the opposing team loses a re-roll for the match.

Name: K ♣ : Da freight train
Erklärung: You've bribed star Borg 'Freight Train' Gorthag and he comes flying onto the pitch to assist your team.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: Place a miniature to represent Borg in any square adjacent to the sidelines but not in an end zone. Borg's characteristics/skills are MA 6;ST 5;AG 2;AV 9 with Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Break Tackle, Juggernaut, and Strip Ball. You may treat this player as a normal member of your team, he may take an Action as normal the turn he is placed on the pitch, and it may take you above 11 players on the pitch for this drive. Borg will leave your team at the end of the current half.

Name: A ♣ : Morley's revenge
Erklärung: The opposing team's drinks have been spiked with a powerful laxative, which makes several players have trouble getting out of the locker room facilities for each drive.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: Randomly select three opposing players. For the remainder of this game, each one must roll a D6 before every kick-off. On a roll of 1-3, he may not take part in this drive. On a roll of 4-6, he may be set up normally.

Name: B ♠ : I am the greatest
Erklärung: Egos on the opposing team are running very high for this match and the head coach is unable to override his team's prima donnas.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: For each drive, only one of the two players with the highest Team Value or Inducement Cost on the opposing team eligible to be set-up for that drive (ie not Sent Off or in the KO'd or Dead & Injured box) may be placed on the pitch.

Name: D ♠ : Mindblow
Erklärung: Your team has employed a powerful telepath and has chosen this moment to utilise her talent. Her mental scream temporarily stuns the opposing team into inactivity.
Zeitpunkt: Play at the beginning of your turn before any player takes an Action.
Effekt: Roll a D6 for each opposing player on the pitch. On a 2+, that player as he had failed a Bone-head roll previously. This effect only last until the end of your turn after which the Bone-head effect is removed without the player needing to start his next action to cancel it.

Name: K ♠ : Come on boys!
Erklärung: Your players show great discipline in the face of misfortune against a tough opponent.
Zeitpunkt: Play after your turn has ended, but before your opponent's turn begins.
Effekt: If your turn just ended from a turnover, your team does not actually suffer a turnover from that failed roll. The Action of the player causing the turnover is ended, but any player on your team who has not yet declared an Action may continue their turn as if the turnover did not occur. Any further turnovers this turn simply end the Action of the player committing the turnover instead of ending the turn.

Name: A ♠ : Mysterious old medicine man
Erklärung: A small, wrinkled, cackling man comes to the team offering them some of his latest brewed snake oil which he claims will "cure all that ails you". Surprisingly it works ... too bad he vanished without a trace after selling it to you.
Zeitpunkt: Play during the pre-game after all inducements are purchased.
Effekt: Your team may subtract 1 from all Injury rolls against its players this game. If this takes the result below 2, the player is treated as Prone not Stunned. Rolls on the Casualty table against your team are not affected by this effect.

Die Teams

Orkmannschaften

Orks spielen Blood Bowl schon seit der Entdeckung des Spiels. In der Tat war es sogar ein Ork, der den Schrein entdeckte, in dem das heilige Buch des Nafl verborgen war. Orkteams zeichnen sich durch ihre extrem harte Spielweise aus und konzentrieren sich darauf, ihre Gegner in Grund und Boden zu stampfen, um Lücken zu schaffen, die ihre brillanten Blitzer zum Durchbruch nutzen können. Wenn es eine Schwäche gibt, die man bei generell allen Orkteams finden kann, dann ist es die Tatsache, dass Orks oft zu viel Zeit mit dem Verprügeln der Gegenmannschaft verbringen und sich zu wenig um den Ball kümmern!



Logischerweise setzen Orks auf Muskelkraft und nicht auf Intelligenz und so verwundert es nicht, dass sich in den Reihen vieler Orkteams auch Schwarzorks und Oger finden, um die vordersten Reihen noch etwas zu verstärken. Das Volk der Orks verfügt außerdem über starke Bindungen zu anderen Grünlingen wie den Goblins und manchmal auch Trollen. Man findet daher nicht selten auch Vertreter dieser Völker in den Reihen eines Orkteams.

Berühmte Orkteams

Gouged Eyes: In den letzten paar Jahren haben sich die Gouged Eyes von den Versagern der Saison zu einem der besten Orkteams gewandelt. Unter der Führung des äußerst erfahrenen Varrag Ghoulbeißa verbessern sie sich stetig weiter und es kann nicht mehr lange dauern, bis die Gouged Eyes eines der großen Turniere gewinnen.

Orkland Raiders: Die Raiders begannen ihre Karriere vor langer Zeit als die Schädelspalta, mussten nach finanziellen Schwierigkeiten aber ins Orkland umziehen und änderten daraufhin ihren Namen. Unter der Leitung des wilden Ogers und ehemaligen Foltermeisters Bösaage gewannen die Raiders vor wenigen Jahren die offene Blood Bowl Meisterschaft und schielen mittlerweile nach dem nächsten Titel ...

Düsterland Bommerz: Die Düsterland Bommerz waren ein kleiner, unbedeutender Orkklub in der unwichtigen Düsterland-Liga, bis die hohen Preisgelder bei den großen Turnieren sie dazu brachten, bei "den ganz Großen" mitzumischen. In ihrer ersten Saison wurden sie von jeder Mannschaft, gegen die sie spielten, deutlich geschlagen. Aber sie gaben nicht auf und nachdem sie vier Schwarzorks, einen Troll und den Goblin-Starspieler Fungus Wahnwitz unter Vertrag genommen hatten wurden sie zu einem Team, das man besser nicht unterschätzt.

Teamprofil: Die Orkland Raiders

Teamfarben: Schwarz und Gelb
Cheftrainer: Bösaage

Spieler: Orks



Die Orkland Raiders begannen ihre Karriere als "Die Schädelspalta", mussten im Jahre 2468 jedoch aufgrund finanzieller Schwierigkeiten und wegen gewisser Betrügereien ins Orkland umsiedeln und änderten ihren Namen entsprechend. Leider hatten die Raiders kaum Zeit zur Ruhe zu kommen, denn der Zusammenbruch der NAF im Jahre 2489 zwang sie, ihr Stadion zu verkaufen und sich wie die anderen Teams auf "Tour" zu begeben.

- 2435 Die nach den ständigen Überfällen der Menschen und Elfen genervten Orkkrieger vom Stamm der Schädelspalta sind nach einem Gastspiel der AFC-Champions Gouged Eyes überzeugt, dass Blood Bowl eine gute Möglichkeit sei, die Überlegenheit ihres Stammes zu unterstreichen. Das Team wird 2437 in die Liga aufgenommen. Der offizielle Eigentümer des Teams ist der Stamm der Schädelspalta.
- 2459 Nach einer kurzen Periode knapper Misserfolge besiegen die Schädelspalta alle Herausforderer und spielen im letzten Spiel gegen die Schaffheim Stallions, was vom Stellenwert her ungefähr mit dem späteren Blood Bowl Finale zu vergleichen ist. Unglücklicherweise verlieren sie innerhalb von sieben Minuten mit 3-0. Nach einer eingehenden Untersuchung stellt sich heraus, dass der magiebegabte Cheftrainer der Stallions der gesamten Mannschaft der Schädelspalta kurz vor dem Anstoß das Gedächtnis gelöscht hat. Das Spielergebnis wird zwar gewertet, aber die Stallions werden aus der Liga verbannt.
- 2469 Nach zehnjährigem sorgfältigen Wiederaufbau des ruinierten Teams zählen die Schädelspalta wieder zu den Topteams und massakrieren im Blood Bowl Finale die Middenheim Marauders. Spieler des Tages war der neu ins Team aufgenommene Grishnak Goblinwürga, der zwei Touchdowns erzielte und drei Gegner ins Jenseits beförderte.
- 2487 Aufgrund korrupter Machenschaften einiger Stammesbosse und eines Halbork-Grundstücksmaklers gehen die Schädelspalta unerwartet bankrott. Alle Zukunftsängste finden jedoch ein schnelles Ende als Waaaghboss Eisenfaust aus dem Orkland beschließt, einen Teil der Gewinne aus seinem lukrativen Elfenhauthandel zu investieren, um sich ein eigenes Blood Bowl Team zu kaufen.
- Gegenwart Der Zusammenbruch der NAF zwingt Waaaghboss Eisenfaust, die Raiders und ihr Stadion zu verkaufen. Weil sie nie richtig Gelegenheit hatten, sich an ihre neue Heimat zu gewöhnen, adaptieren die Raiders das neue Blood Bowl Tour-system ohne Probleme und gewinnen beim Blood Bowl XXX (2490) das erste Finale der neuen offenen Turniere. Ein weiterer Titel bei einem offenen Turnier ist sicherlich nur noch eine Frage der Zeit.

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2469 (IX), 2483 (XXIII), 2490 (XXX). Orcidas-Team des Jahres 2483
Ruhmeshalle: Gorbag "der Tollwütige" Schaumgesicht, Urgan Ranzig ("Der mit dem Wolf palavert") -Teamschamane
Teamwert laut Spike!-Magazin: 302 Punkte

Teamprofil: Die Giants

Teamfarben: Rot **Besitzer:** Thorn Durinsgold III
Cheftrainer: Gundolf Wulfrich **Spieler:** Zwerge

Die Giants sind ein sehr altes Team mit einer bezeichnenden Vergangenheit. Sie waren eine der ursprünglichen Blood Bowl Sekten des Roz-EI und an jeder wichtigen Entwicklung dieser Sportart und jedem bedeutenden Ereignis maßgeblich beteiligt.

Dank ihres Besitzers Thorn Durinsgold haben sie ihre Stärken wieder gefestigt, und sie haben sich erfolgreich in das modernisierte, von vielen technischen Raffinessen bestimmte Blood Bowl der heutigen Tage gestürzt.

2381 Als sie feststellen, dass ihre Religion sie daran hindert, richtig Spaß zu haben, ändern die erleuchteten Seher der geheiligten Kugel des Nafl kurzerhand ihren Namen, polieren ihr spießiges Ansehen auf und nennen ihr Team die Giants. Der ausscheidende Teamkapitän Varak Varaksson wird neuer Trainer und stellt ein neues hartes Trainingsprogramm auf.

2400 Nach einigen mittelmäßigen Erfolgen erreicht das Glück der Giants seinen Höhepunkt, als sie die Saison als Champions ihrer Liga beenden. Kurz darauf werden alle Spieler zum Kriegsdienst einberufen, als Arvag Pentel seinen unterirdischen Feldzug gegen zahlreiche Ork- und Goblarmeen beginnt. Als der Krieg 36 Jahre später endet sind die Giants so gut wie vergessen. Der entschlossene und motivierte Trainer Karrag (Varaksson starb während des Krieges dummerweise den Helden-tod) führt das Team jedoch schon bald wieder zu neuen Erfolgen, und in der Saison 2438 werden die Giants Champions der NFC.

Gegenwart In jüngster Zeit haben die Giants ihre Fähigkeiten mit zwergentypischer Geduld gefestigt. Unter der Leitung des jungen Wulfrich und der ambitionierten (manche würden sagen "völlig wahnsinnigen") Führung von Teamkapitän Grimbold "Helmknacker" Grauenhauch erzielen die Giants ständig neue Rekorde für Regelverstöße, Todesfälle bei Gegnern und gelegentlich sogar Touchdowns!

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2462 (II), 2484 (XXIV); Orcidas Team des Jahres 2484

Ruhmeshalle: Durgul "Killer" Hilliman, Farakhan Karrag (Trainer) und Varak Varaksson (tragischer Held)

Teamwert laut Spike!-Magazin: 289 Punkte

Zwergenmannschaften

Zwerge gehörten zu den ersten Völkern, die Blood Bowl als Sport ausübten. Viele Teams der Zwerge können ihre Geschichte sogar bis zu den frühesten Anfängen dieser Sportart zurückverfolgen. Zwerge ziehen im Allgemeinen das Laufspiel vor und versuchen dabei, ihre Gegenspieler möglichst gründlich in Grund und Boden zu stampfen. Ihre simple, aber effektive Taktik lautet: möglichst viele Gegner so schnell wie möglich ins Gras beißen zu lassen und dann zur Endzone zu "spazieren" (Zwerge sind eben nicht besonders schnell zu Fuß). Das ewige Problem der Zwerge stellt jedoch das Passspiel dar, das sie meistens weder beherrschen noch verhindern können. Es gibt allerdings so viele Zwergenteams, dass sich für jeden Spielgeschmack etwas finden lässt. Dank ihres entschlossenen Teamkapitäns Bryan "Megapass" Eisenson können die Durum Destroyers sogar ein halbwegs annehmbares Passspiel vorweisen.

Die große Beliebtheit der Zwergenteams bei den Fans ergibt sich allerdings aus der Tatsache, dass Zwerge normalerweise die Spielregeln recht großzügig auslegen. Da es ein Zwerg war, der unvergessene Roz-EI, der die Lettern des heiligen Buches des Nafl entzifferte und Blood Bowl dadurch erst ins Leben rief glauben die Zwerge, sie hätten ein ewig währendes Recht darauf, die Regeln zu ändern.

Die Warhammerers beispielsweise treten die Regelwerke des Blood Bowl ständig mit Füßen. Sie behaupten jedoch immer, Roz-EI hätte ihre manchmal haarsträubenden Regelübertritte in seiner unendlichen Weisheit autorisiert.



Berühmte Zwergenteams

Giants: Die Giants sind ein schon lange bestehendes Team mit einer weit zurückreichenden Geschichte. Unter der Leitung des jungen (jung nach Maßstab der Zwerge) neuen Trainers Wulfrich und mit Grimbold Grauenhauch als Mannschaftskapitän erringen die Giants ständig neue Rekorde (z.B. die meisten Regelverstöße in einem Spiel).

Warhammerers: Die Erzrivalen der Giants sind vor allem für ihre ständigen und ganz besonders ausschweifenden und möglichst offensichtlichen Regelverstöße bekannt (und beliebt). Ihre neuesten Taten sind Verstöße wie etwa die Ersatzbank der Gegner zu untertunneln und während der Halbzeitpause in die Luft zu sprengen, in einem Heißluftballon über das Spielfeld zu fliegen und einen "Bungeeee!" schreienden Zwerg an einem Gummiseil samt Ball in die Endzone titschen zu lassen oder elf statt der ohnehin schon verbotenen einen Dampfwalze in einem Spiel einzusetzen!

Grudgebearers: Die Grudgebearers sind eines der neuen Teams, die nach dem Zusammenbruch der NAF ihr spielerisches Können bewiesen haben. Die Mannschaft wurde 2492 ausschließlich von Zwergen gegründet, die vorher in der Gilde der Schreiberlinge und Bibliothekare tätig gewesen waren. Sie hatten es satt, immer nur über das Spiel zu schreiben - sie wollten selber spielen! Dank ihrer theoretischen Erfahrung gelangten sie durch geschickte Planung schnell zu Ruhm, und natürlich vergessen sie niemals eine Schandtät des Gegners - als echte Zwerge haben sie schließlich ihr eigenes Buch des Grolls!

Teamprofil: Reikland Reavers

Teamfarben:	Blau und Weiß		
Besitzer:	Thorn Durinsgold III	Cheftrainer:	Gundolf Wulfrich
Heimstadion	Der Altdorfer Altbowl (Fassungsvermögen: 71.411 Zuschauer und ein Halbling, Bodenbelag: Astrogranit)		
Spieler:	Zwerge		

Die Reikland Reavers wurden 2389, vor bereits mehr als einhundert Jahren gegründet, als in der damaligen Altländerdivision ein Platz frei wurde. Da der damalige Besitzer D.D. Griswell Sen. die besten Spieler der westlichen Länder kaufte (oder auch schon mal entführte), erlangte das damals noch als Altdorfer Akolythen bekannte Team seinen auch heute noch gültigen Ruf als äußerst befähigte Mannschaft. Mit der enormen Kaufkraft der Griswells stets das Beste zu kaufen, was der Markt hergab, erwies sich auch langfristig als erfolgreich. Unter J.J. Griswell Jr. sind die Reikland Reavers heute wahrscheinlich eine der besten, wenn nicht sogar die beste Mannschaft der bekannten Welt.

2389	Die Altdorfer Akolythen werden von einem Geschäftskonsortium einer Altdorfer Bürgerdelegation gegründet. Ihr Heimstadion wird das Griswell-Gedenkstadion. Dank der hingebungsvollen Bemühungen ihre Cheftrainers Johann Weisshaupt und der Geldvorräte von D.D. Griswell belegen sie in ihrer ersten Saison den vierten Platz im Totenschädel-Herausforderungscup (dem heutigen Chaos Cup).
2396	Nach dem Einsturz des Griswell-Gedenkstadions während eines Sturms (das Gerücht, die Baufirma habe an Kosten gespart und sich den Restbetrag in die eigene Tasche gesteckt, ist selbstverständlich an den Haaren herbeigezogen) zieht die Mannschaft in den neuen Altdorfer Altbowl um und nennt sich fortan Reikland Reavers. Niemand weiß, wer sich diesen Namen ausgesucht hat, aber die Reikland Reavers erreichen im gleichen Jahr ihr erstes großes Cupfinale und schlagen dort die Giltbrook Golems.
2399	Das legendäre Spiel gegen die Giants findet statt. Es kommt zu Tumulten und das Spiel muss abgebrochen werden, als sich herausstellt, dass jede Mannschaft nach eigenen Regeln spielt. Das Spiel wird beim Stand 17:4 abgebrochen (leider gibt es keine Aufzeichnungen, wer in Führung lag).
2411	D.D. Griswell Jr. übernimmt nach dem Tod seines Vaters die Leitung der Mannschaft. Cheftrainer ist zu dieser Zeit Willy "Blindfisch" Müller. Die Reavers rutschen auf die schlechtesten Platzierungen seit ihrer Gründung ab. Man sagt Müller nach, er habe den Trainerposten nur bekommen, weil er D.D. Jr. mit Beweismaterial über dessen ausschweifende Orgien mit den Cheerleadern der Reavers erpresst hatte.
2432	Die Reavers beginnen die erste Saison eines vierzehn Jahre anhaltenden Tiefs. Nach der unklugen Entscheidung, gegen die Nurgle's Rotters zu spielen, infizieren sich elf Spieler der ersten Mannschaft mit der Pest des Nurgle. Acht Spieler werden zu den Underworld Slimeballs transferiert und das Team ist praktisch ruiniert. J.J. Griswell Sen. tritt die Nachfolge seines Vaters D.D. Griswell Jr. an.
2468	J.J. Griswell Sen. stirbt während eines Spiels gegen die Asgard Ravens, als er der Seitenlinie zu nahe kommt und aus Versehen erschlagen wird. Der jetzige Beitzer, sein Sohn J.J. Griswell Jr., übernimmt die Nachfolge. Kurz danach tritt der neue Cheftrainer Helmut Zimmer seine Stelle an und führt das "neue System" ein, ein effektives Trainings- und Vorbereitungsprogramm.
2485	Die Reavers schlagen die Darkside Cowboys vernichtend und gewinnen den Blood Bowl XXV. Den Erfolg brachte der Ersatzspieler Orlak Sturmdrang, der bereits nach 90 Sekunden für den tödlich verletzten Kapitän Wolfram von Beck ins Spiel kam. Der legendäre Siggie "der Zug" stellt in diesem Spiel seinen noch nicht gebrochenen Rekord für die meisten gebissenen Gegenspieler auf.
2487	Griff Oberwald (zufällig Sturmdrangs Halbcousin) ersetzt Orlak als Mannschaftskapitän. Orlak konnte nach eigenen Angaben die Belastung als Megastar nicht mehr ertragen, da er ständig vor den Mädchen posieren und gleichzeitig das Team leiten musste. Das Team steigert sich von einem Leistungshoch zum nächsten und gewinnt zum vierten Mal den Blood Bowl.
2489	Dank der weitsichtigen finanziellen Planung von Teambesitzer J.J. Griswell Jr. sind die Reavers eine der wenigen Mannschaften, die den Zusammenbruch der NAF unbeschadet überstehen.
Gegenwart	Als die Reavers nach einem harten Finalspiel gegen die Marauders den Blood Bowl XXXI gewinnen, verstummen auch die letzten Kritiker, die behaupten, die Reavers könnten sich nicht an das neue Ligasystem anpassen. Griff Oberwald sagte nach dem Spiel: "Warum wir gewonnen haben? Nun, ich schätze, wir sind einfach des beste Blood Bowl Team der Welt!" Und damit hat er wahrscheinlich recht ...

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2471 (XI), 2479 (XIX), 2485 (XXV), 2487 (XXVII), 2491 (XXXI). Chaos Cup Open Sieger 2396, 2399-2405, 2412, 2422-2427, 2448, 2461, 2463, 2470

Ruhmeshalle: Walter "Schmerzfrei" Kämpf, Erdrich Hohlstein, Johann Weisshaupt (Trainer), Julius Winder

Teamwert laut Spike!-Magazin: 321 Punkte

SKAVENTEAMS

Das Volk der Skaven ist in viele soziale Schichten aufgeteilt und ihr Leben wird durch viele komplizierte Rituale bestimmt. Auf dem Spielfeld scheinen alle diese Barrieren jedoch wie weggewischt, wenn jeder einzelne Skaven alles gibt, um seinem Team zum Sieg zu verhelfen. Blood Bowl erlangte innerhalb aller Gesellschaftsschichten der Skaven schnell Popularität, denn Skaven nehmen jeden Anlass zu sinnloser Gewalt liebend gerne wahr. Sobald die Skaven einmal auf dem Spielfeld stehen erweist es sich tatsächlich als nahezu unmöglich, sie davon zu überzeugen, dass das Spiel noch andere Aspekte hat (dies trifft auch besonders auf die Skavenfans zu). Einige der spektakulärsten Spieler- und Zuschauertodesfälle haben sich, wen wundert's, während der Spiele beliebter Skaventeams zugetragen.



Entsprechend ihrer komplizierten Gesellschaftsform haben die Skaven einige sehr spezielle Methoden ausgetüftelt, nach denen sie Blood Bowl spielen. Ein neuer Klan wurde gegründet, um das Spiel zu verwalten und Kontrolle über die Mannschaften auszuüben. Der Klan Rigens besteht aus mehr als 20 Teams, zu denen solch bekannte Größen wie die mehrfachen Blood Bowl Sieger, die Skavenblight Scramblers zählen. Einige andere Teams haben in zweitrangigen Ligen und Turnieren Erfolge gehabt, während auch gemischte Teams mit einem großen Anteil Skaven in mehreren verschiedenen Ligen mitstreiten. Der ständige Kontakt der Skaven mit Warpstein und die daraus resultierenden, teilweise nützlichen Mutationen haben diese Erfolge der Skaven natürlich noch begünstigt. Aber auch ein ganz normaler Spieler der Skaven sollte von seinen Qualitäten her nicht verachtet werden. Wahrscheinlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis wieder ein Team der Skaven ganz oben mitmisch.

BERÜHMTE SKAVENTAMS

Die Skavenblight Scramblers: Die Skavenblight Scramblers sind die einzige Mannschaft, die den Blood Bowl jemals zweimal in Folge gewann (XVII-2477 & XVIII-2478). Danach verschwanden die Scramblers jedoch in der Versenkung und konnten so gut wie keine Erfolge mehr vorweisen. Das änderte sich dramatisch, als der neue Trainer Sandch Schwarzpelz auftauchte. Unter seiner Anleitung erwiesen sich die Scramblers als fast unschlagbar, gewannen drei offene Turniere in Folge, gewannen den Blood Bowl wieder zweimal in Folge (XXXII-2492 & XXXIII-2493) und wurden vom Spike!-Magazin zum Team des Jahres gewählt.

Die Underworld Creepers: Das Team der Underworld Creepers besteht nicht nur aus Skaven, sondern weist eine unmögliche Ansammlung von Skaven und Goblins auf. Die Creepers sind vor allem für ihre einfallsreichen hinterhältigen Tricks und niederträchtigen Taktiken bekannt, mit deren Hilfe sie immer wieder versuchen, ein Spiel zu gewinnen. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich auch die spontanen Gewaltausbrüche auf ihrer Reservebank, wenn sie sich über eine gescheiterte Taktik in die Haare bekommen (was sehr oft, eigentlich sogar in jedem Spiel vorkommt). Auch wenn die Creepers auf dem Spielfeld so gut wie keinen Erfolg verbuchen können bleiben ihnen ihre vielen und begeisterten Fans doch treu!

Menschenteams

Menschen zählen zu den vielseitigsten Blood Bowlern der Alten Welt. Ihnen fehlt zwar die Stärke der Orks, die Wendigkeit der Hochelfen, die Widerstandsfähigkeit der Zwerge, der gesunde Wahnsinn der Dunkelelfen und die Geschwindigkeit der Skaven, aber dafür erleiden sie auch keinen der Nachteile dieser Völker. Es scheint daher nicht weiter verwunderlich, dass mehr als 50% aller Blood Bowl Spieler Menschen sind (zumindest wenn man die Skelette, Ghoule und Vampire der Untotenteams sowie die Mutanten der Chaosteams mitzählt)!

Berühmte Menschenteams

Die Crusaders: Die Crusaders könnten ein wirklich gutes Team sein, wenn es da nicht einen entscheidenden Nachteil geben würde: Die Crusaders mogeln niemals! Während sich andere Mannschaften auf ein Spiel vorbereiten, indem sie Schiedsrichter bestechen und das Trinkwasser der Gegenmannschaft vergiften, bestreiten die Crusaders Spiele zu wohltätigen Zwecken. Bevor sie sich nicht zusammenreißen und lernen, wirklich hinterhältig, grausam und unfair zu spielen werden sie wohl nie eines der großen Turniere gewinnen!

Die Marauders: Die Marauders waren früher als die Middenheim Marauders bekannt, mussten nach dem Zusammenbruch der NAF 2489 jedoch ihr Stadion verkaufen und begaben sich wie andere Mannschaften auf "Tour". Man sagt, dies habe den Marauders nur gut getan, denn seither zählen sie zweifellos zu den Spitzenteams der Alten Welt. Alle Blood Bowl Fans in der Alten Welt (und auch an einigen anderen Orten jenseits dieser Welt) warten ungeduldig auf ein Revanchespiel der Marauders gegen ihre Erzrivalen, die Reikland Reavers, von denen sie im Blood Bowl Finale XXXI geschlagen wurden. Letzte Saison wurde das Warten wenigstens teilweise belohnt und die Marauders holten sich 2494 den Blood Bowl XXXIV.

Die Reikland Reavers: Die Reavers sind das beste Allroundteam der gesamten Alten Welt, und kein anderes Team kommt an ihre Siegesrekorde heran (viermal Blood Bowl Sieger, neunzehnmal Chaos Cup Sieger). Unter der Leitung ihres Teamkapitäns, des Starblitzers Griff Oberwald, zieht das Team weiter von Sieg zu Sieg.

Die Vynheim Valkyren: Um es brutal und ehrlich auszudrücken: die Valkyren sind eine Amok laufende Horde von totalen Psychopathen. Man muss die Valkyren jedoch auf dem Spielfeld gesehen haben, um dies zu verstehen. Diese Anhänger einer merkwürdiger Berserker-Religion aus Norsca bringen sich vor einem Spiel in einen Zustand der Raserei, der dann üblicherweise für die Dauer des Spiels anhält. Sollte sich ihre Mordgier am Ende des Spiels noch nicht wieder gelegt haben wird den Fans dringend davon abgeraten, auf Autogrammjagd zu gehen!

Die Böhsen Gitz: Die Böhsen Gitz sind ein böses Team, das überwiegend aus bösen Menschen, aber gelegentlich auch aus bösen Hobgoblins, bösen Orks und bösen Dunkelelfen besteht. Tatsächlich lassen die Böhsen Gitz jeden bei sich mitspielen, Hauptsache er ist BÖSE! Wo auch immer die Böhsen Gitz hingehen, folgt ihnen ihr böser und inoffizieller Fanclub, der "Inoffizielle Fanclub der Böhsen Gitz". Die bösen Mitglieder des bösen inoffiziellen Fanclubs der Böhsen Gitz benehmen sich vielleicht sogar noch böser als die bösen Spieler der Mannschaft der Böhsen Gitz, die sie bei jedem Spiel leidenschaftlich und vor allem böse unterstützen.

DUNKELELFENTEAMS

Vor über 5000 Jahren überschattete ein verlustreicher Bürgerkrieg das Reich der Hochelfen. Verursacher waren die heute als Dunkelelfen bekannten Abtrünnigen, die in ihrer Gier nach weltlicher Macht den traditionellen Gottheiten der Hochelfen abschworen und sich den dunklen Göttern und schwarzer Magie zuwandten. Der Krieg zog sich über sieben Jahrhunderte hin und endete mit der Vertreibung der Dunkelelfen aus Ulthuan, dem Land der Hochelfen. Im Zwangsexil wurden die Dunkelelfen noch verbitterter und dekadenter. Doch nach wie vor konzentrieren sie all ihre bössartige Macht und alle Anstrengungen überwiegend gegen ihre Blutsverwandten.

Und bei Naf!, lass es dir gesagt sein, diese Jungs können wirklich Blood Bowl spielen!

Die Dunkelelfen spielen mit ähnlichen Taktiken wie die Hochelfen und beherrschen genau wie sie das Passspiel. Doch aufgrund ihrer puren Boshaftigkeit gefallen den Dunkelelfen auch wilde Prügeleien; ganz besonders dann, wenn sich in ihren Reihen gewaltverliebte Spieler wie Jeremiah Kool befinden. In der Tat verwundert es viele, dass dieser Spieler noch kein Comeback gestartet hat und weiterhin seinen Ruhestand genießt.

*** Wusstest Du schon...

... dass die Fürsten von Kragheim, ein Vampirteam aus Sylvania, im Jahre 2485 aus der NAF ausgeschlossen wurden? Warum? Nun, während normale Spieler während der Halbzeitpause eine Orange oder Zitrone lutschen, stürzten sich die Fürsten in die Zuschauermenge und nahmen ein ausschweifendes Mahl zu sich!

BERÜHMTE DUNKELELFENTEAMS

Darkside Cowboys: Viele behaupten, die Cowboys seien das beste Dunkelelfenteam überhaupt, ihre Kombination höchster Intelligenz, natürlicher Gewandtheit, instinktiver Gewaltbereitschaft und ihres Hasses auf alles Lebende (und wenn es darauf ankommt auch auf alles Tote) haben sie schon mehrmals an die Spitze gebracht.

Naggaroth Nightmares: Die Naggaroth Nightmares wurden erst nach dem Zusammenbruch der NAF gegründet. Viele der Spieler kommen von den Naggaroth Nightwings, die ihren Bankrott anmelden mussten, nachdem ihr Cheftrainer mitsamt dem Teamvermögen geflohen war. Dank der vielen erfahrenen Spieler haben die Nightmares jedoch schnell bewiesen, dass sie wahrhaftig schnell zum Albtraum werden können.

Teamprofil: Darkside Cowboys

Teamfarben: Schwarz und Blau
Besitzer: Prinz Derren Ar-Lolovia
Spieler: Dunkelelfen
Cheftrainer: Luxen Tentir



Das Volk der Dunkelelfen ist für seine seelische Degeneriertheit und die Anbetung purer Gewalttätigkeit berühmt (oder vielmehr gefürchtet). Blood Bowl passt also wie für sie gemacht in ihr Weltbild und ist damit das perfekte Spiel für sie. Die Cowboys gelten als brutales und ultra-gewalttätiges Team, das auch entsprechende Erfolge vorweisen kann. Ihre Kombination aus höchster Intelligenz, natürlicher Gewandtheit, instinktiver Gewaltbereitschaft und ihrem Hass auf alles Lebende hat sie schon oft ganz nach oben gebracht.

- 2422 Die Alte Welt wird zum ersten Mal auf die Cowboys aufmerksam, als das Halblingsteam der Pinkfoot Panthers diese für ein Freundschaftsspiel besucht und niemals zurückkehrt!
- 2438 Mehrere Teams drohen mit einem Boykott der Cowboys, als diese versuchen, in die offizielle NAF-Liga aufgenommen zu werden. Die bleichhäutigen Massenmörder werden jedoch trotzdem zugelassen. Fast augenblicklich sind schmutzige Gerüchte im Umlauf, die Cowboys würden kleine gefesselte Höhlenbewohner als Bälle benutzen, um ihre teuren importierten Bälle nicht zu sehr abzunutzen. Dank dieser Gerüchte wächst die Beliebtheit der Cowboys bei den sensationshungrigen Fans explosionsartig.
- 2461 Die Cowboys spielen zum ersten Mal im Blood Bowl Finale und besiegen in einem recht lahmen Spiel die Chaos All-Stars (lahm im wahrsten Sinne des Wortes, denn die Cowboys verwandelten mithilfe Schwarzer Magie einen Großteil der All-Star-Spieler an der Anstoßlinie in Schnecken!).
- 2473 Nach dem berühmten Spiel gegen die Kishargo Werwölfe steht das Team der Cowboys kurz vor der Auflösung. Das Spiel musste nach 19 Tagen beim Stand 2-2 abgebrochen werden, da sich die beiden letzten Spieler beider Mannschaften beim Kampf um den Ball gegenseitig erschlugen. Neue Regeln der NAF, welche die Spielzeit begrenzen, kommen zu spät für die Werwölfe. Unter der brillanten Leitung von Jeremiah Kool wird das Team der Cowboys jedoch erfolgreich wiederaufgebaut. Auf eine wahrhafte Welle des Erfolgs folgt 2481 der Triumph im Spiel um den Blood Bowl XXI. Jeremiah Kool stellt in dieser Saison seinen bis heute ungebrochenen Passspiel-Rekord auf.
- Gegenwart Jeremiah Kool verabschiedete sich 2487 in den Ruhestand, doch der neue Star Hubris Rakarth ist weit mehr als nur ein Lückenfüller und stellt nur den ersten einer ganzen Reihe außergewöhnlicher Cowboy-Spieler dar. In seiner ersten Saison erlangt Hubris bereits unsterblichen Ruhm, indem er die Cowboys ins Blood Bowl Finale XXIX gegen die Reikland Reavers führte. Während des Spiels (tatsächlich das letzte von der NAF organisierte Spiel) verschwand jedoch der Vorsitzende der NAF mitsamt des Vermögens der NAF und dem Großteil der Cheerleader der Cowboys. Die Cowboys erholten sich recht schnell von ihrem Verlust, die NAF leider nicht. Noch vor dem nächsten Finale musste der Verband Konkurs anmelden.

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2461 (I), 2481 (XXI), 2488 (XXVIII), Orcidas Team des Jahres 2481
Ruhmeshalle: Rokudan Fey, Jeremiah "Springmesser" Kool
Teamwert laut Spike!-Magazin: 294 Punkte

OGER

Oger sind die mit Abstand am häufigsten anzutreffenden großen Monster auf Blood Bowl Spielfeldern. Im Laufe der Jahre gab es viele Berühmtheiten unter ihnen, und viele von ihnen halten bis heute ungebrochene Rekorde in den Kategorien "Todesfälle" und "Größte Anzahl verspeister Halblinge in einem einzelnen Spiel".

Der berühmteste aller Oger bleibt bis heute Morg 'N' Thorg von den Chaos All-Stars, der erste Oger, der jemals die Position eines Mannschaftskapitäns einnahm und der einzige Spieler, der vor seinem Ruhestand in die Ruhmeshalle aufgenommen wurde. Böse Zungen behaupten, sein Einfluss auf die Blood Bowl Funktionäre sei so weitgehend, dass er den Blood Bowl auch eigenhändig, ohne den Rest seiner Mannschaft gewinnen könnte.

Oger erweisen sich als sehr nützliche Spieler im Angriff. Die meisten von ihnen zeichnen sich als gradenlose Blocker oder auch Angst einflößende Blitzer aus. Statt eines Ellbogenstoßes von einem Oger ziehen es manche Leute vor, sich auf einer gepflasterten Straße von einem Sechsspänner in vollem Galopp überfahren zu lassen. Wenn es um schnelles Laufspiel und das Ausweichen aus Angriffszonen geht, lassen Oger allerdings meist etwas zu wünschen übrig. Ihre nicht gerade eleganten Bewegungsabläufe machen sie außerdem nicht gerade zu dem, was man sich unter einem guten Fänger vorstellt.

Der enthusiastische Blood Bowl Fan übersieht diese kleinen Makel jedoch wohlwollend. Oger zählen zu den Spielern, die als erste "druffhau'n" und sich noch auf dem Spielfeld befinden, wenn die anderen Spieler schon das örtliche Hospital füllen. Oger verfügen über ein enormes Stehvermögen und sind geradezu versessen auf Blood Bowl. Besonders die Goblins und Snotlings unter den Fans lieben "de groß'n Jungz, die alle wechhau'n!"



BERÜHMTE OGERTEAMS

Oldheim Ogres: Die meisten Oger spielen als "Söldner" in anderen Teams und bilden selten reine Ogermannschaften. Eine der wenigen Ausnahmen stellen die Oldheim Ogres dar. Aus zwei Gründen findet diese Mannschaft im offenen Ligasystem jedoch nur wenige spielwillige Gegner. Viele Teams werden von ihrem Furcht einflößenden Ruf abgeschreckt. Der wahre Grund ist allerdings, dass sie auf dem Weg zum nächsten Spiel einfach ihrem Instinkt folgen und spontan auf Plünderungstour gehen.

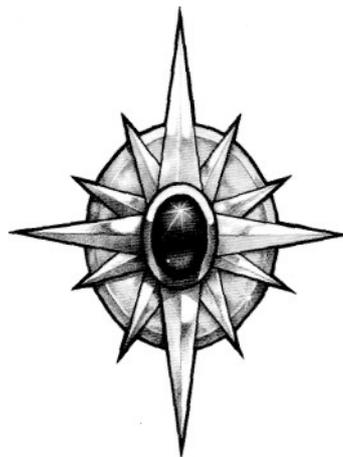
*** Wusstest Du schon...

... dass die Begrenzung der Mannschaften auf maximal 16 Spieler erst 2482 eingeführt wurde? Vorher konnte ein Team beliebig viele Auswechselspieler haben. Die Regel wurde eingeführt, nachdem die Greenfield Grasshuggers in einem Spiel gegen das Bersekerteam der Asgard Ravens 743 Halblinge verheizt hatten!

HOHELFFEN

Als die ersten Blood Bowl Spiele stattfanden verschmähten die Hochelfen das Spiel. In ihren Augen bestand Blood Bowl aus nichts anderem als zwei Horden halbstarker Rowdys, die sich in einem Anflug sinnloser Gewalt gegenseitig in Stücke schlugen. Sehr bald stellten sie jedoch fest, dass es recht unterhaltsam sein kann wenn man sieht, wie das eigene Lieblingsteam gewinnt und die gegnerische Mannschaft vernichtet wird.

Die Teams der Hochelfen, von denen es inzwischen einige gibt, sind vor allem für ihr großartiges Passspiel bekannt. Elfen scheinen allen anderen Völkern überlegen zu sein, wenn es darum geht, Spiele zu gewinnen (den Gegner komplett abzuschlachten fällt ihnen dagegen deutlich schwerer), und ihre besten Spieler kann man getrost als die perfekte Verkörperung der eleganten Aspekte dieses Spiels bezeichnen.



Das einzige große Problem der Hochelfen besteht darin, dass sie sich viel zu sehr den Kopf darüber zerbrechen, wann und gegen wen sie spielen. Wer erinnert sich nicht an die Elfheim Eagles, die direkt drei Gründe fanden, nicht zu einem Spiel gegen die Bright Crusaders anzutreten: 1) Es regnete; 2) Der Platz war ihnen zu matschig; 3) die Trikots der Crusaders waren absolut geschmacklos und das Design eine Beleidigung für die Augen der Elfen! Immerhin kann man froh sein, dass sie überhaupt mitspielen, wenn man bedenkt, wie sehr diese etwas arroganten Blood Bowler sich vor schwitzigen und ungewaschenen Gegnern ekeln ...

BERÜHMTE HOHELFFENTEAMS

Galadrieth Gladiators: Die Gladiators gelten als das erste Hochelfenteam, bei dem das Laufspiel einen wichtigen und erfolgreichen Bestandteil darstellte. Im Moment sind die Gladiators nah daran, die Form zurückzuerlangen, die sie 2470 zum Gewinnen des Blood Bowl X führte. Unter der Führung von Mannschaftskapitän Luden Swift (der wahrscheinlich beste Hochelfenspieler aller Zeiten) kann es nur eine Frage der Zeit sein, bis sie wieder in einem Finale stehen.

Elfheim Eagles: Die Eagles sind ein recht junges Team (natürlich jung gemessen am Zeitgefühl der Elfen; einige Spieler sind über 250 Jahre alt). Trotz allem verfügen die Eagles über ein beachtliches Potenzial und werden sich eines Tages zur Mannschaft mit dem besten Passspiel entwickeln. Solange die Eagles jedoch nicht ihren Missmut ablegen, sich gegen Mannschaften mit einem guten Laufspiel ins wilde Kampfgewühl um den Ball zu stürzen, werden sie niemals eines der wichtigen Turniere gewinnen.

Caledor Dragons: Die Dragons spielten vor dem Zusammenbruch der NAF in einer der kleinen Ligen. Mit Beginn des offenen Ligasystems wurde für die Dragons der Weg frei, sich auch mit den Großen zu messen. Sie haben sich in den wichtigen Turnieren bisher beachtlich geschlagen und dabei auch einige der etablierten Mannschaften nach Hause geschickt. Letztes Jahr scheiterten sie nur um Haaresbreite und wären fast in das Halbfinale um den Blood Bowl eingezogen. Allen Elfenfans können wir nur raten, nächstes Jahr wieder die Gedankenübertragung einzuschalten, denn die Dragons werden sicher wieder ein Wörtchen mitreden.

Untotentteams

In der Alten Welt finden die Toten nicht so leicht die ewige Ruhe. Vampire schleichen durch die verfluchten Schlösser und Wälder von Sylvania. Nekromanten versuchen ihrer Sterblichkeit zu entkommen, indem sie in verbotenen Büchern nach Wissen suchen. In alten Pyramiden, die im Wüstensand des Königreichs der Toten vergraben sind, herrschen Gruftkönige über ganze Legionen von Untoten, die ihnen sogar noch nach ihrem Tod zu ewigem Dienst verpflichtet sind. In den muffigen Grabstätten gefriert den Grabräubern das Blut in den Adern, wenn sie das leise Klingeln von Silberlingen und schwere Schritte hinter sich hören. Auf dem Spielfeld versuchen die Verstorbenen an den zu Lebzeiten verdienten Ruhm anzuknüpfen und spielen erneut Blood Bowl ...

Untotentteams unterscheiden sich sehr von anderen Blood Bowl Teams. Der größte Unterschied besteht wohl darin, dass alle Spieler dieser Teams tot sind, bzw. waren, bis der mächtige Magier, der auch Cheftrainer des Teams ist, sie in einem merkwürdigen Zustand zwischen Leben und Tod zurückgerufen hat, der allgemein als "Untod" bekannt ist. Dies bringt uns zur zweiten Einzigartigkeit der Untotentteams: sie alle haben einen Nekromanten als Cheftrainer. Nekromanten beherrschen eine Art der Magie, mit der sie Tote wieder zu unheiligem Leben erwecken können. Der Ne-

kromant ist das Herz und die Seele (sozusagen) des Untotentteams, was du ruhig wörtlich nehmen kannst, denn ohne seine Willenskraft würde das Team erneut sterben und zu bloßem Staub zerfallen.



Teamprofil: Champions of Death

Teamfarben: Schwarz (was sonst?!?)
Besitzer: Tomolandry der Unsterbliche **Cheftrainer:** Tomolandry der Unsterbliche
Spieler: Skelette, Zombies, Verfluchte, Vampire, Mumien, Ghoule oder jeder beliebige andere, Hauptsache, er ist tot!

Tief in den Eiswyrnbergen, jenseits der menschlichen Zivilisation, existiert ein Eingang zu einem gigantischen Höhlensystem. Dieser Ort strahlt Dunkelheit und Böses aus - er ist die Heimat der Champions of Death. Das Team entstand im Jahre 2439 und gehört dem mächtigen Nekromanten Tomolandry dem Unsterblichen. Der Zauberer hat viele Jahrhunderte in diesen Höhlen verbracht, um die Mysterien der Schwarzen Magie zu ergründen.

Etwas im Jahre 2425 verlor Tomolandry das Interesse an Leichen und Särgen. Er machte sich seine Fertigkeiten zunutze, sah sich um, was andere Magier so taten und fand so den Sylvanischen Astral-Telepathenkanal 1. Hier entdeckte er Blood Bowl und war sofort begeistert. Bald wuchs Tomolandrys Enthusiasmus so sehr, dass er einen eigenen Verein gründete. Anstatt allerdings Spieler anzuheuern erweckte er einfach ein Dutzend Skelette zum Leben und verlieh ihnen durch Magie ein grundsätzliches Verständnis des Spiels - so wurden die Champions of Death (wieder)geboren!



2439	In ihrer ersten Saison ziehen sich die Champions of Death den Unwillen vieler anderer Teams zu. Tomolandry erklärt in einem Interview mit dem Sp//re-Magazin, dass die anderen Trainer seiner Meinung nach nur neidisch seien, weil die Karriere ihrer Spieler nach dem Tode vorbei sei und weil er keine monatlichen Gehälter zahlen müsse! In dieser ersten Saison schlägt sich das Team recht gut, tendiert allerdings dazu, in harten Kämpfen um den Ball einfach auseinander zu fallen.
2451	Die Giants beschuldigen Tomolandry, einen ihrer Spieler entführt zu haben, als sie entdecken, dass er das Skelett ihres ehemaligen Feldspielers Skrull Halbblang wiederbelebt hat und ihn nun für die Champs spielen lässt! Die meisten Teams erweitern daraufhin die Spielerverträge um die Klausel, dass das Team nach dem Tod des Spielers das Eigentumsrecht an dessen Körper besitzt, aber auch auf diese Weise können sie nicht verhindern, dass der Handel mit den Leichen verstorbener Spieler sprunghaft anwächst!
2466	Mit dem Teamkapitän Ramtut dem Dritten, der wiedererweckten Mumie eines fünftausend Jahren alten Blood Bowl Spielers, stürmen die Champs unaufhaltsam zum Sieg über die Vynheim Valkyries und gewinnen den Blood Bowl VI.
2486	Das Team wiederholt seine Leistung, hat jedoch einige Probleme, als ein gegnerischer Werwolf-Spieler im Viertelfinale durchdreht und vom Feld flüchtet, um die Beinknochen eines Starspielers der Champs zu verbuddeln!
Gegenwart	Es hat eine Weile gedauert, bis die Champs sich an das neue offene Turniersystem gewöhnt haben - die Toten sind in dieser Hinsicht ziemlich konservativ - aber es scheint, als ob sie sich mittlerweile wieder auf dem richtigen Weg befänden. Dies verdanken sie unter anderem auch der brillanten Führung ihres Vampir-Starspielers Hugo "der Speißer" von Irongrad.

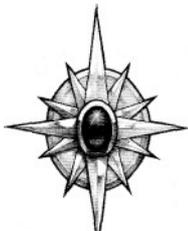
Teamerfolge: Sieger des Blood Bowl 2467 (VI), 2486 (XXVI); Sieger des Chaos Cup Open 2440, 2459, 2461-62, 2467

Ruhmeshalle: Keine Einträge (die Spieler setzen sich niemals zur Ruhe - sie werden einfach ein paar Jahre gelagert, bevor sie wieder zum Einsatz kommen).

Trotz ihrer schrecklichen Erscheinung, mit der sie auch in den Herzen der härtesten Gegner Angst verbreiten können muss man zugeben, dass der Großteil der Untotenspieler sich nicht als sonderlich fähig in der eigentlichen Ausübung des Spiels erweist. Selbst Tomolandry, der berühmte Trainer der Champions of Death gibt zu, dass man nicht besonders viel von einzelnen untoten Spielern erwarten sollte. Sie neigen zu Langsamkeit, ihre werferischen Fähigkeiten lassen sehr zu wünschen übrig und Skelette, die den Großteil eines Teams ausmachen werden gewöhnlich in Form von drei bis vier Knochenhaufen vom Spielfeld getragen. Ein schneller Zauberspruch aber genügt, um die Jungs in verflucht guter Form wieder auf das Spielfeld zu bringen. Und je länger das Spiel andauert, desto wahrscheinlicher wird es, dass die gegnerischen Spieler todmüde werden ...

Sonderregeln

Alle Untotenteams müssen einen Nekromanten als Cheftrainer haben - schließlich hat erst die Magie des Nekromanten dieses Team überhaupt erschaffen und es könnte ohne ihn sowieso nicht weiterbestehen! Alle Untotenteams haben einen kostenlosen Nekromanten (weil er ihr Cheftrainer ist) und müssen keine Goldstücke darauf verwenden, ihn zu kaufen oder anzuheuern. Untote dürfen keine anderen Zauberer anheuern. Die einzige Möglichkeit für sie, doch noch an einen Zauberer zu kommen besteht darin, den Grottenbowl zu gewinnen und einen Zauberer als Preis zu erhalten.



Zusätzlich zu seinen Fähigkeiten als Cheftrainer (siehe Seite 16 des Blood Bowl-Trainerhandbuchs) darf der Nekromant einmal pro Spiel den Spruch "Tote erwecken" anwenden. Dieser Spruch wirkt nur, wenn bereits einer der gegnerischen Spieler im laufenden Spiel getötet worden ist. Der Nekromant hat die Möglichkeit, diesen Spieler ins Unleben zurückzurufen und ihn seinem Untotenteam als neuen Zombiespieler hinzuzufügen! Du kannst den Spruch nur auf etwa menschengroße Spieler anwenden (also nicht auf Monster wie Oger und Trolle oder auf kleine Spieler wie Halblinge oder Goblins). Der neue Spieler weist ein normales Zombieprofil auf, unabhängig davon, welche Fertigkeiten oder Eigenschaften er in seinem Leben erworben hatte. Außerdem darfst du ihn deinem Untotenteam nur dann hinzufügen, wenn es vorher aus weniger als 16 Spielern bestand. Wenn der Untotenspieler ein Zombiemodell besitzt, das keinen seiner Spieler darstellt, kann er den neuen Spieler in seine Reservebox stellen und sofort einsetzen, nachdem er ihn wiedererweckt hat.

Aus sicherlich verständlichen Gründen können Untotenteams keine Sanitäter anheuern.

Berühmte Untotenteams

Champions of Death: Die Champions of Death sind das traditionsreichste und erfolgreichste Untotenteam im Blood Bowl-Sport. Unter der ambitionierten Führung von Cheftrainer Tomolandry dem Unsterblichen bestehen die Champions of Death weiterhin als eines der besten Blood Bowl-Teams der Alten Welt, obwohl sie Spie-

ler in ihrem Team haben, die alleine älter sind als alle Spieler eines gegnerischen Teams zusammen!

Erengard Undertakers: Die Undertakers erlangten dadurch große Berühmtheit, dass sie ungeheuer viel Zeit benötigen, um ein Spiel auszutragen. Zunächst einmal beginnen sie ein Spiel nur zur Geisterstunde einer Vollmondnacht. Dies alleine wäre noch nicht so tragisch, aber die Undertakers vollziehen während der Halbzeit ein langwieriges und kompliziertes Ritual der Blutopferung, das sich meistens bis kurz vor Sonnenaufgang hinzieht. Da sie aber natürlich nicht bei Tageslicht spielen, verzögert sich die zweite Halbzeit meist um einen Monat - bis zum nächsten Vollmond!

Chaoszwergenteams

Den genauen Ursprung der Chaoszwergere kennt niemand. In ferne Vergangenheit zogen einige Zwerge nordostwärts in das Land der Schädel und dann Richtung Südosten an den Trauerbergen entlang. Diese Entdecker waren zweifellos die Vorfahren der Chaoszwergere. Der große Einfluss des Chaos hat seitdem schreckliche Veränderungen an ihren Körpern und Seelen bewirkt und sie in gewalttätige und bössartige Kreaturen verwandelt. In einer Hinsicht unterscheiden sie sich jedoch nicht von normalen Zwergen - sie lieben Blood Bowl.

Es existieren nicht allzu viele Chaoszwergere und so benutzen sie Sklaven, um alle möglichen Aufgaben für sie zu erfüllen. Die größte Masse dieser Diener der Chaoszwergere machen hierbei die Hobgoblins aus. Diese Kreaturen sind größer als ein normaler Gobiin und weisen ein gewisses Maß an Schläue auf. Auch wenn die Chaoszwergere den Hobgoblins nicht wirklich trauen kann es sich zu gewissen Zeiten doch durchaus als nützlich erweisen, einen dieser bössartigen, hinterhältigen Spieler im Team zu haben. Aus diesem Grunde beinhalten die Chaoszwergenteams auch einige Hobgoblins.

Berühmte Chaoszwergenteams

Die Zharr-Naggrund Ziggurats: Die Ziggurats sind das bekannteste und bei weitem erfolgreichste Team der Chaoszwergere. Unter der Führung von Trainer und Starblitzer Zorn "Säbelzahn" Uzkrag hat das Team einen Ruf für den Gebrauch versteckter Waffen erlangt, der dem des Zwergenteams der Warhammerers in nichts nachsteht. Wenn man diese Tatsache in Kombination mit der völligen Missachtung sämtlicher Regeln und ihrem psychopathischen Hass auf alle anderen Völker betrachtet lässt sich leicht verstehen, warum dieses Team bei den Fans so durchschlagenden Erfolg hat!

Das Hobgoblenteam: Dieses einfallsreich benannte Team besteht, wenig überraschend, in erster Linie aus Hobgoblins. Unglücklicherweise handelt es sich hierbei um Hobgoblins, die freiwillig Blood Bowl spielen (und nicht von Chaoszwergern gezwungen werden, wie es meistens der Fall ist). Das Ergebnis ist die größte Ansammlung von dummen und leicht zu überlistenden Spielern aller Teams in der Alten Welt. Skurfrik Siechfinger, einer der besten Spieler des Teams (vom Sp//ce/-Magazin zum drittschlechtesten Spieler aller Zeiten gewählt), verpasste oft ganze Spiele, während er versuchte, sich die Schnürsenkel zuzubinden und das Team besitzt einen legendären Ruf, auch die einfachsten Dinge gründlich zu vermässeln. Das Chaos und die Verwirrung, die immer herrschen, wenn das Hobgoblenteam über das Spielfeld stolpert bewirken allerdings, dass ihre Spiele sich großer Beliebtheit erfreuen und fast immer schon lange im Voraus ausverkauft sind!

Halblingteams

Die technische Unterlegenheit der Halblingteams ist legendär. Genau genommen verstehen nur wenige Leute, warum Halblinge überhaupt auf die Idee kamen, Blood Bowl zu spielen. Sie sind zu klein zum Werfen oder Fangen, ihre kurzen Beine können sie nicht sehr schnell tragen und das gesamte Team könnte ohne irgendwelche Aussichten auf Erfolg einen ganzen Nachmittag mit dem Versuch zubringen, einen Oger zu blocken. Noch schlimmer, Halblinge sind furchtbar unzuverlässig. Sie haben die unangenehme Eigenschaft, während des Spiels vom Feld zu schleichen, um einen Hot Dog zu verspeisen, oder weigern sich aus der Reservebox herauszukommen, bevor sie nicht ihre Rosinenbrötchen und ihre Limonade zu sich genommen haben.

Die meisten Halblingtrainer sind sich der Schwächen ihrer Spieler durchaus bewusst und versuchen deshalb Qualität durch Quantität wettzumachen. Wenn du also ein halbes Dutzend Spieler in die gegnerische Endzone gebracht hast und durch glückliche Umstände den Ball ergatterst, dann besteht die geringe Chance, dass ein oder zwei dieser Spieler sich auch noch bei Bewusstsein befinden, wenn du das Ding zu ihnen wirfst ...

Sonderregeln

Mit der Ausnahme von Baummenschen (denen die kleinen Kerle sympatisch sind, da sie sich als einzige dazu bereit erklären, ihren furchtbar langen und verworrenen Geschichten zuzuhören) würden sich die meisten Starspieler eher einen rostigen Nagel durchs Knie hämmern, als in einem Halblingteam mitzuspielen. Daher kostet es ein Halblingteam doppelt so viele Goldstücke, wenn sie einen anderen Starspieler als Baummenschen oder Halblingstarspieler anheuern wollen.

Unglücklicherweise bringt es ein paar Nachteile mit sich, nur halb so groß wie ein normaler Blood Bowl Spieler zu sein, daher haben alle Halblinge das Merkmal Kleinwüchsig (siehe Seite 36 für Einzelheiten).

BERÜHMTE HALBLINGTEAMS

Die Stunted Stoutfellows: Die Stoutfellows erlangten dadurch Berühmtheit, dass sie das einzige Halblingteam sind, dem jemals ein Touchdown gegen die Chaos All-Stars gelang. Zugegebenermaßen hatten sie allerdings großes Glück, weil die All-Stars erst zur Halbzeit anreisen konnten. Dies ermöglichte es den kleinen Kerlen, einen Punkt zu erzielen und auf diese Weise nur 2-1 zu unterliegen!

Die Moot Mighties: Die Mighties sind eines der wenigen Halblingteams, die einigen Gegnern ein gewisses Maß an Respekt einflößen können. Dies liegt allerdings zum größten Teil daran, dass das Team den mächtigen Baummenschen-Blocker Dickstumpf Starkast in seinen Reihen hat. Die "Halbling-Todesschwadronen", die dazu dienen, die von Starkast umgemähten Gegner vollständig auszuschalten, erfreuen sich ebenfalls allgemeinen Hasses. Lahnsam Mapfmehr, der Cheftrainer der Mighties, bemerkte hierzu treffend: "Wenn du mit Jungs wie diesen ein Team aufbauen willst, musst du jeden möglichen Vorteil ausnutzen."



Teamprofil: Greenfield Grasshuggers

Teamfarben: Dunkelgrün und Goldbraun

Besitzer: Bernold "Bingo" Dickmann

Cheftrainer: Drago Mampfsamla

Spieler: Halblinge



Den meisten Fans war es jahrelang ein Rätsel, warum sich Halblinge der Strapazen unterzogen, sich jede Woche für ein Spiel auszurüsten, nur um dann unangespitzt in den Boden gestampft und halb tot zurückgelassen zu werden. Wir glauben allerdings, die Antwort gefunden zu haben. Nach alter Halblingtradition darf nämlich jeder, der an einem Spiel teilgenommen hat, nachher an einem riesigen Kaffeekränzchen teilnehmen! Es kommt daher oft vor, dass verletzte Halblinge von ihren Tragen aufspringen und in Richtung Umkleidekabine streben, kaum dass der Schiedsrichter das Spiel abgepfiffen hat. Die Grasshuggers bilden hierbei keine Ausnahme. Sie können nicht schnell laufen, sie können nicht werfen und jedes ihrer Spiele endet meist mit einer mittelgroßen Katastrophe, aber trotzdem geben die kleinen Kerle nicht auf. Was tut ein Halbling nicht alles für eine freie Mahlzeit ...

- 2465 Aufgrund einer verlorenen Wette gründet Bernold Dickmann die Greenfield Grasshuggers. Da Halblinge jede Gelegenheit wahrnehmen, um auszugehen, sich mit Popcorn und Kuchen vollzustopfen und dosenweise Bloodweiser zu trinken, zieht der Sport unerwartet viel Publikum an.
- 2476 Aufgrund eines Spielerstreiks und eines Verbots für Gastteams durch die AFC sind die Grasshuggers eines von nur zwei Teams, die in diesem Jahr in der Liga spielen dürfen, bzw. können! Glücklicherweise unterliegen sie allerdings im Blood Bowl Finale den Creeveland Crescents 3-0.
- 2482 Nach einer Niederlage gegen die Asgard Ravens lösen sich die Grasshuggers wegen Spielermangels auf. Der verrückte Extrainer Omo Pulverschupf hatte immer wieder verletzte und tote Spieler während des Spiels auswechseln lassen; nach dem Verlust von 734 Spielern warfen die Grasshuggers schließlich das Handtuch. Bereits in der folgenden Woche wurde eine Regelung eingeführt, welche die Anzahl der Spieler eines Blood Bowl Teams begrenzte.
- Gegenwart Die Grasshuggers kehren größtenteils unverändert in die Liga zurück. Es handelt sich mittlerweile zwar um andere Spieler und einen anderen Trainer, aber sonst hat sich nichts geändert. Sie sind immer noch übergewichtig, es mangelt ihnen an Talent und sie wirken in ihren Blood Bowl Trikots absolut lächerlich. Die dicken Spieler machen übrigens immer noch "Pflötsch", wenn ein Sturmriese auf sie tritt.

Teamerfolge: Keine

Ruhmeshalle: Jingo Frohgemut

Goblinteam



Goblins sind brutal, gefühllos und ungehobelt. Sie besitzen einen kindischen Sinn für Humor und suchen ständig nach neuen Methoden, andere zu verletzen ohne selbst verletzt zu werden. Dies macht sie zu besseren Blood Bowl Fans als Spielern und tatsächlich eilt ihnen in der Alten Welt ein besonderer Ruf voraus. Sie erscheinen bereits Stunden vor Spielbeginn vor den Stadien, betrinken sich, provozieren Prügeleien (solange sie wenigstens zwei zu eins in der Überzahl sind), grölen so laut sie können unanständige Lieder und verursachen grundsätzlich Ärger, wo immer sie auch auftauchen.

Was die Goblinteam betrifft, nun, ihr Spiel basiert mehr auf dem Prinzip Hoffnung als auf echtem Können. Goblins geben aufgrund ihres kleinen Wuchses und ihrer Wendigkeit recht gute Fänger ab und sie können auch durch schmale Lücken schlüpfen, an denen größere Spieler scheitern würden. Ihre Wurfkünste aber lassen sehr zu wünschen übrig und es passiert häufig, dass ihre Fänger im ganzen Spiel keinen einzigen Pass erhalten. Trotz allem hält das die Goblins niemals lange vom Spielen ab (oder ihre Fans vom Zuschauen) und manchmal verhilft ihnen der Einsatz besonders hinterhältiger versteckter Waffen oder ein listiger Plan sogar zu überraschenden Siegen. Du solltest allerdings nicht unbedingt auf ein solches Ereignis hoffen ...

Sonderregeln

Mit der Ausnahme von Trollen (die zu blöd, sind um es besser zu wissen) und Goblinstarspielern würden die meisten Starspieler lieber Drachen füttern als für ein Goblinteam zu spielen. Daher kostet es ein Goblinteam doppelt so viele Goldstücke, um andere Starspieler als Trolle oder Goblinstarspieler anzuheuern.

Unglücklicherweise bringt es ein paar Nachteile mit sich, nur halb so groß wie ein normaler Blood Bowl Spieler zu sein, daher haben alle Goblins das Merkmal Kleinwüchsig (siehe Seite 36 für Einzelheiten).

BERÜHMTE GOBLINTEAMS

Die Lowdown Rats: Das Wort "berühmt" scheint nicht wirklich zu Goblinteam zu passen, es sei denn man meint berühmt für Unfähigkeit. In diesem Fall würde es auf die Lowdown Rats passen wie die Faust aufs Auge! Was kann man über ein Team wie die Rats schon sagen? Sowohl ihre Platzierungen bei Turnieren als auch die spielerischen Fähigkeiten ihrer Mitglieder lassen sich eigentlich nur als grauenhaft beschreiben. Aber wer weiß, da sie die Hoffnung niemals aufzugeben scheinen gelingt es ihnen vielleicht eines Tages doch noch mal, ein Spiel zu gewinnen ...



Das Spielbuch der Lowdown Rats

Wenn wa' de Plöcke krieg'n:

Einz - Nimm se auf.

Zwei - Nich mehr geg'nander kämpf'n - nur eina tut de Plöcke nehm'n!

'n paar - Alle tun aufz and're Team losrenn'n. Zwei an baid'n Händ'n - Tut se vaklopp'n. Zwei an baid'n Händ'n und ne Nase - Tut se weita vaklopp'n.

Vielä - Wenna Schieri ihm sein Pfeifen-Dingz blasen tut, tut 'n vaklopp'n.

Ganz, ganz vielä - Wenn keina mehr zum Vaklopp'n tun da iss, guck oppe de Plöcke hass.

Viel zu vielä - Wenne se hass, tu einz von die Tatschdum-Dingerz mach'n.

De Plöcke krieg'n wenn de ander'n se ham:

Einz - Alle tun aufz and're Team losrenn'n. Zwei - Tut se vaklopp'n. 'n paar - Tut se weita vaklopp'n.

'n paar un' noch eina - Wenna Schieri ihm sein Pfeifen-Dings blasen tut, tut'n vaklopp'n.

Vielä - Wenn keina mehr zum vaklopp'n tun da iss, guck oppe de Plöcke krieg'n kanns.

Viel zu vielä - Wenne se hass, tu einz von die Tatschdum-Dingerz mach'n.

Schpezielles Spiehl:

Zaquetscht ihrä Werfaz,

Trampl't auf'n Fängaz rum,

Wechbleim von da Jungz mit de vielä Rüstunk,

Macht'z de laut'n Menschn'z auf'a Trepp'n platt un' filzt se.

Chaosteams

Tief in den Wäldern der Alten Welt, weit ab von den bekannten Straßen und den zivilisierten Völkern, lauern die berüchtigten Tiermenschen des Chaos. Diese schrecklichen Kreaturen sind halb Mensch und halb Tier, die entstellten Nachkommen der Menschen und Tiere, die durch die Mächte des Chaos mutiert sind. Die Chaoskrieger übertreffen die Tiermenschen sogar noch an Macht. Diese einstigen Menschen haben ihre Seelen im Tausch für übermenschliche Stärke verkauft. Erfolgreiche Chaoskrieger erhalten oft noch weitere Geschenke von ihren Göttern, wie zum Beispiel magische Fähigkeiten oder körperliche Mutationen wie Hörner oder zusätzliche Gliedmaßen.

Für die Chaosgötter stellen ihre Anhänger sowohl Diener als auch Spielzeuge dar. Die Absichten und Motivationen dieser seltsamen und extrem mächtigen Kreaturen lassen sich nur sehr schwer durchschauen. Eine Tatsache gilt allerdings als sicher - sie alle lieben ein gutes Blood Bowl Spiel!

Teams in der Alten Welt. Diese Teams haben sich nicht gerade durch besonders schlaues oder einfallsreiches Spiel einen Namen gemacht; ihr kompliziertester Plan scheint darin zu bestehen, sich in der Mitte des Spielfeldes aufzubauen und möglichst viele Spieler zu verprügeln und zu verletzen. Überraschenderweise hat diese Taktik häufig durchschlagenden Erfolg. Rudi Schlimmerling fasste die Einstellung der Chaosteams einmal in passende Worte: "Es spielt keine Rolle wer gewinnt und wer verliert, wohl aber, wieviel Schmerz du verursachen konntest!"

Sonderregeln

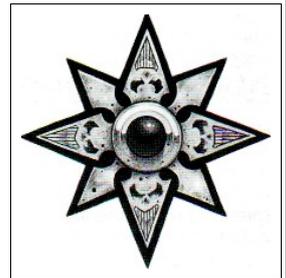
Wie bereits erwähnt weisen Spieler der Chaosteams oft merkwürdige, aber nützliche Mutationen ihrer Götter auf. Daher dürfen Spieler eines Chaosteams, die einen Pasch auf der Starspieler-Tabelle würfeln, auch ein Körpermerkmal anstatt einer Fertigkeit auswählen (siehe Seite 39).

Es existieren nur wenige wirklich gute Chaos Blood Bowl

Teamprofil: Chaos All Stars

Teamfarben: Rote und grüne Flammen
Besitzer: Prinz Dorian der Verlorene **Cheftrainer:** Unbekannt
Spieler: Oger, Tiermenschen, Chaoskrieger und verschiedene verdammte Krieger anderer Völker

Es ist allgemein bekannt, dass in der Welt sonderbare und wundervolle Dinge geschehen. Um die Jahrhundertwende trugen einige dieser Ereignisse dazu bei, dass ein Blood Bowl Team entstand. Das Ergebnis waren die Chaos All-Stars. Dieses Team befindet sich im Besitz des verdammten Prinzen Dorian, des legendären Erben verschiedener alter Königreiche. Er hat all dies aufgegeben und seine Seele den teuflischen Chaosgöttern verschrieben, um für sie ein Blood Bowl Team auf die Spielfelder zu führen. Viele Geächtete und Ausgestoßene der Alten Welt finden hier eine neue Aufgabe und bilden zusammen mit Chaoskreaturen wie Minotauren und Trollen die Spieler des Teams. Ihre Gegner haben häufig mit den Stürmen wilder Magie zu kämpfen, die das Auftreten der All-Stars ständig begleiten, aber seit dies offiziell als natürliches Phänomen akzeptiert wird kann niemand mehr etwas daran ändern. Die Spieler müssen einfach mit der Tatsache leben lernen, dass Bälle sich von Zeit zu Zeit urplötzlich in Pudding oder Klaviere verwandeln ...



- 2402 Dorian ruft mittels eines Dämonenpaktes die Chaos All-Stars ins Leben. Durch eine seltsame Krümmung des Raum-Zeit-Kontinuums gelingt es ihnen, bereits nach zweijährigem Bestehen den Sieg bei einem Chaos Cup Open verzeichnen zu können, das fünf Jahre zurückliegt ...
- 2420 Das gesamte Team wird zehn Minuten, nachdem es das Chaos Cup Open zum fünften Mal gewonnen hat, auf eine andere Dimensionsebene teleportiert, weil einer der älteren Halbgötter einen Zauberspruch zum falschen Zeitpunkt unkorrekt ausspricht. Die Geschichte der neun Jahre dauernden Rückkehr zu dieser Welt mit der Absicht, die ihnen rechtmäßig zustehende Trophäe abzuholen ist zu lang, um hier beschrieben zu werden. Wer mehr Details erfahren möchte kann sich den Wälzer "Neun Jahre knietief im Chaos" des Sportjournalisten Roysten Wermut zulegen, der das Team während dieser Zeit begleitet hat. Dass sie es letztendlich schafften, braucht wohl nicht erwähnt zu werden.
- 2467 Unter der Führung des charismatischen und talentierten Schlangemenschen V'hnn Qlss Zzchhtrr (von den Blood Bowl Kommentatoren der Alten Welt einfach "Snakey" genannt) besiegen und verspeisen die All-Stars die beliebten Shiretown Stuffers und gewinnen den Blood Bowl VII. Entsetzt boykottieren viele Halblinge seitdem ihre Spiele und zwingen die All-Star Fans auf diese Weise, andere Halbzeit-Snacks zu finden.
- 2487 Der grobschlächlige Starspieler Morg 'N' Thorg "überredet" den NAF-Boss Nikk Dreihorn, ihn noch während seiner aktiven Zeit in die Ruhmeshalle aufzunehmen. Die einzigen Dinge, die er dazu benötigte waren ein Bleistiftanspitzer, drei Mohren und eine kleine Schreibtischlampe.
- Gegenwart Immer noch führt Morg das Team an, das sich auf dem besten Weg befindet, sich nach seinen Siegen beim Grottenbowl und beim Spike-Open noch weitere Pokale zu sichern. Witzigerweise ist es den All-Stars allerdings seit 2487 nicht wieder gelungen, den Chaos Cup zu gewinnen. Morg verbreitet aber zuversichtlich, dass der Chaos Cup in diesem Jahr wieder zu seinen "rechtmäßigen" Besitzern zurückkehren wird.

Teamerfolge: Sieger des Blood Bowl 2467 (VII); Sieger des Chaos Cup Open in den Jahren 2397-98, 2409, 2419-20, 2434, 2436, 2449, 2468, 2471, 2487; Sieger des Grottenbowl 2489, 2492-93; Sieger des Spike!-Open im Jahre 2493
Ruhmeshalle: Graf Luther von Falkenfeuer, Morg 'N' Thorg, V'hnn Qlss "Snakey" Zzchhtrr



zu fressen, der in ihren Weg gerät: Feinde, Freunde und sogar den Trainer!

TROLLE

Trolle sind große Kreaturen von menschenähnlicher Statur. Sie verfügen über enorme Kraft und eine außergewöhnliche Wildheit, aber ihr stark begrenztes Denkvermögen schränkt ihre Effektivität bei Blood Bowl ziemlich ein. Sie spielen normalerweise in Chaos- oder Goblinteams, da kein anderes Team es wagt, sie einzusetzen. Trollspieler werden nur relativ selten auf den Spielfeldern gesichtet, größtenteils deshalb, weil sie sich nur schwer merken können wann die einzelnen Spiele genau stattfinden, bzw. worum es dabei eigentlich geht!

Wenn allerdings ein Troll zufällig einmal in die richtige Richtung stürmt (egal ob mit oder ohne den Ball) springen die Fans von ihren Sitzen auf und begleiten ihn durch tobende Beifallsstürme (die Fans der Moussillon Lepers lieben ihr Blood Bowl!). Es bedarf einer wirkungsvollen und durchtrainierten Abwehr, um einen Troll in vollem Lauf zu stoppen - oder du kannst natürlich schummeln (und wer könnte jemals das Säurenetz der Warhammerers vergessen oder die 300.000 Goldstücke, die sie danach für die Wiederinstandsetzung des Spielfeldes bezahlen mussten).



BERÜHMTE CHAOSTEAMS

Khorne's Killers: Viele Fans behaupten, dass die Killers das typische Chaosteam repräsentieren, denn diese Ansammlung gemeingefährlicher und wahnsinniger Schläger verbreitet blankes Entsetzen auf den Blood Bowl-Feldern. Ihre blutrünstige Einstellung führt dazu, dass sie sich selten, wenn überhaupt mit Nebensächlichkeiten wie dem Aufnehmen des Balls oder dem Erzielen von Touchdowns abgeben - jedenfalls nicht, solange sich noch lebende Gegenspieler auf dem Spielfeld befinden! Entweder schlagen sie den Gegner vernichtend, oder sie werden selbst verheerend niedergemacht.

Nurgle's Rotters: Alle Spieler der Nurgle's Rotters infizierten sich einst mit einer schrecklichen und extrem ansteckenden Krankheit namens Fäulnis des Nurgle. Als Folge dessen weigerten sich Gegner häufig, Spiele gegen die Rotters auszutragen, und die Mutigen, die es doch taten, erlebten einige unangenehme Veränderungen ... Unglücklicherweise überlebten die Rotters den Zusammenbruch der NAF im Jahre '88 nicht - ohne regelmäßigen Nachschub an Opfern fiel das Team buchstäblich auseinander. Es ist allerdings nur eine Frage der Zeit, bis ein neuer Ausbruch der Fäulnis des Nurgle dem Team die Möglichkeit eröffnet, sich, ahm ... neu zu formieren.

MINOTAUREN

Minotauren sind sehr große, stierköpfige Kreaturen des Chaos, die sich an Gewalt erfreuen und von einem unstillbaren Appetit auf rohes Fleisch getrieben werden. Sie bewohnen einst die tiefsten und dichtesten Teile der alten Wälder, in die sich nicht einmal Tiermenschen hinein wagten. Normalerweise bewegen sie sich langsam und schwerfällig und sprechen nur selten, obwohl sie durchaus reden können. Im Kampf verwandeln sie sich allerdings in wütende Bestien, die mit schrecklichem Schlachtgebrüll jeden angreifen, der sich in ihre Nähe wagt!

Die enorme Stärke, minimale Intelligenz und brutale, rücksichtslose Einstellung scheint Minotauren zu perfekten Blood Bowl Spielern zu machen. Zum Glück für die anderen Teams wollen aber nur wenige Trainer Minotauren in ihrer Mannschaft. Der Hauptgrund dafür liegt in der Eigenschaft der Minotauren, sowohl vor als auch nach dem Spiel in Raserei zu verfallen und jeden anzugreifen und

★★★ Wusstest Du schon...

Die lange Geschichte des Blood Bowls hat Hunderte von großartigen Spielern gesehen, die aus den verschiedensten Gründen nicht mehr unter uns weilen. Einige verstarben natürlich, aber viele haben sich auch aus dem Spiel zurückgezogen und neue Aufgaben übernommen. Hierin paar unserer persönlichen Favoriten aus den vergangenen Jahren:

Harry "der Stampfer" Kehry: Harry, einst ein berühmter Kopfstampfer der Creeveland Crescents, erlangte durch seine komplizierten Tänze Berühmtheit, die er jedesmal aufführte, wenn er einen Touchdown erzielt hatte (gewöhnlich auf den niedergetrampelten Körpern seiner Gegner!). Harry zog sich im Jahre 2486 nach 32 aktiven Jahren zurück und nahm einen Job als Tanzlehrer an.

Big Jobo Fellfuß: Hochgewachsener Halblingskapitän der Greenfield Grasshuggers bis 2475, als er recht drastisch an Größe verlor, weil er unter die Füße des legendären Sturmriesen Galak Wolkenkratzer der Asgard Ravens geriet. Jobo wurde zwei Wochen später in einem kleinen Beutel beerdigt.

G'Ral Blutsauger: Bis zu seinem erzwungenen Ruhestand im Jahre 2487 zählte G'Ral zu den Spitzenstars und den besten Punktejägern der Champions of Death. In diesem Jahr erlitt er eine Blutvergiftung durch die rostige Rüstung eines Zwergen und war gezwungen, das Spielen deshalb aufzugeben. Der Ghoul arbeitet jetzt für den Blutspendendienst.

Stunted Grom Rot-Axt: Berühmt für seinen 41 Stadionlängen weiten Angriff, als er sich von einer doppelt geladenen Kanone bis weit jenseits der Endzone der Gougued Eyes schießen ließ. Er war einer der besten Spieler der Warhammerers, bis er unglücklich verstarb, als er in den Lauf einer Haubitze blickte, die noch nicht abgefeuert worden war. Der Kanal PRO 7 verlieh ihm allerdings nach seinem Ableben den Zuschauerpriis für den "Unterhaltsamsten Spielertod" des Jahres 2487.

WALDELFEENTEAMS

Die Waldelfen bevölkern die verzauberten Wälder von Loren in Bretonia. Ihr Körperbau gleicht dem der Hochelfen, aber sie bevorzugen es, auf schwere Rüstungen zu verzichten und statt dessen einfache Kleidung in grünen und braunen Farben zu tragen. Ihr Königreich besteht schon sehr viel länger als die umliegenden Menschenreiche und normalerweise vermeiden es die Menschen, ihre Wälder zu betreten. Sie wissen genau, dass jeder, der mit bösen Absichten in ihre Territorien eindringt, den Tod durch einen Pfeil oder plötzlichen Schwerthieb aus dem Nichts geradezu herausfordert. Nur selten bekommen andere Völker Waldelfen zu Gesicht, außer wenn eines ihrer Teams plötzlich irgendwo erscheint, um ein Spiel auszutragen, und danach auf mysteriöse Art und Weise wieder verschwindet!

Waldelfen erfüllen alle Voraussetzungen für einen hervorragenden Blood Bowl-Spieler, wenngleich ihre Abneigung schwerer Rüstung gegenüber sie für Schlägerteams recht verwundbar macht. Normalerweise reichen ihre angeborenen athletischen Fähigkeiten allerdings auch aus, um die meisten Konfrontationen erfolgreich zu umgehen - nur sehr schnellen oder sehr glücklichen Spielern wird es gelingen, einen Waldelfen zu fassen zu bekommen! Jeder richtige Waldelf hält es für erniedrigend, sich mit schwerer Rüstung zu belasten und womöglich dazu gezwungen zu sein, auf dem Spielfeld herumzukriechen und gegnerische Spieler zu schubsen. Den Waldelfen ist das lange Passspiel noch wichtiger als ihren Verwandten, den Hochelfen, und all ihre Anstrengungen zielen darauf ab, das Werfen und Fangen zu perfektionieren. Die einzige Ausnahme stellen hierbei die Kampftänzer dar. Diese extrem athletischen Krieger beherrschen die Kunst des Nahkampfes beinahe perfekt und können fast jedem Gegner die Stirn bieten.



BERÜHMTE WALDELFEENTEAMS

Die Athelorn Avengers: Die Athelorn Avengers gehören zu den Teams der alten NAF, die sich aber sehr gut an das neue Spielsystem angepasst haben. Die Avengers behaupten, dass die offenen Turniere ihrer freiheitsliebenden und leichtlebigen Art entgegenkommen, aber böse Zungen sind der Meinung, dass sie deshalb so zufrieden sind, weil sie nicht mehr gegen ihre Erzfeinde, die (weitaus erfolgreicheren) Darkside Cowboys antreten müssen! Aus welchem Grund aber auch immer, die Avengers befinden sich im Aufwind und werden sicher schon bald ihren ersten Pokal gewinnen.

Die Laurelorn Paladins: Die Laurelorn Paladins erschienen erst vor kurzem auf den Spielfeldern, revolutionierten das Spiel aber dadurch, dass sie zwei Baummenschen in die Reihen ihrer Spieler eingliederten. Die Langbork-Brüder sind Ableger von Erdwurzel, dem berühmtesten Baummenschen-Spieler, der jemals ein Blood Bowl Spielfeld betreten hat, und haben ihren Ursprung schon oft unter Beweis gestellt. Die Langbork-Brüder geben den Paladins die Schlagkraft, die vielen Waldelfenteams fehlt, und Kommentatoren loben sie als vielversprechendstes Waldelfenteam der Gegenwart.

BAUMMENSCHEN

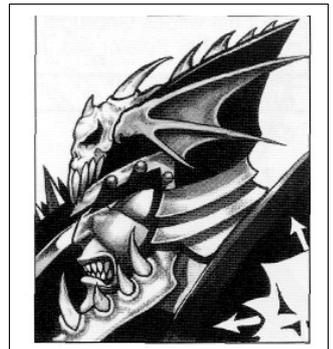
Baummenschen werden zwei- bis dreimal so groß wie ein gewöhnlicher Mensch und besitzen Beine, die stark an dicke Baumstämme erinnern. Auch ihre Arme kann man nur schwer von Ästen unterscheiden und wenn sie stillstehen (was häufig vorkommt), kann man sie leicht mit einem gewöhnlichen Baum verwechseln. Sie leben im Allgemeinen sehr zurückgezogen und haben nur selten Kontakt mit anderen Völkern. Es kommt allerdings vor, dass jüngere Baummenschen (Sprösslinge von weniger als 250 Jahren) zusammen mit Waldelfen oder Halblingteams an Blood Bowl Spielen teilnehmen. Bei diesen jungen Bäumen kann es passieren, dass die Möglichkeit, als Blood Bowl Spieler auf den "grünen Zweig" zu kommen, ihre Triebe erweckt und sie nicht mehr von dem Spiel ablassen können. Baummenschen verfügen über ungeheure Kräfte und Widerstandskraft, was es fast unmöglich macht, sie wegzudrängen oder umzustößen. Andererseits bewegen sie sich aber auch unglaublich langsam und es kommt vor, dass ein Baummensch ein ganzes Spiel lang herumsteht, ohne dass ein Gegenspieler in die Reichweite seiner Äste gerät. Wenn es allerdings doch einmal geschehen sollte endet das unglückliche Opfer meist als Dünger.

SONDEREGELN

Man kann Baummenschen nur äußerst schwer zurückdrängen, geschweige denn umwerfen, aber wenn es doch einmal geschehen sollte -was die gegnerischen Fans meist mit dem Ruf "Baum fäääääll!" begleiten - kann ihr Mangel an Beweglichkeit es ihnen sehr schwer machen, wieder auf die Beine zu kommen. Es kostet einen Baummenschen seine beiden Bewegungspunkte, um aufzustehen, und der Versuch ist NICHT automatisch erfolgreich. Der Trainer des Baummenschen muss mit einem W6 eine 4 oder mehr erzielen, damit der Baummensch aufstehen kann. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 muss der Baummensch liegen bleiben, auch wenn dies keinen Zugverlust zur Folge hat.

*** Wusstest Du schon...

... dass Dunkschwarze als besonders böse gelten? Und damit sind meist nur die Cheerleader gemeint! Der schlimmste aller Dunkschwarze ist aber mit Sicherheit Hubris Harkarth von den Darkside Cowboys. Die Brutalität und Rücksichtslosigkeit dieses Spielers übersteigt jede Vorstellungskraft. Wozu er tatsächlich imstande ist, trauen wir uns gar nicht zu erzählen, weil er es herausbekommen und sich an uns rächen könnte!



Die folgenden Seiten listen die 21 offiziellen Rassen des Spieles auf. ANZ bedeutet die Anzahl der Spieler die du im Team haben darfst. Double bedeutet die zusätzlichen Fertigkeiten zu denen in der Normal Spalte die du wählen kannst, wenn du eine Double Fertigkeit würfelst (siehe Seite 33 und 34). G=Allgemeine Fertigkeiten, A=Geschicklichkeits Fertigkeiten, S=Stärke Fertigkeiten, P=Pass Fertigkeiten und M=Mutationen.

Amazonen Teams

Vor langer Zeit segelten die Valküren, angetrieben von Abenteuerlust, von den nordischen Siedlungen hinweg und fanden in der Mündung des Flußes Amaxon eine Kolonie wo sie sich von Männern ungestört niederließen. Nun haben diese Kriegerinnen das Blood Bowl Feld betreten.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	6	3	3	7	Ausweichen	G	ASP
0-2	Werfer	70.000	6	3	3	7	Ausweichen, Wurfsicher	GP	AS
0-2	Fänger	70.000	6	3	3	7	Ausweichen, Fangsicher	GA	SP
0-4	Blitzer	90.000	6	3	3	7	Ausweichen, Blocken	GS	AP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg, Zara the Slayer

Chaos Teams

Chaos Mannschaften haben sich nicht gerade durch besonders gerissenes oder einfallsreiches Spiel einen Namen gemacht. Ihr Plan scheint darin zu bestehen sich in der Mitte des Spielfeldes aufzubauen und möglichst viele gegnerische Spieler zu verprügeln und zu verletzen. Selten, wenn überhaupt, konzentrieren sie sich auf Nebensächlichkeiten wie das Aufnehmen des Balles oder das Erzielen von Touchdowns, jedenfalls nicht solange noch lebendige Spieler sich auf dem Spielfeld befinden.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Tiermenschen	60.000	6	3	3	8	Hörner	GSM	AP
0-4	Chaoskrieger	100.000	5	4	3	9	Keine	GSM	AP
0-1	Minotaurus	150.000	5	5	2	8	Einzelgänger, Raserei, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Wildes Tier	SM	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Brick Far'th & Grotty, Grashnak Blackhoof, Lord Borak the Despoiler, Max Spleenripper, Morg 'n' Thorg, Ripper

Chaoszwerge Teams

Die schrecklichen Energien des Chaos haben die Chaoszwerge zu gewalttätigen, bössartigen Kreaturen mutieren lassen. In einer Hinsicht unterscheiden sie sich jedoch nicht von normalen Zwergen sie lieben Blood Bowl. Eine besondere hinterhältige Spieltaktik besteht darin das die Chaoszwerge ihre Hobgoblin Sklaven zum Spielen zwingen, um dadurch ihre eigene Langsamkeit auszugleichen. Wann immer es möglich ist, bringen sie außerdem einen ihrer Stierzentauren mit auf das Spielfeld.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Hobgoblins	40.000	6	3	3	7	Keine	G	ASP
0-6	Chaoszwerger Blocker	70.000	4	3	2	9	Blocken, Tackle, Robust	GS	APM
0-2	Stierzentauren	130.000	6	4	2	9	Sprinten, Sprintsicher, Robust	GS	AP
0-1	Minotaurus	150.000	5	5	2	8	Einzelgänger, Raserei, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Wildes Tier	S	GAPM

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Grashnak Blackhoof, Hthark the Unstoppable, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Rashnak Backstabber, Zzharg Madeye

Dunkeelfen Teams

Das Böse ist ohne Zweifel davon überzeugt das die Dunkeelfen genug Fertigkeiten haben um der Welt zu zeigen das sie überlegen sind. Dunkeelfen bevorzugen anstatt wie ihre guten Verwandten das Passspiel, lieber ein bösartiges Spiel. Mit ihren Hexenelfen und den gefährlichen Assasins haben die Dunkeelfen alle Möglichkeiten durch eine feindliche Linie zu brechen anstatt sie zu umspielen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	70.000	6	3	4	8	Keine	GA	SP
0-2	Renner	80.000	7	3	4	7	Abspiel	GAP	S
0-2	Assasinen	90.000	6	3	4	7	Schatten, Erstechen	GA	SP
0-4	Blitzer	100.000	7	3	4	8	Blocken	GA	SP
0-2	Hexenelfen	110.000	7	3	4	7	Raserei, Aufspringen, Ausweichen	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Hubris Rakarth, Horkon Heartripper, Morg 'n' Thorg

Echsenmenschen Teams

Der Magische Priester der Echsenmenschen erzählte schon tausende Jahre zuvor, bevor der Zwerg Roze_El es entdeckte, das es ein Spiel namens Blood Bowl geben wird. So ist es kein Wunder das die Echsenmenschen Blood Bowl spielen. Sie können selbst ein mächtiges Chaos Team schlagen, vorausgesetzt das die Echsenmenschen eine Zeitlang ihre Stärke und Geschicklichkeit nutzen können.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Skinks	60.000	8	2	3	7	Ausweichen, Klein	A	GSP
0-6	Saurus	80.000	6	4	1	9	Keine	GS	AP
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Klammerschwanz	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Helmut Wulf, Hemlock, Morg 'n' Thorg, Slibli

Elfen Teams

Nach dem Zusammenbruch der NAF wurden viele Elfen Mannschaften mittellos. Die Teams die diese Krise überwunden haben sind nicht so reich wie die Hochelfen oder haben eine gute Ausrüstung aber sie wissen wie man das Spiel spielt. Sie bringen ihre einfachen Gesichtsmasken mit und spielen wie in ihren glorreichen Zeiten



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	60.000	6	3	4	7	Keine	GA	SP
0-2	Werfer	70.000	6	3	4	7	Wurfsicher	GAP	S
0-4	Fänger	100.000	8	3	4	7	Fangsicher, Nerven aus Stahl	GA	SP
0-2	Blitzer	110.000	7	3	4	8	Blocken, Gewandt	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Hubris Rakarth, Jordell Freshbreeze, Morg 'n' Thorg, Prince Moranion

Goblin Teams

Das Spiel der Goblin Mannschaft basiert auf dem Prinzip der Hoffnung als auf echtem Können. Goblins geben zwar aufgrund ihres kleinen wuchses und ihrer Wendigkeit recht gute Fänger ab, aber ihre Wurfkünste lassen sehr zu wünschen übrig, und ihre Erfolgsaussichten beim Blocken sind sehr gering, wenn sie nicht gegen Halblinge antreten. Aber das alles hält die Goblins nicht vom spielen ab und manchmal verhilft ihnen der Einsatz versteckter Waffen zu überraschenden Siegen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Goblins	40.000	6	2	3	7	Ausweichen, Lebensmüde, Klein	A	GSP
0-1	Bombardier	40.000	6	2	3	7	Bombardier, Ausweichen, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	A	GSP
0-1	Pogoer	40.000	7	2	3	7	Brutal, Ausweichen, Springen, Versteckte Waffe, Klein, Sehr lange Beine	A	GSP
0-1	Looney	40.000	6	2	3	7	Kettensäge, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	A	GSP
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3	7	Morgenstern, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	S	GAP
0-2	Trolle	110.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Hungrig, Knochenbrecher, Blöd, Regeneration, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Ripper, Scrappa Sorehead

Halbling Teams

Die körperliche Unterlegenheit der Halblinge ist allgemein bekannt. Sie sind zu klein zum werfen oder fangen, ihre kurzen Beine können sie nicht sehr schnell tragen, und das gesamte Team könnte ohne irgendwelche Aussichten auf Erfolg einen ganzen Tag mit dem versuch verbringen einen Oger zu blocken. Die meisten Halbling Trainer versuchen deshalb, Qualität durch Quantität zu ersetzen. Wenn du also ein halbes Dutzend Spieler in die Endzone bringen könntest und den Ball ergatterst besteht eine gewisse Chance.



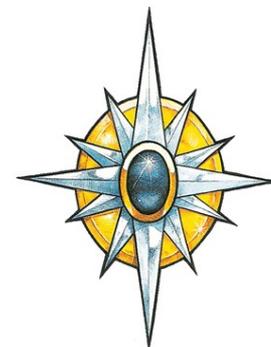
Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Halblinge	30.000	5	2	3	6	Ausweichen, Lebensmüde, Klein	A	GSP
0-2	Baummensch	120.000	2	6	1	10	Einzelgänger, Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Wurzeln schlagen, Robust, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Deeproot Strongbranch, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath

Hochelfen Teams

Das Elfenreich sponsert die Hochelfen Mannschaften, welche gefährliche Passspiele beherrschen, und wo die arrogantesten Spieler sind die man finden kann. Reichtum ist der Traum der meisten Mannschaften, die Hochelfen haben viele Prinzen und Adelig geborenen Elfen in ihrem Team und was sie nicht schlagen können, kaufen sie.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	70.000	6	3	4	8	Keine	GA	SP
0-2	Werfer	90.000	6	3	4	8	Wurfsicher, Sicherer Pass	GAP	S
0-2	Fänger	90.000	8	3	4	7	Fangsicher	GA	SP
0-2	Blitzer	100.000	7	3	4	8	Blocken	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Morg 'n' Thorg, Prince Moranion

Khemri Teams

Vor über 8000 Jahren spielten die Khemri die ersten Blood Bowl spiele gegen die Slann. Aber als das Reich unterging und in Vergessenheit geriet, vergaß man auch das Spiel, bis es dann wieder entdeckt wurde. Und als das Spiel zurückkehrte so kehrten auch die damaligen Stars und Spieler der Khemri zurück um wieder an dem Spiel teilzunehmen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Skelette	40.000	5	3	2	7	Regeneration, Robust	G	ASP
0-2	Thro-Ras	70.000	6	3	2	7	Wurfsicher, Regeneration, Ballgefühl	GP	AS
0-2	Blitz-Ras	90.000	6	3	2	8	Blocken, Regeneration	GS	AP
0-4	Grabwächter	100.000	3	5	1	8	Regeneration und Tackle durchbrechen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, Humerus Carpal, Ithaca Benoin, Sinnedbad

Menschen Teams

Menschen Mannschaften besitzen keine individuellen Stärken wie andere Mannschaften, aber sie haben auch keine Schwächen. Das macht die Menschen sehr flexibel, egal ob sie zur Touchdown Linie rennen den Ball einander zuspiesen oder einfach den Gegner in die Erde drücken.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	6	3	3	8	Keine	G	ASP
0-4	Fänger	70.000	8	2	3	7	Fangsicher, Ausweichen	GA	SP
0-2	Werfer	70.000	6	3	3	8	Ballgefühl, Wurfsicher	GP	AS
0-4	Blitzer	90.000	7	3	3	8	Blocken	GS	AP
0-1	Oger	140.000	5	5	2	9	Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Griff Oberwald, Helmut Wulf, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Zara the Slayer

Nekromanten Teams

Die Verdammten und Verfluchten lauern nicht nur in Wäldern oder auf Friedhöfen in der Alten Welt. Manchmal kommen sie zusammen und formen eine Gruppe für die Jagd nach Seelen. Diese finden sie leichter bei Gewalttaten, also ist das beste was die Gruppe tun kann um ihre suche zu erleichtern, sie spielen Blood Bowl.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-2	Ghoule	70.000	7	3	3	7	Ausweichen	GA	SP
0-2	Verfluchte	90.000	6	3	3	8	Blocken, Regeneration	GS	AP
0-2	Fleischgolems	100.000	4	4	2	9	Regeneration, Standfest, Robust	GS	AP
0-2	Werwölfe	120.000	8	3	3	8	Klauen, Raserei, Regeneration	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Count Luthor von Drakenborg, Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, Wilhelm Chaney, J Earlice

Norse Teams

Norse Mannschaften die Blood Bowl spielen sind eine wahre undefinierbare Spezies, sie interessiert nur Bier, Frauen und die Gesänge im Stadion, und Bier, Frauen und eine blutige Schlacht

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	6	3	3	7	Blocken	G	ASP
0-2	Werfer	70.000	6	3	3	7	Blocken, Wurfsicher	GP	AS
0-2	Renner	70.000	7	3	3	7	Blocken, Unerschrocken	GA	SP
0-2	Berserker	90.000	6	3	3	7	Blocken, Raserei, Aufspringen	GS	AP
0-2	Ulfwerener	110.000	6	4	2	8	Raserei	GS	AP
0-1	Schneetroll	140.000	5	5	1	8	Einzelgänger, Klauen, Störende Haltung, Raserei, Wildes Tier	S	GAP



0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Boomer Eziasson, Helmut Wulf, Icepelt Hammerblow, Morg 'n' Thorg, Wilhelm Chaney, Zara the Slayer

Nurgle Teams

Nurgle Mannschaften sind eine Form des Chaos dessen Spieler aber zu dem Gott Nurgle beten. Nurgle ist der Chaos Gott der Korruption und der Krankheiten, und er belohnt seine Spieler mit einer sehr unangenehmen Krankheit bekannt als Nurgle Fäulnis. Die Fakten das Nurgle Mannschaften scheußlich riechen konnte keiner bestätigen auch wenn es wahr sein sollte, schließlich hängt ihr Fleisch an Ihnen herunter welches von Fliegen umschwärmt wird, aber jeder der so nahe kommt um eine Duftprise zu nehmen wurde mit dieser Krankheit angesteckt und starb bevor er etwas dagegen tun konnte.

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Verfaulte	40.000	5	3	3	8	Verwesung, Nurgle Fäulnis	GM	ASP
0-4	Pestträger	80.000	6	3	3	8	Hörner, Nurgle Fäulnis, Regeneration	GSM	AP
0-4	Nurgle Krieger	110.000	4	4	2	9	Störende Haltung, Abstoßendes Aussehen, Nurgle Fäulnis, Regeneration	GSM	AP
0-1	Nurgle Bestie	140.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Störende Haltung, Abstoßendes Aussehen, Knochenbrecher, Nurgle Fäulnis, Blöd, Regeneration, Tentakel	S	GAPM



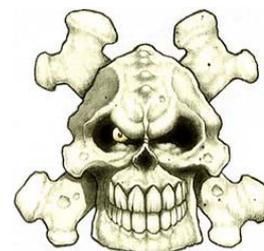
0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Brick Far'th & Grotty, Grashnak Blackhoof, Lord Borak the Despoiler, Max Spleenripper, Morg 'n' Thorg, Ripper

Oger Teams

Oger Mannschaften existieren seit der Gründung der NAF und hatten auch einige Erfolge wie z. B. Den Gewinn des Blood Bowl XV. Wie man weiß sind mehrere Oger am gleichen Ort ein reines Desaster. Der Schlüssel einer Oger Mannschaft sind die Snotlinge. Wenn diese Nah genug an einen Oger kommen schlagen sie an dessen Beine um ihn daran zu erinnern das sie sich in einem Spiel befinden.

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Snotlinge	20.000	5	1	3	5	Ausweichen, Lebensmüde, Gewandt, Klein, Winzig	A	GSP
0-6	Oger	140.000	5	5	2	9	Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	S	GAP



0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: BBrick Far'th & Grotty, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead

Ork Teams

Orks haben Blood Bowl schon gespielt als es erfunden wurde, und Ork Mannschaften wie the Gougged Eye und Severed Heads sind die besten der Liga. Ork Mannschaften sind zäh und treffen ihre Gegner sehr hart um eine Lücke in der Abwehr zu schaffen, damit ihre Blitzer hindurch können.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	5	3	3	9	Keine	G	ASP
0-4	Goblins	40.000	6	2	3	7	Lebensmüde, Ausweichen, Klein	A	AS
0-2	Werfer	70.000	5	3	3	8	Ballgefühl, Wurfsicher	GP	AP
0-4	Schwarzork Blocker	80.000	4	4	2	9	Keine	GP	AP
0-4	Blitzer	80.000	6	3	3	9	Blocken	GS	
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Hungrig, Knochenbrecher, Blöd, Regeneration, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot, Morg 'n' Thorg, Ripper, Scrappa Sorehead, Ugroth Bolgrot, Varag Ghou-Chewer

Skaven Teams

Sie sind nicht Stark und auch nicht zäh aber oh man verdammt schnell. Viele Gegner waren verblüfft als die Skaven eine freie Gasse zwischen ihnen sahen und schnell durch diese rannten um einen Touch-down zu erzielen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	7	3	3	7	Keine	G	ASPM
0-2	Werfer	70.000	7	3	3	7	Wurfsicher, Ballgefühl	GP	ASM
0-4	Gossenläufer	80.000	9	2	4	7	Ausweichen	GA	SPM
0-2	Blitzer	90.000	7	3	3	8	Blocken	GS	APM
0-1	Rattenoger	160.000	6	5	2	8	Einzelgänger, Knochenbrecher, Raserei, Klammer-schwanz, Wildes Tier	S	GAPM

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Hakflem Skuttlespike, Headsplitter, Morg 'n' Thorg, Skitter Stab-Stab

Untoten Teams

In der Alten Welt finden die Toten nicht so leicht zur ewigen Ruhe. Vampire schleichen durch verfluchte Schlösser, Nekromanten versuchen, dem Tod durch ihre Suche nach verbotenem Wissen zu entkommen, und Todesfürsten beherrschen ganze Legionen von Untoten. Auf dem Spielfeld versuchen die Verstorbenen an den zu Lebzeiten verdienten Ruhm anzuknüpfen und spielen erneut Blood Bowl...



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Skelette	40.000	5	3	2	7	Regeneration, Robust	G	ASP
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-4	Ghoul	70.000	7	3	3	7	Ausweichen	GA	SP
0-2	Verfluchte	90.000	6	3	3	8	Blocken, Regeneration	GS	AP
0-2	Mumien	110.000	3	5	1	9	Knochenbrecher, Regeneration	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Count Luthor von Drakenborg, Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, J Earlice, Sinnedbad

Vampir Teams

Obwohl Vampire Mannschaften auch eine Vielzahl von extrem geschickten Spielern enthalten, werden diese von den unzuverlässigen Vampiren im Stich gelassen, weil sich mehr auf ihren Durst nach Blut zu stillen konzentrieren als auf das Spiel selber.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Knechte	40.000	6	3	3	7	Keine	G	ASP
0-6	Vampire	110.000	6	4	4	8	Hypnotischer Blick, Reeneration, Blutrünstig	GAS	P

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Count Luthor von Drakenborg, Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg, Wilhelm Chaney

Waldelfen Teams

Die Waldelfen schätzen das lange Passspiel noch mehr als ihre Verwandten, die Hochelfen und all ihre Anstrengungen zielen darauf ab, das Werfen und Fangen zu perfektionieren. Jeder Waldelf hält es für erniedrigend, sich mit schwerer Rüstung zu belasten und womöglich dazu gezwungen zu sein, auf dem Spielfeld herum zu kriechen und gegnerische Spieler zu blocken. Sie verlassen sich völlig auf ihre angeborenen athletischen Fähigkeiten, die normalerweise auch ausreichen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	70.000	7	3	4	7	Keine	GA	SP
0-4	Fänger	90.000	9	2	4	7	Fangsicher, Ausweichen	GA	SP
0-2	Werfer	90.000	7	3	4	7	Wurfsicher	GAP	S
0-2	Kampftänzer	120.000	8	3	4	7	Blocken, Ausweichen, Springen	GA	SP
0-1	Baummensch	120.000	2	6	1	10	Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Wurzeln schlagen, Robust, Mitspieler werfen, Einzelgänger	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Jordell Freshbreeze, Morg 'n' Thorg

Zwergen Teams

Zwerge sind die idealen Blood Bowl Spieler da sie sehr kompakt sind, zäh und gute Rüstungen tragen, und nicht so leicht sterben. Die meisten erfolgreichen Zwergen Mannschaften haben das Prinzip erst alle gegnerischen Spieler die gefährlich sind zu Boden zu bringen und danach die restlichen Spieler damit keiner mehr sie aufhalten kann um einen siegreichen Touchdown zu erzielen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Blocker	70.000	4	3	2	9	Blocken, Tackle, Robust	GS	AP
0-2	Renner	80.000	6	3	3	8	Ballgefühl, Robust	GP	AS
0-2	Blitzer	80.000	6	3	3	9	Blocken, Robust	GS	AP
0-1	Trolltöter	90.000	5	3	2	8	Blocken, Unerschrocken, Raserei, Robust	GS	AP
0-1	Todeswalze	160.000	4	7	1	10	Tackle durchbrechen, Brutal, Schweres Gerät, Knochenbrecher, Keine Hände, Versteckte Waffe, Standfest	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 40.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Barik Farblast, Boomer Eziasson, Flint Churnblade, Grim Ironjaw, Morg 'n' Thorg, Zara the Slayer

Anmerkung: Einige von den oben genannten 21 Teams sind schwieriger zu spielen als andere und durch ihre besonderen Fähigkeiten brauchen sie auch eine andere Strategie. Diese Teams sind für die Erfahrenen Spieler gedacht und nicht für Neueinsteiger. Chaos, Dunklelfen, Goblins, Halblinge, Khemri, Nurgle, Oger und Vampire gehören zu den Teams die nur von erfahrenen Spielern genommen werden sollten.

Die alte Welt



Blood Bowl wird auf einem riesigen Kontinent gespielt, den seine Bewohner als die Alte Welt bezeichnen. Die Alte Welt gilt als gefährlicher und unberechenbarer Ort, aber seien wir ehrlich - in was für einer Welt würde auch sonst jemand darauf kommen, freiwillig Blood Bowl zu spielen?

Die Alte Welt wird im Osten durch das Weltrandgebirge und im Westen durch den Großen Ozean begrenzt. An die nördlichen Küstenregionen brandet die Krallensee, und noch weiter nördlich davon befindet sich Norsca, die Heimat wilder Krieger und seefahrender Räuber. An die südliche Küste schlagen die Wellen des Tileanischen Meeres und des Schwarzen Golfes, die die Alte Welt von den mysteriösen Südländern und den Reichen Arabias trennt.

In der Alten Welt ist das Leben kurz und der Tod kommt plötzlich und unerwartet. Wenn man diese Lebensumstände mit Blood Bowl vergleicht verwundert es nicht mehr allzu sehr, dass sich Blood Bowl so großer und andauernder Beliebtheit erfreut. Aufgewachsen während unablässig tobender Kriege, inmitten von lebensfeindlicher Wildnis und dunklen Wäldern, in denen es von grauenhaften Monstern wimmelt und unter der ständigen Bedrohung durch unheilbare Krankheiten und Seuchen stellen die Bewohner der Alten Welt die perfekten Blood Bowler dar. Sie würden alles dafür tun, berühmt und reich zu werden oder wenigstens ein kleines bisschen Ruhm zu erlangen.

In der Alten Welt leben Menschen, Zwerge, Elfen und Halblinge. Diese zivilisierten Völker sind äußerst zahlreich und mächtig und leben meist in großen und gut befestigten Städten. In einer Welt, in der bössartige Monster ihr Unwesen treiben gibt es nur im Schutze der Stadtmauern Sicherheit. Orks, Goblins und die verschiedenen Mächte des Chaos warten nur darauf, die Königreiche der Al-

ten Welt zu vernichten und seine Bewohner zu versklaven. In den mächtigen Gebirgen und finsternen Wäldern leben gefährliche Kreaturen, die auf wehrlose Opfer lauern. Im nördlichen Bereich der Alten Welt liegt ein Land, das als Trollland bezeichnet wird. Weit im Osten, jenseits des Weltrandgebirges, liegen die Reiche der durchtriebenen, bössartigen Chaoszwerge, während jenseits des Trolllands, im hohen Norden, die Armeen des Chaos auf eine Gelegenheit warten, die Alte Welt zu überrennen.

Die Alte Welt liegt außerdem in Reichweite der Flotten der Dunkel elfen von Naggaroth, die über das Chaosmeer segeln und die nördlichen Küstenregionen überfallen. Vom Süden her kommen die Flotten der Untoten aus den Ländern der Toten und überfallen wieder und wieder die südlichen und westlichen Küstenländer.

Wenn man die Anzahl einander hassender Völker in der Alten Welt betrachtet erscheint es nicht weiter verwunderlich, dass Krieg für alle Bewohner zu einer ihrer zeitaufwändigsten Beschäftigungen gehört. Befindet sich ein Reich oder ein Volk gerade einmal nicht im Krieg, kommt es wahrscheinlich zu Revolution oder Bürgerkrieg! Uralten Hass und Blutfehden gibt es überall und sie werden meist äußerst verbissen ausgetragen. Treffen sich jedoch zwei Blood Bowl Mannschaften in einer Stadt, so wird bis zum Ende des Spiels augenblicklich ein Waffenstillstand vereinbart. Bei allen Völkern der Alten Welt hat eine Partie Blood Bowl immer Vorrang vor allen Staatsangelegenheiten, egal wie wichtig sie auch sein mögen!

★★★ Wusstest Du schon...

... welche Spieler vom Spike-Magazin zum erst- und zweitbrutalsten Spieler aller Zeiten gekürt wurden? Nein? Dann lies unbedingt weiter.

1. Der erste Platz geht an Burkhard von Böseberg. Burkhard, auch "der Exterminator" genannt, war der wahrscheinlich bössartigste Spieler aller Zeiten. Bevor er sich beim Versuch, die komplette Mannschaft der Underworld Creepers in die Luft zu sprengen, selbst wegpustete wurde er für das Ableben von 824 Spielern verantwortlich gemacht!



2. Der zweite Platz geht an den komplett wahnsinnigen Minotauren

Mad Bull Dauerzorn, der der gewalttätigste Spieler seiner Tage war. Er hatte die unangenehme Angewohnheit, seine Gegner nicht nur unangespitzt in den Boden zu hämmern und wie irre auf ihren Leibern herumzuhüpfen, sondern die erbärmlichen Überreste ihrer Körper danach auch noch zu verspeisen! Durchschnittlich zwei Spieler pro Spiel "gingen runter" (sowohl vom Spielfeld als auch Mad Bulls Speiseröhre). Mad Bull wurde zu Recht gefürchtet und war einer der größten Publikumslieblinge aller ernsthaften Blood Bowl Fans!



Die Teams

Orkmannschaften

Orks spielen Blood Bowl schon seit der Entdeckung des Spiels. In der Tat war es sogar ein Ork, der den Schrein entdeckte, in dem das heilige Buch des Nafl verborgen war. Orkteams zeichnen sich durch ihre extrem harte Spielweise aus und konzentrieren sich darauf, ihre Gegner in Grund und Boden zu stampfen, um Lücken zu schaffen, die ihre brillanten Blitzer zum Durchbruch nutzen können. Wenn es eine Schwäche gibt, die man bei generell allen Orkteams finden kann, dann ist es die Tatsache, dass Orks oft zu viel Zeit mit dem Verprügeln der Gegenmannschaft verbringen und sich zu wenig um den Ball kümmern!



Logischerweise setzen Orks auf Muskelkraft und nicht auf Intelligenz und so verwundert es nicht, dass sich in den Reihen vieler Orkteams auch Schwarzzorks und Oger finden, um die vordersten Reihen noch etwas zu verstärken. Das Volk der Orks verfügt außerdem über starke Bindungen zu anderen Grünlingen wie den Goblins und manchmal auch Trollen. Man findet daher nicht selten auch Vertreter dieser Völker in den Reihen eines Orkteams.

Berühmte Orkteams

Gouged Eyes: In den letzten paar Jahren haben sich die Gouged Eyes von den Versagern der Saison zu einem der besten Orkteams gewandelt. Unter der Führung des äußerst erfahrenen Varrag Ghoulbeißa verbessern sie sich stetig weiter und es kann nicht mehr lange dauern, bis die Gouged Eyes eines der großen Turniere gewinnen.

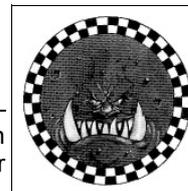
Orkland Raiders: Die Raiders begannen ihre Karriere vor langer Zeit als die Schädelspalta, mussten nach finanziellen Schwierigkeiten aber ins Orkland umziehen und änderten daraufhin ihren Namen. Unter der Leitung des wilden Ogers und ehemaligen Foltermeisters Bösaage gewannen die Raiders vor wenigen Jahren die offene Blood Bowl Meisterschaft und schielen mittlerweile nach dem nächsten Titel ...

Düsterland Bommerz: Die Düsterland Bommerz waren ein kleiner, unbedeutender Orkklub in der unwichtigen Düsterland-Liga, bis die hohen Preisgelder bei den großen Turnieren sie dazu brachten, bei "den ganz Großen" mitzumischen. In ihrer ersten Saison wurden sie von jeder Mannschaft, gegen die sie spielten, deutlich geschlagen. Aber sie gaben nicht auf und nachdem sie vier Schwarzzorks, einen Troll und den Goblin-Starspieler Fungus Wahnwitz unter Vertrag genommen hatten wurden sie zu einem Team, das man besser nicht unterschätzt.

Teamprofil: Die Orkland Raiders

Teamfarben: Schwarz und Gelb
Cheftrainer: Bösaage

Spieler: Orks



Die Orkland Raiders begannen ihre Karriere als "Die Schädelspalta", mussten im Jahre 2468 jedoch aufgrund finanzieller Schwierigkeiten und wegen gewisser Betrügereien ins Orkland umsiedeln und änderten ihren Namen entsprechend. Leider hatten die Raiders kaum Zeit zur Ruhe zu kommen, denn der Zusammenbruch der NAF im Jahre 2489 zwang sie, ihr Stadion zu verkaufen und sich wie die anderen Teams auf "Tour" zu begeben.

- 2435 Die nach den ständigen Überfällen der Menschen und Elfen genervten Orkkrieger vom Stamm der Schädelspalta sind nach einem Gastspiel der AFC-Champions Gouged Eyes überzeugt, dass Blood Bowl eine gute Möglichkeit sei, die Überlegenheit ihres Stammes zu unterstreichen. Das Team wird 2437 in die Liga aufgenommen. Der offizielle Eigentümer des Teams ist der Stamm der Schädelspalta.
- 2459 Nach einer kurzen Periode knapper Misserfolge besiegen die Schädelspalta alle Herausforderer und spielen im letzten Spiel gegen die Schaffheim Stallions, was vom Stellenwert her ungefähr mit dem späteren Blood Bowl Finale zu vergleichen ist. Unglücklicherweise verlieren sie innerhalb von sieben Minuten mit 3-0. Nach einer eingehenden Untersuchung stellt sich heraus, dass der magiebegabte Cheftrainer der Stallions der gesamten Mannschaft der Schädelspalta kurz vor dem Anstoß das Gedächtnis gelöscht hat. Das Spielergebnis wird zwar gewertet, aber die Stallions werden aus der Liga verbannt.
- 2469 Nach zehnjährigem sorgfältigen Wiederaufbau des ruinierten Teams zählen die Schädelspalta wieder zu den Topteams und massakrieren im Blood Bowl Finale die Middenheim Marauders. Spieler des Tages war der neu ins Team aufgenommene Grishnak Goblinwürga, der zwei Touchdowns erzielte und drei Gegner ins Jenseits beförderte.
- 2487 Aufgrund korrupter Machenschaften einiger Stammesbosse und eines Halbork-Grundstücksmaklers gehen die Schädelspalta unerwartet bankrott. Alle Zukunftsängste finden jedoch ein schnelles Ende als Waaaghboss Eisenfaust aus dem Orkland beschließt, einen Teil der Gewinne aus seinem lukrativen Elfenhauthandel zu investieren, um sich ein eigenes Blood Bowl Team zu kaufen.
- Gegenwart Der Zusammenbruch der NAF zwingt Waaaghboss Eisenfaust, die Raiders und ihr Stadion zu verkaufen. Weil sie nie richtig Gelegenheit hatten, sich an ihre neue Heimat zu gewöhnen, adaptieren die Raiders das neue Blood Bowl Tour-system ohne Probleme und gewinnen beim Blood Bowl XXX (2490) das erste Finale der neuen offenen Turniere. Ein weiterer Titel bei einem offenen Turnier ist sicherlich nur noch eine Frage der Zeit.

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2469 (IX), 2483 (XXIII), 2490 (XXX). Orcidas-Team des Jahres 2483

Ruhmeshalle: Gorbag "der Tollwütige" Schaumgesicht, Urgan Ranzig ("Der mit dem Wolf palavert") - Teamschamane

Teamwert laut Spike!-Magazin: 302 Punkte

Teamprofil: Die Giants

Teamfarben: Rot **Besitzer:** Thorn Durinsgold III
Cheftrainer: Gundolf Wulfrich **Spieler:** Zwerge

Die Giants sind ein sehr altes Team mit einer bezeichnenden Vergangenheit. Sie waren eine der ursprünglichen Blood Bowl Sekten des Roz-EI und an jeder wichtigen Entwicklung dieser Sportart und jedem bedeutenden Ereignis maßgeblich beteiligt. Dank ihres Besitzers Thorn Durinsgold haben sie ihre Stärken wieder gefestigt, und sie haben sich erfolgreich in das modernisierte, von vielen technischen Raffinessen bestimmte Blood Bowl der heutigen Tage gestürzt.

2381 Als sie feststellen, dass ihre Religion sie daran hindert, richtig Spaß zu haben, ändern die erleuchteten Seher der geheiligten Kugel des Nafl kurzerhand ihren Namen, polieren ihr spießiges Ansehen auf und nennen ihr Team die Giants. Der ausscheidende Teamkapitän Varak Varaksson wird neuer Trainer und stellt ein neues hartes Trainingsprogramm auf.

2400 Nach einigen mittelmäßigen Erfolgen erreicht das Glück der Giants seinen Höhepunkt, als sie die Saison als Champions ihrer Liga beenden. Kurz darauf werden alle Spieler zum Kriegsdienst einberufen, als Arvag Pentel seinen unterirdischen Feldzug gegen zahlreiche Ork- und Goblinarmeen beginnt. Als der Krieg 36 Jahre später endet sind die Giants so gut wie vergessen. Der entschlossene und motivierte Trainer Karrag (Varaksson starb während des Krieges dummerweise den Helden-tod) führt das Team jedoch schon bald wieder zu neuen Erfolgen, und in der Saison 2438 werden die Giants Champions der NFC.

Gegen- In jüngster Zeit haben die Giants ihre
 wart Fähigkeiten mit zwergentypischer Geduld gefestigt. Unter der Leitung des jungen Wulfrich und der ambitionierten (manche würden sagen "völlig wahnsinnigen") Führung von Teamkapitän Grimbold "Helmknacker" Grauenhauch erzielen die Giants ständig neue Rekorde für Regelverstöße, Todesfälle bei Gegnern und gelegentlich sogar Touchdowns!

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2462 (II), 2484 (XXIV); Orcidas Team des Jahres 2484

Ruhmeshalle: Durgul "Killer" Hilliman, Farakhan Karrag (Trainer) und Varak Varaksson (tragischer Held)

Teamwert laut Spike!-Magazin: 289 Punkte

Zwergenmannschaften

Zwerge gehörten zu den ersten Völkern, die Blood Bowl als Sport ausübten. Viele Teams der Zwerge können ihre Geschichte sogar bis zu den frühesten Anfängen dieser Sportart zurückverfolgen. Zwerge ziehen im Allgemeinen das Laufspiel vor und versuchen dabei, ihre Gegenspieler möglichst gründlich in Grund und Boden zu stampfen. Ihre simple, aber effektive Taktik lautet: möglichst viele Gegner so schnell wie möglich ins Gras beißen zu lassen und dann zur Endzone zu "spazieren" (Zwerge sind eben nicht besonders schnell zu Fuß). Das ewige Problem der Zwerge stellt jedoch das Passspiel dar, das sie meistens weder beherrschen noch verhindern können. Es gibt allerdings so viele Zwergenteams, dass sich für jeden Spielgeschmack etwas finden lässt. Dank ihres entschlossenen Teamkapitäns Bryan "Megapass" Eisenson können die Durum Destroyers sogar ein halbwegs annehmbares Passspiel vorweisen.

Die große Beliebtheit der Zwergenteams bei den Fans ergibt sich allerdings aus der Tatsache, dass Zwerge normalerweise die Spielregeln recht großzügig auslegen. Da es ein Zwerg war, der unvergessene Roz-EI, der die Lettern des heiligen Buches des Nafl entzifferte und Blood Bowl dadurch erst ins Leben rief glauben die Zwerge, sie hätten ein ewig währendes Recht darauf, die Regeln zu ändern.

Die Warhammerers beispielsweise treten die Regelwerke des Blood Bowl ständig mit Füßen. Sie behaupten jedoch immer, Roz-EI hätte ihre manchmal haarsträubenden Regelübertritte in seiner unendlichen Weisheit autorisiert.



Berühmte Zwergenteams

Giants: Die Giants sind ein schon lange bestehendes Team mit einer weit zurückreichenden Geschichte. Unter der Leitung des jungen (jung nach Maßstab der Zwerge) neuen Trainers Wulfrich und mit Grimbold Grauenhauch als Mannschaftskapitän erringen die Giants ständig neue Rekorde (z.B. die meisten Regelverstöße in einem Spiel).

Warhammerers: Die Erzrivalen der Giants sind vor allem für ihre ständigen und ganz besonders ausschweifenden und möglichst offensichtlichen Regelverstöße bekannt (und beliebt). Ihre neuesten Taten sind Verstöße wie etwa die Ersatzbank der Gegner zu untertunneln und während der Halbzeitpause in die Luft zu sprengen, in einem Heißluftballon über das Spielfeld zu fliegen und einen "Bungeeee!" schreienden Zwerg an einem Gummiseil samt Ball in die Endzone titschen zu lassen oder elf statt der ohnehin schon verbotenen einen Dampfwalze in einem Spiel einzusetzen!

Grudgebearers: Die Grudgebearers sind eines der neuen Teams, die nach dem Zusammenbruch der NAF ihr spielerisches Können bewiesen haben. Die Mannschaft wurde 2492 ausschließlich von Zwergen gegründet, die vorher in der Gilde der Schreiberlinge und Bibliothekare tätig gewesen waren. Sie hatten es satt, immer nur über das Spiel zu schreiben - sie wollten selber spielen! Dank ihrer theoretischen Erfahrung gelangten sie durch geschickte Planung schnell zu Ruhm, und natürlich vergessen sie niemals eine Schandtat des Gegners - als echte Zwerge haben sie schließlich ihr eigenes Buch des Grolls!

Teamprofil: Reikland Reavers

Teamfarben:	Blau und Weiß		
Besitzer:	Thorn Durinsgold III	Cheftrainer:	Gundolf Wulfrich
Heimstadion	Der Altdorfer Altbowl (Fassungsvermögen: 71.411 Zuschauer und ein Halbling, Bodenbelag: Astrogranit)		
Spieler:	Zwerge		

Die Reikland Reavers wurden 2389, vor bereits mehr als einhundert Jahren gegründet, als in der damaligen Altländerdivision ein Platz frei wurde. Da der damalige Besitzer D.D. Griswell Sen. die besten Spieler der westlichen Länder kaufte (oder auch schon mal entführte), erlangte das damals noch als Altdorfer Akolythen bekannte Team seinen auch heute noch gültigen Ruf als äußerst befähigte Mannschaft. Mit der enormen Kaufkraft der Griswells stets das Beste zu kaufen, was der Markt hergab, erwies sich auch langfristig als erfolgreich. Unter J.J. Griswell Jr. sind die Reikland Reavers heute wahrscheinlich eine der besten, wenn nicht sogar die beste Mannschaft der bekannten Welt.

2389	Die Altdorfer Akolythen werden von einem Geschäftskonsortium einer Altdorfer Bürgerdelegation gegründet. Ihr Heimstadion wird das Griswell-Gedenkstadion. Dank der hingebungsvollen Bemühungen ihre Cheftrainers Johann Weisshaupt und der Geldvorräte von D.D. Griswell belegen sie in ihrer ersten Saison den vierten Platz im Totenschädel-Herausforderungscup (dem heutigen Chaos Cup).
2396	Nach dem Einsturz des Griswell-Gedenkstadions während eines Sturms (das Gerücht, die Baufirma habe an Kosten gespart und sich den Restbetrag in die eigene Tasche gesteckt, ist selbstverständlich an den Haaren herbeigezogen) zieht die Mannschaft in den neuen Altdorfer Altbowl um und nennt sich fortan Reikland Reavers. Niemand weiß, wer sich diesen Namen ausgesucht hat, aber die Reikland Reavers erreichen im gleichen Jahr ihr erstes großes Cupfinale und schlagen dort die Giltbrook Golems.
2399	Das legendäre Spiel gegen die Giants findet statt. Es kommt zu Tumulten und das Spiel muss abgebrochen werden, als sich herausstellt, dass jede Mannschaft nach eigenen Regeln spielt. Das Spiel wird beim Stand 17:4 abgebrochen (leider gibt es keine Aufzeichnungen, wer in Führung lag).
2411	D.D. Griswell Jr. übernimmt nach dem Tod seines Vaters die Leitung der Mannschaft. Cheftrainer ist zu dieser Zeit Willy "Blindfisch" Müller. Die Reavers rutschen auf die schlechtesten Platzierungen seit ihrer Gründung ab. Man sagt Müller nach, er habe den Trainerposten nur bekommen, weil er D.D. Jr. mit Beweismaterial über dessen ausschweifende Orgien mit den Cheerleadern der Reavers erpresst hatte.
2432	Die Reavers beginnen die erste Saison eines vierzehn Jahre anhaltenden Tiefs. Nach der unklugen Entscheidung, gegen die Nurgle's Rotters zu spielen, infizieren sich elf Spieler der ersten Mannschaft mit der Pest des Nurgle. Acht Spieler werden zu den Underworld Slimeballs transferiert und das Team ist praktisch ruiniert. J.J. Griswell Sen. tritt die Nachfolge seines Vaters D.D. Griswell Jr. an.
2468	J.J. Griswell Sen. stirbt während eines Spiels gegen die Asgard Ravens, als er der Seitenlinie zu nahe kommt und aus Versehen erschlagen wird. Der jetzige Beitzer, sein Sohn J.J. Griswell Jr., übernimmt die Nachfolge. Kurz danach tritt der neue Cheftrainer Helmut Zimmer seine Stelle an und führt das "neue System" ein, ein effektives Trainings- und Vorbereitungsprogramm.
2485	Die Reavers schlagen die Darkside Cowboys vernichtend und gewinnen den Blood Bowl XXV. Den Erfolg brachte der Ersatzspieler Orlak Sturmdrang, der bereits nach 90 Sekunden für den tödlich verletzten Kapitän Wolfram von Beck ins Spiel kam. Der legendäre Siggie "der Zug" stellt in diesem Spiel seinen noch nicht gebrochenen Rekord für die meisten gebissenen Gegenspieler auf.
2487	Griff Oberwald (zufällig Sturmdrangs Halbcousin) ersetzt Orlak als Mannschaftskapitän. Orlak konnte nach eigenen Angaben die Belastung als Megastar nicht mehr ertragen, da er ständig vor den Mädchen posieren und gleichzeitig das Team leiten musste. Das Team steigert sich von einem Leistungshoch zum nächsten und gewinnt zum vierten Mal den Blood Bowl.
2489	Dank der weitsichtigen finanziellen Planung von Teambesitzer J.J. Griswell Jr. sind die Reavers eine der wenigen Mannschaften, die den Zusammenbruch der NAF unbeschadet überstehen.
Gegenwart	Als die Reavers nach einem harten Finalspiel gegen die Marauders den Blood Bowl XXXI gewinnen, verstummen auch die letzten Kritiker, die behaupten, die Reavers könnten sich nicht an das neue Ligasystem anpassen. Griff Oberwald sagte nach dem Spiel: "Warum wir gewonnen haben? Nun, ich schätze, wir sind einfach das beste Blood Bowl Team der Welt!" Und damit hat er wahrscheinlich recht ...

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2471 (XI), 2479 (XIX), 2485 (XXV), 2487 (XXVII), 2491 (XXXI). Chaos Cup Open Sieger 2396, 2399-2405, 2412, 2422-2427, 2448, 2461, 2463, 2470

Ruhmeshalle: Walter "Schmerzfrei" Kämpf, Erdrich Hohlstein, Johann Weisshaupt (Trainer), Julius Winder

Teamwert laut Spike!-Magazin: 321 Punkte

SKAVENTEAMS

Das Volk der Skaven ist in viele soziale Schichten aufgeteilt und ihr Leben wird durch viele komplizierte Rituale bestimmt. Auf dem Spielfeld scheinen alle diese Barrieren jedoch wie weggewischt, wenn jeder einzelne Skaven alles gibt, um seinem Team zum Sieg zu verhelfen. Blood Bowl erlangte innerhalb aller Gesellschaftsschichten der Skaven schnell Popularität, denn Skaven nehmen jeden Anlass zu sinnloser Gewalt liebend gerne wahr. Sobald die Skaven einmal auf dem Spielfeld stehen erweist es sich tatsächlich als nahezu unmöglich, sie davon zu überzeugen, dass das Spiel noch andere Aspekte hat (dies trifft auch besonders auf die Skavenfans zu). Einige der spektakulärsten Spieler- und Zuschauer Todesfälle haben sich, wen wundert's, während der Spiele beliebter Skaventeams zugetragen.



Entsprechend ihrer komplizierten Gesellschaftsform haben die Skaven einige sehr spezielle Methoden ausgetüfelt, nach denen sie Blood Bowl spielen. Ein neuer Klan wurde gegründet, um das Spiel zu verwalten und Kontrolle über die Mannschaften auszuüben. Der Klan Rigens besteht aus mehr als 20 Teams, zu denen solch bekannte Größen wie die mehrfachen Blood Bowl Sieger, die Skavenblight Scramblers zählen. Einige andere Teams haben in zweitrangigen Ligen und Turnieren Erfolge gehabt, während auch gemischte Teams mit einem großen Anteil Skaven in mehreren verschiedenen Ligen mitstreiten. Der ständige Kontakt der Skaven mit Warpstein und die daraus resultierenden, teilweise nützlichen Mutationen haben diese Erfolge der Skaven natürlich noch begünstigt. Aber auch ein ganz normaler Spieler der Skaven sollte von seinen Qualitäten her nicht verachtet werden. Wahrscheinlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis wieder ein Team der Skaven ganz oben mitmischet.

BERÜHMTE SKAVENTAMS

Die Skavenblight Scramblers: Die Skavenblight Scramblers sind die einzige Mannschaft, die den Blood Bowl jemals zweimal in Folge gewann (XVII-2477 & XVIII-2478). Danach verschwanden die Scramblers jedoch in der Versenkung und konnten so gut wie keine Erfolge mehr vorweisen. Das änderte sich dramatisch, als der neue Trainer Sandch Schwarzpelz auftauchte. Unter seiner Anleitung erwiesen sich die Scramblers als fast unschlagbar, gewannen drei offene Turniere in Folge, gewannen den Blood Bowl wieder zweimal in Folge (XXXII-2492 & XXXIII-2493) und wurden vom Spike!-Magazin zum Team des Jahres gewählt.

Die Underworld Creepers: Das Team der Underworld Creepers besteht nicht nur aus Skaven, sondern weist eine unmögliche Ansammlung von Skaven und Goblins auf. Die Creepers sind vor allem für ihre einfallsreichen hinterhältigen Tricks und niederträchtigen Taktiken bekannt, mit deren Hilfe sie immer wieder versuchen, ein Spiel zu gewinnen. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich auch die spontanen Gewaltausbrüche auf ihrer Reservebank, wenn sie sich über eine gescheiterte Taktik in die Haare bekommen (was sehr oft, eigentlich sogar in jedem Spiel vorkommt). Auch wenn die Creepers auf dem Spielfeld so gut wie keinen Erfolg verbuchen können bleiben ihnen ihre vielen und begeisterten Fans doch treu!

Menschenteams

Menschen zählen zu den vielseitigsten Blood Bowlern der Alten Welt. Ihnen fehlt zwar die Stärke der Orks, die Wendigkeit der Hochelfen, die Widerstandsfähigkeit der Zwerge, der gesunde Wahnsinn der Dunkelelfen und die Geschwindigkeit der Skaven, aber dafür erleiden sie auch keinen der Nachteile dieser Völker. Es scheint daher nicht weiter verwunderlich, dass mehr als 50% aller Blood Bowl Spieler Menschen sind (zumindest wenn man die Skelette, Ghoule und Vampire der Untotentteams sowie die Mutanten der Chaosteams mitzählt)!

Berühmte Menschenteams

Die Crusaders: Die Crusaders könnten ein wirklich gutes Team sein, wenn es da nicht einen entscheidenden Nachteil geben würde: Die Crusaders mogeln niemals! Während sich andere Mannschaften auf ein Spiel vorbereiten, indem sie Schiedsrichter bestechen und das Trinkwasser der Gegenmannschaft vergiften, bestreiten die Crusaders Spiele zu wohltätigen Zwecken. Bevor sie sich nicht zusammenreißen und lernen, wirklich hinterhältig, grausam und unfair zu spielen werden sie wohl nie eines der großen Turniere gewinnen!

Die Marauders: Die Marauders waren früher als die Middenheim Marauders bekannt, mussten nach dem Zusammenbruch der NAF 2489 jedoch ihr Stadion verkaufen und begaben sich wie andere Mannschaften auf "Tour". Man sagt, dies habe den Marauders nur gut getan, denn seither zählen sie zweifellos zu den Spitzenteams der Alten Welt. Alle Blood Bowl Fans in der Alten Welt (und auch an einigen anderen Orten jenseits dieser Welt) warten ungeduldig auf ein Revanchespiel der Marauders gegen ihre Erzrivalen, die Reikland Reavers, von denen sie im Blood Bowl Finale XXXI geschlagen wurden. Letzte Saison wurde das Warten wenigstens teilweise belohnt und die Marauders holten sich 2494 den Blood Bowl XXXIV.

Die Reikland Reavers: Die Reavers sind das beste Allroundteam der gesamten Alten Welt, und kein anderes Team kommt an ihre Siegesrekorde heran (viermal Blood Bowl Sieger, neunzehnmal Chaos Cup Sieger). Unter der Leitung ihres Teamkapitäns, des Starblitzers Griff Oberwald, zieht das Team weiter von Sieg zu Sieg.

Die Vynheim Valkyren: Um es brutal und ehrlich auszudrücken: die Valkyren sind eine Amok laufende Horde von totalen Psychopathen. Man muss die Valkyren jedoch auf dem Spielfeld gesehen haben, um dies zu verstehen. Diese Anhänger einer merkwürdiger Berserker-Religion aus Norsca bringen sich vor einem Spiel in einen Zustand der Raserei, der dann üblicherweise für die Dauer des Spiels anhält. Sollte sich ihre Mordgier am Ende des Spiels noch nicht wieder gelegt haben wird den Fans dringend davon abgeraten, auf Autogramm jagd zu gehen!

Die Böhsen Gitz: Die Böhsen Gitz sind ein böses Team, das überwiegend aus bösen Menschen, aber gelegentlich auch aus bösen Hobgoblins, bösen Orks und bösen Dunkelelfen besteht. Tatsächlich lassen die Böhsen Gitz jeden bei sich mitspielen, Hauptsache er ist BÖSE! Wo auch immer die Böhsen Gitz hingehen, folgt ihnen ihr böser und inoffizieller Fanclub, der "Inoffizielle Fanclub der Böhsen Gitz". Die bösen Mitglieder des bösen inoffiziellen Fanclubs der Böhsen Gitz benehmen sich vielleicht sogar noch böser als die bösen Spieler der Mannschaft der Böhsen Gitz, die sie bei jedem Spiel leidenschaftlich und vor allem böse unterstützen.

DUNKELELFENTEAMS

Vor über 5000 Jahren überschattete ein verlustreicher Bürgerkrieg das Reich der Hochelfen. Verursacher waren die heute als Dunkelelfen bekannten Abtrünnigen, die in ihrer Gier nach weltlicher Macht den traditionellen Gottheiten der Hochelfen abschworen und sich den dunklen Göttern und schwarzer Magie zuwandten. Der Krieg zog sich über sieben Jahrhunderte hin und endete mit der Vertreibung der Dunkelelfen aus Ulthuan, dem Land der Hochelfen. Im Zwangsexil wurden die Dunkelelfen noch verbitterter und dekadenter. Doch nach wie vor konzentrieren sie all ihre bössartige Macht und alle Anstrengungen überwiegend gegen ihre Blutsverwandten.

Und bei Nafl, lass es dir gesagt sein, diese Jungs können wirklich Blood Bowl spielen!

Die Dunkelelfen spielen mit ähnlichen Taktiken wie die Hochelfen und beherrschen genau wie sie das Passspiel. Doch aufgrund ihrer puren Boshaftigkeit gefallen den Dunkelelfen auch wilde Prügeleien; ganz besonders dann, wenn sich in ihren Reihen gewaltverliebte Spieler wie Jeremiah Kool befinden. In der Tat verwundert es viele, dass dieser Spieler noch kein Comeback gestartet hat und weiterhin seinen Ruhestand genießt.

*** Wusstest Du schon...

... dass die Fürsten von Kragheim, ein Vampireteam aus Sylvania, im Jahre 2485 aus der NAF ausgeschlossen wurden? Warum? Nun, während normale Spieler während der Halbzeitpause eine Orange oder Zitrone lutschen, stürzten sich die Fürsten in die Zuschauermenge und nahmen ein ausschweifendes Mahl zu sich!

BERÜHMTE DUNKELELFENTEAMS

Darkside Cowboys: Viele behaupten, die Cowboys seien das beste Dunkelelfenteam überhaupt, ihre Kombination höchster Intelligenz, natürlicher Gewandtheit, instinktiver Gewaltbereitschaft und ihres Hasses auf alles Lebende (und wenn es darauf ankommt auch auf alles Tote) haben sie schon mehrmals an die Spitze gebracht.

Naggaroth Nightmares: Die Naggaroth Nightmares wurden erst nach dem Zusammenbruch der NAF gegründet. Viele der Spieler kommen von den Naggaroth Nightwings, die ihren Bankrott anmelden mussten, nachdem ihr Cheftrainer mitsamt dem Teamvermögen geflohen war. Dank der vielen erfahrenen Spieler haben die Nightmares jedoch schnell bewiesen, dass sie wahrhaftig schnell zum Albtraum werden können.

Teamprofil: Darkside Cowboys

Teamfarben:	Schwarz und Blau	Cheftrainer:	Luxen Tentir
Besitzer:	Prinz Derren Ar-Lolovia		
Spieler:	Dunkelelfen		



Das Volk der Dunkelelfen ist für seine seelische Degeneriertheit und die Anbetung purer Gewalttätigkeit berühmt (oder vielmehr gefürchtet). Blood Bowl passt also wie für sie gemacht in ihr Weltbild und ist damit das perfekte Spiel für sie. Die Cowboys gelten als brutales und ultra-gewalttätiges Team, das auch entsprechende Erfolge vorweisen kann. Ihre Kombination aus höchster Intelligenz, natürlicher Gewandtheit, instinktiver Gewaltbereitschaft und ihrem Hass auf alles Lebende hat sie schon oft ganz nach oben gebracht.

2422	Die Alte Welt wird zum ersten Mal auf die Cowboys aufmerksam, als das Halblingteam der Pinkfoot Panthers diese für ein Freundschaftsspiel besucht und niemals zurückkehrt!
2438	Mehrere Teams drohen mit einem Boykott der Cowboys, als diese versuchen, in die offizielle NAF-Liga aufgenommen zu werden. Die bleichhäutigen Massenmörder werden jedoch trotzdem zugelassen. Fast augenblicklich sind schmutzige Gerüchte im Umlauf, die Cowboys würden kleine gefesselte Höhlenbewohner als Bälle benutzen, um ihre teuren importierten Bälle nicht zu sehr abzunutzen. Dank dieser Gerüchte wächst die Beliebtheit der Cowboys bei den sensationshungrigen Fans explosionsartig.
2461	Die Cowboys spielen zum ersten Mal im Blood Bowl Finale und besiegen in einem recht lahmen Spiel die Chaos All-Stars (lahm im wahrsten Sinne des Wortes, denn die Cowboys verwandelten mithilfe Schwarzer Magie einen Großteil der All-Star-Spieler an der Anstoßlinie in Schnecken!).
2473	Nach dem berühmten Spiel gegen die Kishargo Werwölfe steht das Team der Cowboys kurz vor der Auflösung. Das Spiel musste nach 19 Tagen beim Stand 2-2 abgebrochen werden, da sich die beiden letzten Spieler beider Mannschaften beim Kampf um den Ball gegenseitig erschlugen. Neue Regeln der NAF, welche die Spielzeit begrenzen, kommen zu spät für die Werwölfe. Unter der brillanten Leitung von Jeremiah Kool wird das Team der Cowboys jedoch erfolgreich wiederaufgebaut. Auf eine wahrhafte Welle des Erfolgs folgt 2481 der Triumph im Spiel um den Blood Bowl XXI. Jeremiah Kool stellt in dieser Saison seinen bis heute ungebrochenen Passspiel-Rekord auf.
Gegenwart	Jeremiah Kool verabschiedete sich 2487 in den Ruhestand, doch der neue Star Hubris Rakarth ist weit mehr als nur ein Lückenfüller und stellt nur den ersten einer ganzen Reihe außergewöhnlicher Cowboy-Spieler dar. In seiner ersten Saison erlangt Hubris bereits unsterblichen Ruhm, indem er die Cowboys ins Blood Bowl Finale XXIX gegen die Reikland Reavers führte. Während des Spiels (tatsächlich das letzte von der NAF organisierte Spiel) verschwand jedoch der Vorsitzende der NAF mitsamt des Vermögens der NAF und dem Großteil der Cheerleader der Cowboys. Die Cowboys erholten sich recht schnell von ihrem Verlust, die NAF leider nicht. Noch vor dem nächsten Finale musste der Verband Konkurs anmelden.

Teamerfolge: Blood Bowl Sieger 2461 (I), 2481 (XXI), 2488 (XXVIII), Orcidas Team des Jahres 2481

Ruhmeshalle: Rokudan Fey, Jeremiah "Springmesser" Kool

Teamwert laut Spike!-Magazin: 294 Punkte

OGER

Oger sind die mit Abstand am häufigsten anzutreffenden großen Monster auf Blood Bowl Spielfeldern. Im Laufe der Jahre gab es viele Berühmtheiten unter ihnen, und viele von ihnen halten bis heute ungebrochene Rekorde in den Kategorien "Todesfälle" und "Größte Anzahl verspeister Halblinge in einem einzelnen Spiel".

Der berühmteste aller Oger bleibt bis heute Morg 'N' Thorg von den Chaos All-Stars, der erste Oger, der jemals die Position eines Mannschaftskapitäns einnahm und der einzige Spieler, der vor seinem Ruhestand in die Ruhmeshalle aufgenommen wurde. Böse Zungen behaupten, sein Einfluss auf die Blood Bowl Funktionäre sei so weitgehend, dass er den Blood Bowl auch eigenhändig, ohne den Rest seiner Mannschaft gewinnen könnte.

Oger erweisen sich als sehr nützliche Spieler im Angriff. Die meisten von ihnen zeichnen sich als gnadenlose Blocker oder auch Angst einflößende Blitzer aus. Statt eines Ellbogenstoßes von einem Oger ziehen es manche Leute vor, sich auf einer gepflasterten Straße von einem Sechsspänner in vollem Galopp überfahren zu lassen. Wenn es um schnelles Laufspiel und das Ausweichen aus Angriffszonen geht, lassen Oger allerdings meist etwas zu wünschen übrig. Ihre nicht gerade eleganten Bewegungsabläufe machen sie außerdem nicht gerade zu dem, was man sich unter einem guten Fänger vorstellt.

Der enthusiastische Blood Bowl Fan übersieht diese kleinen Makel jedoch wohlwollend. Oger zählen zu den Spielern, die als erste "druffhau'n" und sich noch auf dem Spielfeld befinden, wenn die anderen Spieler schon das örtliche Hospital füllen. Oger verfügen über ein enormes Stehvermögen und sind geradezu versessen auf Blood Bowl. Besonders die Goblins und Snotlings unter den Fans lieben "de groß'n Jungz, die alle wechhau'n!"



BERÜHMTE OGERTEAMS

Oldheim Ogres: Die meisten Oger spielen als "Söldner" in anderen Teams und bilden selten reine Ogermannschaften. Eine der wenigen Ausnahmen stellen die Oldheim Ogres dar. Aus zwei Gründen findet diese Mannschaft im offenen Ligasystem jedoch nur wenige spielwillige Gegner. Viele Teams werden von ihrem Furcht einflößenden Ruf abgeschreckt. Der wahre Grund ist allerdings, dass sie auf dem Weg zum nächsten Spiel einfach ihrem Instinkt folgen und spontan auf Plündertour gehen.

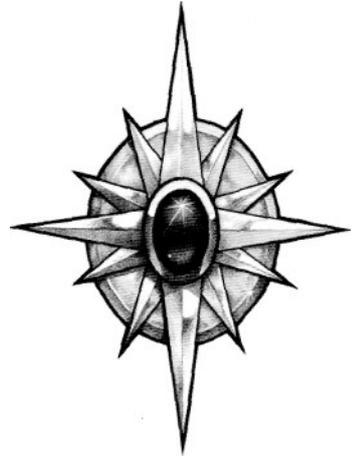
*** Wusstest Du schon...

... dass die Begrenzung der Mannschaften auf maximal 16 Spieler erst 2482 eingeführt wurde? Vorher konnte ein Team beliebig viele Auswechselspieler haben. Die Regel wurde eingeführt, nachdem die Greenfield Grasshuggers in einem Spiel gegen das Bersekerteam der Asgard Ravens 743 Halblinge verheizt hatten!

HOHELFFEN

Als die ersten Blood Bowl Spiele stattfanden verschmähten die Hochelfen das Spiel. In ihren Augen bestand Blood Bowl aus nichts anderem als zwei Horden halbstarker Rowdys, die sich in einem Anflug sinnloser Gewalt gegenseitig in Stücke schlugen. Sehr bald stellten sie jedoch fest, dass es recht unterhaltsam sein kann wenn man sieht, wie das eigene Lieblingsteam gewinnt und die gegnerische Mannschaft vernichtet wird.

Die Teams der Hochelfen, von denen es inzwischen einige gibt, sind vor allem für ihr großartiges Passspiel bekannt. Elfen scheinen allen anderen Völkern überlegen zu sein, wenn es darum geht, Spiele zu gewinnen (den Gegner komplett abzuschlachten fällt ihnen dagegen deutlich schwerer), und ihre besten Spieler kann man getrost als die perfekte Verkörperung der eleganten Aspekte dieses Spiels bezeichnen.



Das einzige große Problem der Hochelfen besteht darin, dass sie sich viel zu sehr den Kopf darüber zerbrechen, wann und gegen wen sie spielen. Wer erinnert sich nicht an die Elfheim Eagles, die direkt drei Gründe fanden, nicht zu einem Spiel gegen die Bright Crusaders anzutreten: 1) Es regnete; 2) Der Platz war ihnen zu matschig; 3) die Trikots der Crusaders waren absolut geschmacklos und das Design eine Beleidigung für die Augen der Elfen! Immerhin kann man froh sein, dass sie überhaupt mitspielen, wenn man bedenkt, wie sehr diese etwas arroganten Blood Bowler sich vor schwitzigen und ungewaschenen Gegner ekeln ...

BERÜHMTE HOHELFFENTEAMS

Galadrieth Gladiators: Die Gladiators gelten als das erste Hochelfenteam, bei dem das Laufspiel einen wichtigen und erfolgreichen Bestandteil darstellte. Im Moment sind die Gladiators nah daran, die Form zurückzuerlangen, die sie 2470 zum Gewinnen des Blood Bowl X führte. Unter der Führung von Mannschaftskapitän Luden Swift (der wahrscheinlich beste Hochelfenspieler aller Zeiten) kann es nur eine Frage der Zeit sein, bis sie wieder in einem Finale stehen.

Elfheim Eagles: Die Eagles sind ein recht junges Team (natürlich jung gemessen am Zeitgefühl der Elfen; einige Spieler sind über 250 Jahre alt). Trotz allem verfügen die Eagles über ein beachtliches Potenzial und werden sich eines Tages zur Mannschaft mit dem besten Passspiel entwickeln. Solange die Eagles jedoch nicht ihren Missmut ablegen, sich gegen Mannschaften mit einem guten Laufspiel ins wilde Kampfgewühl um den Ball zu stürzen, werden sie niemals eines der wichtigen Turniere gewinnen.

Caledor Dragons: Die Dragons spielten vor dem Zusammenbruch der NAF in einer der kleinen Ligen. Mit Beginn des offenen Ligasystems wurde für die Dragons der Weg frei, sich auch mit den Großen zu messen. Sie haben sich in den wichtigen Turnieren bisher beachtlich geschlagen und dabei auch einige der etablierten Mannschaften nach Hause geschickt. Letztes Jahr scheiterten sie nur um Haaresbreite und wären fast in das Halbfinale um den Blood Bowl eingezogen. Allen Elfenfans können wir nur raten, nächstes Jahr wieder die Gedankenübertragung einzuschalten, denn die Dragons werden sicher wieder ein Wörtchen mitreden.

Untotenteams

In der Alten Welt finden die Toten nicht so leicht die ewige Ruhe. Vampire schleichen durch die verfluchten Schlösser und Wälder von Sylvania. Nekromanten versuchen ihrer Sterblichkeit zu entkommen, indem sie in verbotenen Büchern nach Wissen suchen. In alten Pyramiden, die im Wüstensand des Königreichs der Toten vergraben sind, herrschen Gruftkönige über ganze Legionen von Untoten, die ihnen sogar noch nach ihrem Tod zu ewigem Dienst verpflichtet sind. In den muffigen Grabstätten gefriert den Grabräubern das Blut in den Adern, wenn sie das leise Klingeln von Silberlingen und schwere Schritte hinter sich hören. Auf dem Spielfeld versuchen die Verstorbenen an den zu Lebzeiten verdienten Ruhm anzuknüpfen und spielen erneut Blood Bowl ...

Untotenteams unterscheiden sich sehr von anderen Blood Bowl Teams. Der größte Unterschied besteht wohl darin, dass alle Spieler dieser Teams tot sind, bzw. waren, bis der mächtige Magier, der auch Cheftrainer des Teams ist, sie in einem merkwürdigen Zustand zwischen Leben und Tod zurückgerufen hat, der allgemein als "Untod" bekannt ist. Dies bringt uns zur zweiten Einzigartigkeit der Untotenteams: sie alle haben einen Nekromanten als Cheftrainer. Nekromanten beherrschen eine Art der Magie, mit der sie Tote wieder zu unheiligem Leben erwecken können. Der Ne-

kromant ist das Herz und die Seele (sozusagen) des Untotenteams, was du ruhig wörtlich nehmen kannst, denn ohne seine Willenskraft würde das Team erneut sterben und zu bloßem Staub zerfallen.



Teamprofil: Champions of Death

Teamfarben: Schwarz (was sonst?!?)
Besitzer: Tomolandry der Unsterbliche **Cheftrainer:** Tomolandry der Unsterbliche
Spieler: Skelette, Zombies, Verfluchte, Vampire, Mumien, Ghoule oder jeder beliebige andere, Hauptsache, er ist tot!



Tief in den Eiswyrmbergen, jenseits der menschlichen Zivilisation, existiert ein Eingang zu einem gigantischen Höhlensystem. Dieser Ort strahlt Dunkelheit und Böses aus - er ist die Heimat der Champions of Death. Das Team entstand im Jahre 2439 und gehört dem mächtigen Nekromanten Tomolandry dem Unsterblichen. Der Zauberer hat viele Jahrhunderte in diesen Höhlen verbracht, um die Mysterien der Schwarzen Magie zu ergründen.

Etwa im Jahre 2425 verlor Tomolandry das Interesse an Leichen und Särgen. Er machte sich seine Fertigkeiten zunutze, sah sich um, was andere Magier so taten und fand so den Sylvanischen Astral-Telepathenkanal 1. Hier entdeckte er Blood Bowl und war sofort begeistert. Bald wuchs Tomolandrys Enthusiasmus so sehr, dass er einen eigenen Verein gründete. Anstatt allerdings Spieler anzuheuern erweckte er einfach ein Dutzend Skelette zum Leben und verlieh ihnen durch Magie ein grundsätzliches Verständnis des Spiels - so wurden die Champions of Death (wieder)geboren!

2439	In ihrer ersten Saison ziehen sich die Champions of Death den Unwillen vieler anderer Teams zu. Tomolandry erklärt in einem Interview mit dem Sp//re/-Magazin, dass die anderen Trainer seiner Meinung nach nur neidisch seien, weil die Karriere ihrer Spieler nach dem Tode vorbei sei und weil er keine monatlichen Gehälter zahlen müsse! In dieser ersten Saison schlägt sich das Team recht gut, tendiert allerdings dazu, in harten Kämpfen um den Ball einfach auseinander zu fallen.
2451	Die Giants beschuldigen Tomolandry, einen ihrer Spieler entführt zu haben, als sie entdecken, dass er das Skelett ihres ehemaligen Feldspielers Skrull Halbblang wiederbelebt hat und ihn nun für die Champs spielen lässt! Die meisten Teams erweitern daraufhin die Spielerverträge um die Klausel, dass das Team nach dem Tod des Spielers das Eigentumsrecht an dessen Körper besitzt, aber auch auf diese Weise können sie nicht verhindern, dass der Handel mit den Leichen verstorbener Spieler sprunghaft anwächst!
2466	Mit dem Teamkapitän Ramtut dem Dritten, der wiedererweckten Mumie eines fünftausend Jahren alten Blood Bowl Spielers, stürmen die Champs unaufhaltsam zum Sieg über die Vynheim Valkyries und gewinnen den Blood Bowl VI.
2486	Das Team wiederholt seine Leistung, hat jedoch einige Probleme, als ein gegnerischer Werwolf-Spieler im Viertelfinale durchdreht und vom Feld flüchtet, um die Beinknochen eines Starspielers der Champs zu verbuddeln!
Gegenwart	Es hat eine Weile gedauert, bis die Champs sich an das neue offene Turniersystem gewöhnt haben - die Toten sind in dieser Hinsicht ziemlich konservativ - aber es scheint, als ob sie sich mittlerweile wieder auf dem richtigen Weg befänden. Dies verdanken sie unter anderem auch der brillanten Führung ihres Vampir-Starspielers Hugo "der Spießler" von Irongrad.

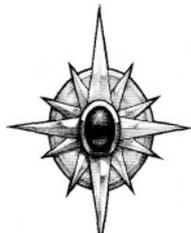
Teamerfolge: Sieger des Blood Bowl 2467 (VI), 2486 (XXVI); Sieger des Chaos Cup Open 2440, 2459, 2461-62, 2467

Ruhmeshalle: Keine Einträge (die Spieler setzen sich niemals zur Ruhe - sie werden einfach ein paar Jahre gelagert, bevor sie wieder zum Einsatz kommen).

Trotz ihrer schrecklichen Erscheinung, mit der sie auch in den Herzen der härtesten Gegner Angst verbreiten können muss man zugeben, dass der Großteil der Untotenspieler sich nicht als sonderlich fähig in der eigentlichen Ausübung des Spiels erweist. Selbst Tomolandry, der berühmte Trainer der Champions of Death gibt zu, dass man nicht besonders viel von einzelnen untoten Spielern erwarten sollte. Sie neigen zu Langsamkeit, ihre werferischen Fähigkeiten lassen sehr zu wünschen übrig und Skelette, die den Großteil eines Teams ausmachen werden gewöhnlich in Form von drei bis vier Knochenhaufen vom Spielfeld getragen. Ein schneller Zauberspruch aber genügt, um die Jungs in verflucht guter Form wieder auf das Spielfeld zu bringen. Und je länger das Spiel andauert, desto wahrscheinlicher wird es, dass die gegnerischen Spieler todmüde werden ...

Sonderregeln

Alle Untotenteams müssen einen Nekromanten als Cheftrainer haben - schließlich hat erst die Magie des Nekromanten dieses Team überhaupt erschaffen und es könnte ohne ihn sowieso nicht weiterbestehen! Alle Untotenteams haben einen kostenlosen Nekromanten (weil er ihr Cheftrainer ist) und müssen keine Goldstücke darauf verwenden, ihn zu kaufen oder anzuheuern. Untote dürfen keine anderen Zauberer anheuern. Die einzige Möglichkeit für sie, doch noch an einen Zauberer zu kommen besteht darin, den Grotenbowl zu gewinnen und einen Zauberer als Preis zu erhalten.



Zusätzlich zu seinen Fähigkeiten als Cheftrainer (siehe Seite 16 des Blood Bowl-Trainerhandbuchs) darf der Nekromant einmal pro Spiel den Spruch "Tote erwecken" anwenden. Dieser Spruch wirkt nur, wenn bereits einer der gegnerischen Spieler im laufenden Spiel getötet worden ist. Der Nekromant hat die Möglichkeit, diesen Spieler ins Unleben zurückzurufen und ihn seinem Untotenteam als neuen Zombiespieler hinzuzufügen! Du kannst den Spruch nur auf etwa menschengroße Spieler anwenden (also nicht auf Monster wie Oger und Trolle oder auf kleine Spieler wie Halblinge oder Goblins). Der neue Spieler weist ein normales Zombieprofil auf, unabhängig davon, welche Fertigkeiten oder Eigenschaften er in seinem Leben erworben hatte. Außerdem darfst du ihn deinem Untotenteam nur dann hinzufügen, wenn es vorher aus weniger als 16 Spielern bestand. Wenn der Untotenspieler ein Zombiemodell besitzt, das keinen seiner Spieler darstellt, kann er den neuen Spieler in seine Reservebox stellen und sofort einsetzen, nachdem er ihn wiedererweckt hat.

Aus sicherlich verständlichen Gründen können Untotenteams keine Sanitäter anheuern.

Berühmte Untotenteams

Champions of Death: Die Champions of Death sind das traditionsreichste und erfolgreichste Untotenteam im Blood Bowl-Sport. Unter der ambitionierten Führung von Cheftrainer Tomolandry dem Unsterblichen bestehen die Champions of Death weiterhin als eines der besten Blood Bowl-Teams der Alten Welt, obwohl sie Spie-

ler in ihrem Team haben, die alleine älter sind als alle Spieler eines gegnerischen Teams zusammen!

Erengard Undertakers: Die Undertakers erlangten dadurch große Berühmtheit, dass sie ungeheuer viel Zeit benötigen, um ein Spiel auszutragen. Zunächst einmal beginnen sie ein Spiel nur zur Geisterstunde einer Vollmondnacht. Dies alleine wäre noch nicht so tragisch, aber die Undertakers vollziehen während der Halbzeit ein langwieriges und kompliziertes Ritual der Blutopferung, das sich meistens bis kurz vor Sonnenaufgang hinzieht. Da sie aber natürlich nicht bei Tageslicht spielen, verzögert sich die zweite Halbzeit meist um einen Monat - bis zum nächsten Vollmond!

Chaoszwergenteams

Den genauen Ursprung der Chaoszwergere kennt niemand. In ferner Vergangenheit zogen einige Zwerge nordostwärts in das Land der Schädel und dann Richtung Südosten an den Trauerbergen entlang. Diese Entdecker waren zweifellos die Vorfahren der Chaoszwergere. Der große Einfluss des Chaos hat seitdem schreckliche Veränderungen an ihren Körpern und Seelen bewirkt und sie in gewalttätige und bössartige Kreaturen verwandelt. In einer Hinsicht unterscheiden sie sich jedoch nicht von normalen Zwergen - sie lieben Blood Bowl.

Es existieren nicht allzu viele Chaoszwergere und so benutzen sie Sklaven, um alle möglichen Aufgaben für sie zu erfüllen. Die größte Masse dieser Diener der Chaoszwergere machen hierbei die Hobgoblins aus. Diese Kreaturen sind größer als ein normaler Gobiin und weisen ein gewisses Maß an Schläue auf. Auch wenn die Chaoszwergere den Hobgoblins nicht wirklich trauen kann es sich zu gewissen Zeiten doch durchaus als nützlich erweisen, einen dieser bössartigen, hinterhältigen Spieler im Team zu haben. Aus diesem Grunde beinhalten die Chaoszwergenteams auch einige Hobgoblins.

Berühmte Chaoszwergenteams

Die Zharr-Naggrund Ziggurats: Die Ziggurats sind das bekannteste und bei weitem erfolgreichste Team der Chaoszwergere. Unter der Führung von Trainer und Starblitzer Zorn "Säbelzahn" Uzkrag hat das Team einen Ruf für den Gebrauch versteckter Waffen erlangt, der dem des Zwergenteams der Warhammerers in nichts nachsteht. Wenn man diese Tatsache in Kombination mit der völligen Missachtung sämtlicher Regeln und ihrem psychopathischen Hass auf alle anderen Völker betrachtet lässt sich leicht verstehen, warum dieses Team bei den Fans so durchschlagenden Erfolg hat!

Das Hobgoblenteam: Dieses einfallsreich benannte Team besteht, wenig überraschend, in erster Linie aus Hobgoblins. Unglücklicherweise handelt es sich hierbei um Hobgoblins, die freiwillig Blood Bowl spielen (und nicht von Chaoszwergern gezwungen werden, wie es meistens der Fall ist). Das Ergebnis ist die größte Ansammlung von dummen und leicht zu überlistenden Spielern aller Teams in der Alten Welt. Skurfrik Siechfinger, einer der besseren Spieler des Teams (vom Sp//ce/-Magazin zum drittschlechtesten Spieler aller Zeiten gewählt), verpasste oft ganze Spiele, während er versuchte, sich die Schnürsenkel zuzubinden und das Team besitzt einen legendären Ruf, auch die einfachsten Dinge gründlich zu vermässeln. Das Chaos und die Verwirrung, die immer herrschen, wenn das Hobgoblenteam über das Spielfeld stolpert bewirken allerdings, dass ihre Spiele sich großer Beliebtheit erfreuen und fast immer schon lange im Voraus ausverkauft sind!

Halblingteams

Die technische Unterlegenheit der Halblingteams ist legendär. Genau genommen verstehen nur wenige Leute, warum Halblinge überhaupt auf die Idee kamen, Blood Bowl zu spielen. Sie sind zu klein zum Werfen oder Fangen, ihre kurzen Beine können sie nicht sehr schnell tragen und das gesamte Team könnte ohne irgendwelche Aussichten auf Erfolg einen ganzen Nachmittag mit dem Versuch zubringen, einen Oger zu blocken. Noch schlimmer, Halblinge sind furchtbar unzuverlässig. Sie haben die unangenehme Eigenschaft, während des Spiels vom Feld zu schleichen, um einen Hot Dog zu verspeisen, oder weigern sich aus der Reservebox herauszukommen, bevor sie nicht ihre Rosinenbrötchen und ihre Limonade zu sich genommen haben.

Die meisten Halblingtrainer sind sich der Schwächen ihrer Spieler durchaus bewusst und versuchen deshalb Qualität durch Quantität wettzumachen. Wenn du also ein halbes Dutzend Spieler in die gegnerische Endzone gebracht hast und durch glückliche Umstände den Ball ergatterst, dann besteht die geringe Chance, dass ein oder zwei dieser Spieler sich auch noch bei Bewusstsein befinden, wenn du das Ding zu ihnen wirfst ...

Sonderregeln

Mit der Ausnahme von Baummenschen (denen die kleinen Kerle sympatisch sind, da sie sich als einzige dazu bereit erklären, ihren furchtbar langen und verworrenen Geschichten zuzuhören) würden sich die meisten Starspieler eher einen rostigen Nagel durchs Knie hämmern, als in einem Halblingteam mitzuspielen. Daher kostet es ein Halblingteam doppelt so viele Goldstücke, wenn sie einen anderen Starspieler als Baummenschen oder Halblingstarspieler anheuern wollen.

Unglücklicherweise bringt es ein paar Nachteile mit sich, nur halb so groß wie ein normaler Blood Bowl Spieler zu sein, daher haben alle Halblinge das Merkmal Kleinwüchsig (siehe Seite 36 für Einzelheiten).

BERÜHMTE HALBLINGTEAMS

Die Stunted Stoutfellows: Die Stoutfellows erlangten dadurch Berühmtheit, dass sie das einzige Halblingteam sind, dem jemals ein Touchdown gegen die Chaos All-Stars gelang. Zugegebenermaßen hatten sie allerdings großes Glück, weil die All-Stars erst zur Halbzeit anreisen konnten. Dies ermöglichte es den kleinen Kerlen, einen Punkt zu erzielen und auf diese Weise nur 2-1 zu unterliegen!

Die Moot Mighties: Die Mighties sind eines der wenigen Halblingteams, die einigen Gegnern ein gewisses Maß an Respekt einflößen können. Dies liegt allerdings zum größten Teil daran, dass das Team den mächtigen Baummenschen-Blocker Dickstumpf Starkast in seinen Reihen hat. Die "Halbling-Todesschwadronen", die dazu dienen, die von Starkast umgemähten Gegner vollständig auszuschalten, erfreuen sich ebenfalls allgemeinen Hasses. Lahnsam Mapfmehr, der Cheftrainer der Mighties, bemerkte hierzu treffend: "Wenn du mit Jungs wie diesen ein Team aufbauen willst, musst du jeden möglichen Vorteil ausnutzen."

Teamprofil: Greenfield Grasshuggers

Teamfarben: Dunkelgrün und Goldbraun

Besitzer: Bernold "Bingo" Dickmann

Cheftrainer: Drago Mampfsamla

Spieler: Halblinge



Den meisten Fans war es jahrelang ein Rätsel, warum sich Halblinge der Strapazen unterzogen, sich jede Woche für ein Spiel auszurüsten, nur um dann unangespitzt in den Boden gestampft und halb tot zurückgelassen zu werden. Wir glauben allerdings, die Antwort gefunden zu haben. Nach alter Halblingtradition darf nämlich jeder, der an einem Spiel teilgenommen hat, nachher an einem riesigen Kaffeekränzchen teilnehmen! Es kommt daher oft vor, dass verletzte Halblinge von ihren Tragen aufspringen und in Richtung Umkleidekabine streben, kaum dass der Schiedsrichter das Spiel abgepfiffen hat. Die Grasshuggers bilden hierbei keine Ausnahme. Sie können nicht schnell laufen, sie können nicht werfen und jedes ihrer Spiele endet meist mit einer mittelgroßen Katastrophe, aber trotzdem geben die kleinen Kerle nicht auf. Was tut ein Halbling nicht alles für eine freie Mahlzeit ...

- | | |
|-----------|--|
| 2465 | Aufgrund einer verlorenen Wette gründet Bernold Dickmann die Greenfield Grasshuggers. Da Halblinge jede Gelegenheit wahrnehmen, um auszugehen, sich mit Popcorn und Kuchen vollzustopfen und dosenweise Bloodweiser zu trinken, zieht der Sport unerwartet viel Publikum an. |
| 2476 | Aufgrund eines Spielerstreiks und eines Verbots für Gastteams durch die AFC sind die Grasshuggers eines von nur zwei Teams, die in diesem Jahr in der Liga spielen dürfen, bzw. können! Glücklicherweise unterliegen sie allerdings im Blood Bowl Finale den Creeveland Crescents 3-0. |
| 2482 | Nach einer Niederlage gegen die Asgard Ravens lösen sich die Grasshuggers wegen Spielermangels auf. Der verrückte Extrainer Omo Pulverschupf hatte immer wieder verletzte und tote Spieler während des Spiels auswechseln lassen; nach dem Verlust von 734 Spielern warfen die Grasshuggers schließlich das Handtuch. Bereits in der folgenden Woche wurde eine Regelung eingeführt, welche die Anzahl der Spieler eines Blood Bowl Teams begrenzte. |
| Gegenwart | Die Grasshuggers kehren größtenteils unverändert in die Liga zurück. Es handelt sich mittlerweile zwar um andere Spieler und einen anderen Trainer, aber sonst hat sich nichts geändert. Sie sind immer noch übergewichtig, es mangelt ihnen an Talent und sie wirken in ihren Blood Bowl Trikots absolut lächerlich. Die dicken Spieler machen übrigens immer noch "Pflötsch", wenn ein Sturmriese auf sie tritt. |

Teamerfolge: Keine

Ruhmeshalle: Jingo Frohgemut



Goblinteam



Goblins sind brutal, gefühllos und ungehobelt. Sie besitzen einen kindischen Sinn für Humor und suchen ständig nach neuen Methoden, andere zu verletzen ohne selbst verletzt zu werden. Dies macht sie zu besseren Blood Bowl Fans als Spielern und tatsächlich eilt ihnen in der Alten Welt ein besonderer Ruf voraus. Sie erscheinen bereits Stunden vor Spielbeginn vor den Stadien, betrinken sich, provozieren Prügeleien (solange sie wenigstens zwei zu eins in der Überzahl sind), grölen so laut sie können unanständige Lieder und verursachen grundsätzlich Ärger, wo immer sie auch auftauchen.

Was die Goblinterfänger betrifft, nun, ihr Spiel basiert mehr auf dem Prinzip Hoffnung als auf echtem Können. Goblins geben aufgrund ihres kleinen Wuchses und ihrer Wendigkeit recht gute Fänger ab und sie können auch durch schmale Lücken schlüpfen, an denen größere Spieler scheitern würden. Ihre Wurfkünste aber lassen sehr zu wünschen übrig und es passiert häufig, dass ihre Fänger im ganzen Spiel keinen einzigen Pass erhalten. Trotz allem hält das die Goblins niemals lange vom Spielen ab (oder ihre Fans vom Zuschauen) und manchmal verhilft ihnen der Einsatz besonders hinterhältiger versteckter Waffen oder ein listiger Plan sogar zu überraschenden Siegen. Du solltest allerdings nicht unbedingt auf ein solches Ereignis hoffen ...

Sonderregeln

Mit der Ausnahme von Trollen (die zu blöd, sind um es besser zu wissen) und Goblinterfängern würden die meisten Starspieler lieber Drachen füttern als für ein Goblinterfänger zu spielen. Daher kostet es ein Goblinterfänger doppelt so viele Goldstücke, um andere Starspieler als Trolle oder Goblinterfänger anzuheuern.

Unglücklicherweise bringt es ein paar Nachteile mit sich, nur halb so groß wie ein normaler Blood Bowl Spieler zu sein, daher haben alle Goblins das Merkmal Kleinwüchsig (siehe Seite 36 für Einzelheiten).

BERÜHMTE GOBLINTEAMS

Die Lowdown Rats: Das Wort "berühmt" scheint nicht wirklich zu Goblinterfängern zu passen, es sei denn man meint berühmt für Unfähigkeit. In diesem Fall würde es auf die Lowdown Rats passen wie die Faust aufs Auge! Was kann man über ein Team wie die Rats schon sagen? Sowohl ihre Platzierungen bei Turnieren als auch die spielerischen Fähigkeiten ihrer Mitglieder lassen sich eigentlich nur als grauenhaft beschreiben. Aber wer weiß, da sie die Hoffnung niemals aufzugeben scheinen gelingt es ihnen vielleicht eines Tages doch noch mal, ein Spiel zu gewinnen ...



Das Spielbuch der Lowdown Rats

Wenn wa' de Plöcke krieg'n:

Einz - Nimm se auf.

Zwei - Nich mehr geg'nander kämpf'n - nur eina tut de Plöcke nehm'n!

'n paar - Alle tun aufz and're Team losrenn'n. Zwei an baid'n Händ'n - Tut se vaklopp'n. Zwei an baid'n Händ'n und ne Nase - Tut se weita vaklopp'n.

Vielä - Wenna Schieri ihm sein Pfeifen-Dingz blasen tut, tut 'n vaklopp'n.

Ganz, ganz vielä - Wenn keina mehr zum Vaklopp'n tun da iss, guck oppe de Plöcke hass.

Viel zu vielä - Wenne se hass, tu einz von die Tatschdum-Dingerz mach'n.

De Plöcke krieg'n wenn de ander'n se ham:

Einz - Alle tun aufz and're Team losrenn'n. Zwei - Tut se vaklopp'n. 'n paar - Tut se weita vaklopp'n.

'n paar un' noch eina - Wenna Schieri ihm sein Pfeifen-Dings blasen tut, tut'n vaklopp'n.

Vielä - Wenn keina mehr zum vaklopp'n tun da iss, guck oppe de Plöcke krieg'n kanns.

Viel zu vielä - Wenne se hass, tu einz von die Tatschdum-Dingerz mach'n.

Schpezielles Spiehl:

Zaquetscht ihrä Werfaz,

Trampl't auf'n Fängaz rum,

Wechbleim von da Jungz mit de vielä Rüstunk,

Macht'z de laut'n Menschn'z auf'a Trepp'n platt un' filzt se.

Chaosteams

Tief in den Wäldern der Alten Welt, weit ab von den bekannten Straßen und den zivilisierten Völkern, lauern die berüchtigten Tiermenschen des Chaos. Diese schrecklichen Kreaturen sind halb Mensch und halb Tier, die entstellten Nachkommen der Menschen und Tiere, die durch die Mächte des Chaos mutiert sind. Die Chaoskrieger übertreffen die Tiermenschen sogar noch an Macht. Diese einstigen Menschen haben ihre Seelen im Tausch für übermenschliche Stärke verkauft. Erfolgreiche Chaoskrieger erhalten oft noch weitere Geschenke von ihren Göttern, wie zum Beispiel magische Fähigkeiten oder körperliche Mutationen wie Hörner oder zusätzliche Gliedmaßen.

Für die Chaosgötter stellen ihre Anhänger sowohl Diener als auch Spielzeuge dar. Die Absichten und Motivationen dieser seltsamen und extrem mächtigen Kreaturen lassen sich nur sehr schwer durchschauen. Eine Tatsache gilt allerdings als sicher - sie alle lieben ein gutes Blood Bowl Spiel!

Es existieren nur wenige wirklich gute Chaos Blood Bowl

Teams in der Alten Welt. Diese Teams haben sich nicht gerade durch besonders schlaues oder einfallsreiches Spiel einen Namen gemacht; ihr kompliziertester Plan scheint darin zu bestehen, sich in der Mitte des Spielfeldes aufzubauen und möglichst viele Spieler zu verprügeln und zu verletzen. Überraschenderweise hat diese Taktik häufig durchschlagenden Erfolg. Rudi Schlimmerling fasste die Einstellung der Chaosteams einmal in passende Worte: "Es spielt keine Rolle wer gewinnt und wer verliert, wohl aber, wieviel Schmerz du verursachen konntest!"

Sonderregeln

Wie bereits erwähnt weisen Spieler der Chaosteams oft merkwürdige, aber nützliche Mutationen ihrer Götter auf. Daher dürfen Spieler eines Chaosteams, die einen Pasch auf der Starspieler-Tabelle würfeln, auch ein Körpermerkmal anstatt einer Fertigkeit auswählen (siehe Seite 39).

Teamprofil: Chaos All Stars

Teamfarben: Rote und grüne Flammen
Besitzer: Prinz Dorian der Verlorene **Cheftrainer:** Unbekannt
Spieler: Oger, Tiermenschen, Chaoskrieger und verschiedene verdammte Krieger anderer Völker

Es ist allgemein bekannt, dass in der Welt sonderbare und wundervolle Dinge geschehen. Um die Jahrhundertwende trugen einige dieser Ereignisse dazu bei, dass ein Blood Bowl Team entstand. Das Ergebnis waren die Chaos All-Stars. Dieses Team befindet sich im Besitz des verdammten Prinzen Dorian, des legendären Erben verschiedener alter Königreiche. Er hat all dies aufgegeben und seine Seele den teuflischen Chaosgöttern verschrieben, um für sie ein Blood Bowl Team auf die Spielfelder zu führen. Viele Geächtete und Ausgestoßene der Alten Welt finden hier eine neue Aufgabe und bilden zusammen mit Chaoskreaturen wie Minotauern und Trollen die Spieler des Teams. Ihre Gegner haben häufig mit den Stürmen wilder Magie zu kämpfen, die das Auftreten der All-Stars ständig begleiten, aber seit dies offiziell als natürliches Phänomen akzeptiert wird kann niemand mehr etwas daran ändern. Die Spieler müssen einfach mit der Tatsachen leben lernen, dass Bälle sich von Zeit zu Zeit urplötzlich in Pudding oder Klaviere verwandeln ...



- | | |
|-----------|---|
| 2402 | Dorian ruft mittels eines Dämonenpaktes die Chaos All-Stars ins Leben. Durch eine seltsame Krümmung des Raum-Zeit-Kontinuums gelingt es ihnen, bereits nach zweijährigem Bestehen den Sieg bei einem Chaos Cup Open verzeichnen zu können, das fünf Jahre zurückliegt ... |
| 2420 | Das gesamte Team wird zehn Minuten, nachdem es das Chaos Cup Open zum fünften Mal gewonnen hat, auf eine andere Dimensionsebene teleportiert, weil einer der älteren Halbgötter einen Zauberspruch zum falschen Zeitpunkt unkorrekt ausspricht. Die Geschichte der neun Jahre dauernden Rückkehr zu dieser Welt mit der Absicht, die ihnen rechtmäßig zustehende Trophäe abzuholen ist zu lang, um hier beschrieben zu werden. Wer mehr Details erfahren möchte kann sich den Wälzer "Neun Jahre knietief im Chaos" des Sportjournalisten Roysten Wermut zulegen, der das Team während dieser Zeit begleitet hat. Dass sie es letztendlich schafften, braucht wohl nicht erwähnt zu werden. |
| 2467 | Unter der Führung des charismatischen und talentierten Schlangenmenschen V'hnn Qlss Zzchhtr (von den Blood Bowl Kommentatoren der Alten Welt einfach "Snakey" genannt) besiegen und verspeisen die All-Stars die beliebten Shiretown Stuffers und gewinnen den Blood Bowl VII. Entsetzt boykottieren viele Halblinge seitdem ihre Spiele und zwingen die All-Star Fans auf diese Weise, andere Halbzeit-Snacks zu finden. |
| 2487 | Der grobschlächtige Starspieler Morg 'N' Thorg "überredet" den NAF-Boss Nikk Dreihorn, ihn noch während seiner aktiven Zeit in die Ruhmeshalle aufzunehmen. Die einzigen Dinge, die er dazu benötigte waren ein Bleistiftanspitzer, drei Mohren und eine kleine Schreibtischlampe. |
| Gegenwart | Immer noch führt Morg das Team an, das sich auf dem besten Weg befindet, sich nach seinen Siegen beim Grottenbowl und beim Spike-Open noch weitere Pokale zu sichern. Witzigerweise ist es den All-Stars allerdings seit 2487 nicht wieder gelungen, den Chaos Cup zu gewinnen. Morg verbreitet aber zuversichtlich, dass der Chaos Cup in diesem Jahr wieder zu seinen "rechtmäßigen" Besitzern zurückkehren wird. |

Teamerfolge: Sieger des Blood Bowl 2467 (VII); Sieger des Chaos Cup Open in den Jahren 2397-98, 2409, 2419-20, 2434, 2436, 2449, 2468, 2471, 2487; Sieger des Grottenbowl 2489, 2492-93; Sieger des Spike!-Open im Jahre 2493
Ruhmeshalle: Graf Luther von Falkenfeuer, Morg 'N' Thorg, V'hnn Qlss "Snakey" Zzchhtr



BERÜHMTE CHAOSTEAMS

Khorne's Killers: Viele Fans behaupten, dass die Killers das typische Chaosteam repräsentieren, denn diese Ansammlung gemeingefährlicher und wahnsinniger Schläger verbreitet blankes Entsetzen auf den Blood Bowl-Feldern. Ihre blutrünstige Einstellung führt dazu, dass sie sich selten, wenn überhaupt mit Nebensächlichkeiten wie dem Aufnehmen des Balls oder dem Erzielen von Touchdowns abgeben - jedenfalls nicht, solange sich noch lebende Gegenspieler auf dem Spielfeld befinden! Entweder schlagen sie den Gegner vernichtend, oder sie werden selbst verheerend niedergemacht.

Nurgle's Rotters: Alle Spieler der Nurgle's Rotters infizierten sich einst mit einer schrecklichen und extrem ansteckenden Krankheit namens Fäulnis des Nurgle. Als Folge dessen weigerten sich Gegner häufig, Spiele gegen die Rotters auszutragen, und die Mutigen, die es doch taten, erlebten einige unangenehme Veränderungen ... Unglücklicherweise überlebten die Rotters den Zusammenbruch der NAF im Jahre '88 nicht - ohne regelmäßigen Nachschub an Opfern fiel das Team buchstäblich auseinander. Es ist allerdings nur eine Frage der Zeit, bis ein neuer Ausbruch der Fäulnis des Nurgle dem Team die Möglichkeit eröffnet, sich, ahm ... neu zu formieren.

MINOTAUREN

Minotauren sind sehr große, stierköpfige Kreaturen des Chaos, die sich an Gewalt erfreuen und von einem unstillbaren Appetit auf rohes Fleisch getrieben werden. Sie bewohnen einst die tiefsten und dichtesten Teile der alten Wälder, in die sich nicht einmal Tiermenschen hinein wagten. Normalerweise bewegen sie sich langsam und schwerfällig und sprechen nur selten, obwohl sie durchaus reden können. Im Kampf verwandeln sie sich allerdings in wütende Bestien, die mit schrecklichem Schlachtgebrüll jeden angreifen, der sich in ihre Nähe wagt!

Die enorme Stärke, minimale Intelligenz und brutale, rücksichtslose Einstellung scheint Minotauren zu perfekten Blood Bowl Spielern zu machen. Zum Glück für die anderen Teams wollen aber nur wenige Trainer Minotauren in ihrer Mannschaft. Der Hauptgrund dafür liegt in der Eigenschaft der Minotauren, sowohl vor als auch nach dem Spiel in Raserei zu verfallen und jeden anzugreifen und

zu fressen, der in ihren Weg gerät: Feinde, Freunde und sogar den Trainer!

TROLLE

Trolle sind große Kreaturen von menschenähnlicher Statur. Sie verfügen über enorme Kraft und eine außergewöhnliche Wildheit, aber ihr stark begrenztes Denkvermögen schränkt ihre Effektivität bei Blood Bowl ziemlich ein. Sie spielen normalerweise in Chaos- oder Goblintteams, da kein anderes Team es wagt, sie einzusetzen. Trollspieler werden nur relativ selten auf den Spielfeldern gesichtet, größtenteils deshalb, weil sie sich nur schwer merken können wann die einzelnen Spiele genau stattfinden, bzw. worum es dabei eigentlich geht!

Wenn allerdings ein Troll zufällig einmal in die richtige Richtung stürmt (egal ob mit oder ohne den Ball) springen die Fans von ihren Sitzen auf und begleiten ihn durch tobende Beifallsstürme (die Fans der Moussillon Lepers lieben ihr Blood Bowl!). Es bedarf einer wirkungsvollen und durchtrainierten Abwehr, um einen Troll in vollem Lauf zu stoppen - oder du kannst natürlich schummeln (und wer könnte jemals das Säurenetz der Warhammerers vergessen oder die 300.000 Goldstücke, die sie danach für die Wiederinstandsetzung des Spielfeldes bezahlen mussten).



★★★ Wusstest Du schon...

Die lange Geschichte des Blood Bowls hat Hunderte von großartigen Spielern gesehen, die aus den verschiedensten Gründen nicht mehr unter uns weilen. Einige verstarben natürlich, aber viele haben sich auch aus dem Spiel zurückgezogen und neue Aufgaben übernommen. Hier ein paar unserer persönlichen Favoriten aus den vergangenen Jahren:

Harry "der Stampfer" Kehry: Harry, einst ein berühmter Kopfstampfer der Creeveland Crescents, erlangte durch seine komplizierten Tänze Berühmtheit, die er jedesmal aufführte, wenn er einen Touchdown erzielt hatte (gewöhnlich auf den niedergetrampelten Körpern seiner Gegner!). Harry zog sich im Jahre 2486 nach 32 aktiven Jahren zurück und nahm einen Job als Tanzlehrer an.

Big Jobo Fellfuß: Hochgewachsener Halblingskapitän der Greenfield Grasshuggers bis 2475, als er recht drastisch an Größe verlor, weil er unter die Füße des legendären Sturmriesen Galak Wolkenkratzer der Asgard Ravens geriet. Jobo wurde zwei Wochen später in einem kleinen Beutel beerdigt.

G'Ral Blutsauger: Bis zu seinem erzwungenen Ruhestand im Jahre 2487 zählte G'Ral zu den Spitzenstars und den besten Punktejägern der Champions of Death. In diesem Jahr erlitt er eine Blutvergiftung durch die rostige Rüstung eines Zwergen und war gezwungen, das Spielen deshalb aufzugeben. Der Ghoul arbeitet jetzt für den Blutspendendienst.

Stunted Grom Rot-Axt: Berühmt für seinen 41 Stadionlängen weiten Angriff, als er sich von einer doppelt geladenen Kanone bis weit jenseits der Endzone der Gougued Eyes schießen ließ. Er war einer der besten Spieler der Warhammerers, bis er unglücklich verstarb, als er in den Lauf einer Haubitze blickte, die noch nicht abgefeuert worden war. Der Kanal PRO 7 verlieh ihm allerdings nach seinem Ableben den Zuschauerpriis für den "Unterhaltsamsten Spielertod" des Jahres 2487.

WALDELFENTEAMS

Die Waldelfen bevölkern die verzauberten Wälder von Loren in Bretonia. Ihr Körperbau gleicht dem der Hochelfen, aber sie bevorzugen es, auf schwere Rüstungen zu verzichten und statt dessen einfache Kleidung in grünen und braunen Farben zu tragen. Ihr Königreich besteht schon sehr viel länger als die umliegenden Menschenreiche und normalerweise vermeiden es die Menschen, ihre Wälder zu betreten. Sie wissen genau, dass jeder, der mit bösen Absichten in ihre Territorien eindringt, den Tod durch einen Pfeil oder plötzlichen Schwerthieb aus dem Nichts geradezu herausfordert. Nur selten bekommen andere Völker Waldelfen zu Gesicht, außer wenn eines ihrer Teams plötzlich irgendwo erscheint, um ein Spiel auszutragen, und danach auf mysteriöse Art und Weise wieder verschwindet!

Waldelfen erfüllen alle Voraussetzungen für einen hervorragenden Blood Bowl-Spieler, wenngleich ihre Abneigung schwerer Rüstung gegenüber sie für Schlägerteams recht verwundbar macht. Normalerweise reichen ihre angeborenen athletischen Fähigkeiten allerdings auch aus, um die meisten Konfrontationen erfolgreich zu umgehen - nur sehr schnellen oder sehr glücklichen Spielern wird es gelingen, einen Waldelfen zu fassen zu bekommen! Jeder richtige Waldelf hält es für erniedrigend, sich mit schwerer Rüstung zu belasten und womöglich dazu gezwungen zu sein, auf dem Spielfeld herumzukriechen und gegnerische Spieler zu schubsen. Den Waldelfen ist das lange Passspiel noch wichtiger als ihren Verwandten, den Hochelfen, und all ihre Anstrengungen zielen darauf ab, das Werfen und Fangen zu perfektionieren. Die einzige Ausnahme stellen hierbei die Kampftänzer dar. Diese extrem athletischen Krieger beherrschen die Kunst des Nahkampfes beinahe perfekt und können fast jedem Gegner die Stirn bieten.



BERÜHMTE WALDELFENTEAMS

Die Athelorn Avengers: Die Athelorn Avengers gehören zu den Teams der alten NAF, die sich aber sehr gut an das neue Spielsystem angepasst haben. Die Avengers behaupten, dass die offenen Turniere ihrer freiheitsliebenden und leichtlebigen Art entgegenkommen, aber böse Zungen sind der Meinung, dass sie deshalb so zufrieden sind, weil sie nicht mehr gegen ihre Erzfeinde, die (weitaus erfolgreicheren) Darkside Cowboys antreten müssen! Aus welchem Grund aber auch immer, die Avengers befinden sich im Aufwind und werden sicher schon bald ihren ersten Pokal gewinnen.

Die Laurelorn Paladins: Die Laurelorn Paladins erschienen erst vor kurzem auf den Spielfeldern, revolutionierten das Spiel aber dadurch, dass sie zwei Baummenschen in die Reihen ihrer Spieler eingliederten. Die Langbork-Brüder sind Ableger von Erdwurzel, dem berühmtesten Baummenschen-Spieler, der jemals ein Blood Bowl Spielfeld betreten hat, und haben ihren Ursprung schon oft unter Beweis gestellt. Die Langbork-Brüder geben den Paladins die Schlagkraft, die vielen Waldelfenteams fehlt, und Kommentatoren loben sie als vielversprechendstes Waldelfenteam der Gegenwart.

BAUMMENSCHEN

Baummenschen werden zwei- bis dreimal so groß wie ein gewöhnlicher Mensch und besitzen Beine, die stark an dicke Baumstämme erinnern. Auch ihre Arme kann man nur schwer von Ästen unterscheiden und wenn sie stillstehen (was häufig vorkommt), kann man sie leicht mit einem gewöhnlichen Baum verwechseln. Sie leben im Allgemeinen sehr zurückgezogen und haben nur selten Kontakt mit anderen Völkern. Es kommt allerdings vor, dass jüngere Baummenschen (Sprösslinge von weniger als 250 Jahren) zusammen mit Waldelfen oder Halblingteams an Blood Bowl Spielen teilnehmen. Bei diesen jungen Bäumen kann es passieren, dass die Möglichkeit, als Blood Bowl Spieler auf den "grünen Zweig" zu kommen, ihre Triebe erweckt und sie nicht mehr von dem Spiel ablassen können. Baummenschen verfügen über ungeheure Kräfte und Widerstandskraft, was es fast unmöglich macht, sie wegzudrängen oder umzustoßen. Andererseits bewegen sie sich aber auch unglaublich langsam und es kommt vor, dass ein Baummensch ein ganzes Spiel lang herumsteht, ohne dass ein Gegenspieler in die Reichweite seiner Äste gerät. Wenn es allerdings doch einmal geschehen sollte endet das unglückliche Opfer meist als Dünger.

SONDEREGELN

Man kann Baummenschen nur äußerst schwer zurückdrängen,

geschweige denn umwerfen, aber wenn es doch einmal geschehen sollte -was die gegnerischen Fans meist mit dem Ruf "Baum fääääällt!" begleiten - kann ihr Mangel an Beweglichkeit es ihnen sehr schwer machen, wieder auf die Beine zu kommen. Es kostet einen Baummenschen seine beiden Bewegungspunkte, um aufzustehen, und der Versuch ist NICHT automatisch erfolgreich. Der Trainer des Baummenschen muss mit einem W6 eine 4 oder mehr erzielen, damit der Baummensch aufstehen kann. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 muss der Baummensch liegen bleiben, auch wenn dies keinen Zugverlust zur Folge hat.

*** Wusstest Du schon...

... dass Dunkelelfen als besonders böse gelten? Und damit sind meist nur die Cheerleader gemeint! Der schlimmste aller Dunkelelfen ist aber mit Sicherheit Hubris Harkarth von den Darkside Cowboys. Die Brutalität und Rücksichtslosigkeit dieses Spielers übersteigt jede Vorstellungskraft. Wozu er tatsächlich imstande ist, trauen wir uns gar nicht zu erzählen, weil er es herausbekommen und sich an uns rächen könnte!



Die folgenden Seiten listen die 21 offiziellen Rassen des Spieles auf. ANZ bedeutet die Anzahl der Spieler die du im Team haben darfst. Pasch bedeuten die zusätzlichen Fertigkeiten zu denen in der Normal Spalte, die du wählen kannst, wenn du eine beim Fertigkeitenwurf einen Pasch erfüllst. (siehe Seite Kapitel , Seite 38 und Kapitel Pasch, Seite 38).

G=Allgemeine Fertigkeiten, A=Geschicklichkeitsfertigkeiten, S=Stärkefertigkeiten, P=Passfertigkeiten und M=Mutationen.

Amazonen Teams

Vor langer Zeit segelten die Valküren, angetrieben von Abenteuerlust, von den nordischen Siedlungen hinweg und fanden in der Mündung des Flußes Amaxon eine Kolonie wo sie sich von Männer ungestört niederließen. Nun haben diese Kriegerinnen das Blood Bowl Feld betreten.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	6	3	3	7	Ausweichen	G	ASP
0-2	Werfer	70.000	6	3	3	7	Ausweichen, Wurfsicher	GP	AS
0-2	Fänger	70.000	6	3	3	7	Ausweichen, Fangsicher	GA	SP
0-4	Blitzer	90.000	6	3	3	7	Ausweichen, Blocken	GS	AP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg, Zara the Slayer

Chaos Teams

Chaos Mannschaften haben sich nicht gerade durch besonders gerissenes oder einfallsreiches Spiel einen Namen gemacht. Ihr Plan scheint darin zu bestehen sich in der Mitte des Spielfeldes aufzubauen und möglichst viele gegnerische Spieler zu verprügeln und zu verletzen. Selten, wenn überhaupt, konzentrieren sie sich auf Nebensächlichkeiten wie das Aufnehmen des Balles oder das Erzielen von Touchdowns, jedenfalls nicht solange noch lebendige Spieler sich auf dem Spielfeld befinden.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Tiermenschen	60.000	6	3	3	8	Hörner	GSM	AP
0-4	Chaoskrieger	100.000	5	4	3	9	Keine	GSM	AP
0-1	Minotaurus	150.000	5	5	2	8	Einzelgänger, Raserei, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Wildes Tier	SM	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Brick Far'th & Grotty, Grashnak Blackhoof, Lord Borak the Despoiler, Max Spleenripper, Morg 'n' Thorg, Ripper

Chaoszwerge Teams

Die schrecklichen Energien des Chaos haben die Chaoszwerge zu gewalttätigen, bössartigen Kreaturen mutieren lassen. In einer Hinsicht unterscheiden sie sich jedoch nicht von normalen Zwergen sie lieben Blood Bowl. Eine besondere hinterhältige Spieltaktik besteht darin das die Chaoszwerge ihre Hobgoblin Sklaven zum Spielen zwingen, um dadurch ihre eigene Langsamkeit auszugleichen. Wann immer es möglich ist, bringen sie außerdem einen ihrer Stierzentauren mit auf das Spielfeld.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Hobgoblins	40.000	6	3	3	7	Keine	G	ASP
0-6	Chaoszwerger Blocker	70.000	4	3	2	9	Blocken, Tackle, Robust	GS	APM
0-2	Stierzentauren	130.000	6	4	2	9	Sprinten, Sprintsicher, Robust	GS	AP
0-1	Minotaurus	150.000	5	5	2	8	Einzelgänger, Raserei, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Wildes Tier	S	GAPM

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Grashnak Blackhoof, Hthark the Unstoppable, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Rashnak Backstabber, Zzharg Madeye

Dunkelelfen Teams

Das Böse ist ohne Zweifel davon überzeugt das die Dunkelelfen genug Fertigkeiten haben um der Welt zu zeigen das sie überlegen sind. Dunkelelfen bevorzugen anstatt wie ihre guten Verwandten das Passspiel, lieber ein bösartiges Spiel. Mit ihren Hexenelfen und den gefährlichen Assasins haben die Dunkelelfen alle Möglichkeiten durch eine feindliche Linie zu brechen anstatt sie zu umspielen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	70.000	6	3	4	8	Keine	GA	SP
0-2	Renner	80.000	7	3	4	7	Abspiel	GAP	S
0-2	Assasinen	90.000	6	3	4	7	Schatten, Erstechen	GA	SP
0-4	Blitzer	100.000	7	3	4	8	Blocken	GA	SP
0-2	Hexenelfen	110.000	7	3	4	7	Raserei, Aufspringen, Ausweichen	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Hubris Rakarth, Horkon Heartripper, Morg 'n' Thorg

Echsenmenschen Teams

Der Magische Priester der Echsenmenschen erzählte schon tausende Jahre zuvor, bevor der Zwerg Roze_El es entdeckte, das es ein Spiel namens Blood Bowl geben wird. So ist es kein Wunder das die Echsenmenschen Blood Bowl spielen. Sie können selbst ein mächtiges Chaos Team schlagen, vorausgesetzt das die Echsenmenschen eine Zeitlang ihre Stärke und Geschicklichkeit nutzen können.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Skinks	60.000	8	2	3	7	Ausweichen, Klein	A	GSP
0-6	Saurus	80.000	6	4	1	9	Keine	GS	AP
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Klammerschwanz	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Helmut Wulf, Hemlock, Morg 'n' Thorg, Slibli

Elfen Teams

Nach dem Zusammenbruch der NAF wurden viele Elfen Mannschaften mittellos. Die Teams die diese Krise überwunden haben sind nicht so reich wie die Hochelfen oder haben eine gute Ausrüstung aber sie wissen wie man das Spiel spielt. Sie bringen ihre einfachen Gesichtsmasken mit und spielen wie in ihren glorreichen Zeiten



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	60.000	6	3	4	7	Keine	GA	SP
0-2	Werfer	70.000	6	3	4	7	Wurfsicher	GAP	S
0-4	Fänger	100.000	8	3	4	7	Fangsicher, Nerven aus Stahl	GA	SP
0-2	Blitzer	110.000	7	3	4	8	Blocken, Gewandt	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Hubris Rakarth, Jordell Freshbreeze, Morg 'n' Thorg, Prince Moranion

Goblin Teams

Das Spiel der Goblin Mannschaft basiert auf dem Prinzip der Hoffnung als auf echtem Können. Goblins geben zwar aufgrund ihres kleinen wuchses und ihrer Wendigkeit recht gute Fänger ab, aber ihre Wurfkünste lassen sehr zu wünschen übrig, und ihre Erfolgsaussichten beim Blocken sind sehr gering, wenn sie nicht gegen Halblinge antreten. Aber das alles hält die Goblins nicht vom spielen ab und manchmal verhilft ihnen der Einsatz versteckter Waffen zu überraschenden Siegen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Goblins	40.000	6	2	3	7	Ausweichen, Lebensmüde, Klein	A	GSP
0-1	Bombardier	40.000	6	2	3	7	Bombardier, Ausweichen, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	A	GSP
0-1	Pogoer	40.000	7	2	3	7	Brutal, Ausweichen, Springen, Versteckte Waffe, Klein, Sehr lange Beine	A	GSP
0-1	Looney	40.000	6	2	3	7	Kettensäge, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	A	GSP
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3	7	Morgenstern, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	S	GAP
0-2	Trolle	110.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Hungrig, Knochenbrecher, Blöd, Regeneration, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Ripper, Scrapa Sorehead

Halbling Teams

Die körperliche Unterlegenheit der Halblinge ist allgemein bekannt. Sie sind zu klein zum werfen oder fangen, ihre kurzen Beine können sie nicht sehr schnell tragen, und das gesamte Team könnte ohne irgendwelche Aussichten auf Erfolg einen ganzen Tag mit dem versuch verbringen einen Oger zu blocken. Die meisten Halbling Trainer versuchen deshalb, Qualität durch Quantität zu ersetzen. Wenn du also ein halbes Dutzend Spieler in die Endzone bringen könntest und den Ball ergatterst besteht eine gewisse Chance.



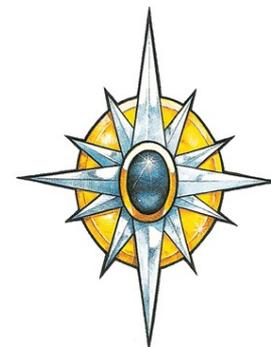
Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Halblinge	30.000	5	2	3	6	Ausweichen, Lebensmüde, Klein	A	GSP
0-2	Baummensch	120.000	2	6	1	10	Einzelgänger, Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Wurzeln schlagen, Robust, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Ripper, Scrapa Sorehead

Hochelfen Teams

Das Elfenreich sponsert die Hochelfen Mannschaften, welche gefährliche Passspiele beherrschen, und wo die arrogantesten Spieler sind die man finden kann. Reichtum ist der Traum der meisten Mannschaften, die Hochelfen haben viele Prinzen und Adelig geborenen Elfen in ihrem Team und was sie nicht schlagen können, kaufen sie.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	70.000	6	3	4	8	Keine	GA	SP
0-2	Werfer	90.000	6	3	4	8	Wurfsicher, Sicherer Pass	GAP	S
0-2	Fänger	90.000	8	3	4	7	Fangsicher	GA	SP
0-2	Blitzer	100.000	7	3	4	8	Blocken	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Morg 'n' Thorg, Prince Moranion

Khemri Teams

Vor über 8000 Jahren spielten die Khemri die ersten Blood Bowl spiele gegen die Slann. Aber als das Reich unterging und in Vergessenheit geriet, vergaß man auch das Spiel, bis es dann wieder entdeckt wurde. Und als das Spiel zurückkehrte so kehrten auch die damaligen Stars und Spieler der Khemri zurück um wieder an dem Spiel teilzunehmen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Skelette	40.000	5	3	2	7	Regeneration, Robust	G	ASP
0-2	Thro-Ras	70.000	6	3	2	7	Wurfsicher, Regeneration, Ballgefühl	GP	AS
0-2	Blitz-Ras	90.000	6	3	2	8	Blocken, Regeneration	GS	AP
0-4	Grabwächter	100.000	3	5	1	8	Regeneration und Tackle durchbrechen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, Humerus Carpal, Ithaca Benoin, Sinnedbad

Menschen Teams

Menschen Mannschaften besitzen keine individuellen Stärken wie andere Mannschaften, aber sie haben auch keine Schwächen. Das macht die Menschen sehr flexibel, egal ob sie zur Touchdown Linie rennen den Ball einander zuspiesen oder einfach den Gegner in die Erde drücken.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	6	3	3	8	Keine	G	ASP
0-4	Fänger	70.000	8	2	3	7	Fangsicher, Ausweichen	GA	SP
0-2	Werfer	70.000	6	3	3	8	Ballgefühl, Wurfsicher	GP	AS
0-4	Blitzer	90.000	7	3	3	8	Blocken	GS	AP
0-1	Oger	140.000	5	5	2	9	Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Griff Oberwald, Helmut Wulf, Mighty Zug, Morg 'n' Thorg, Puggy Baconbreath, Zara the Slayer

Nekromanten Teams

Die Verdammten und Verfluchten lauern nicht nur in Wäldern oder auf Friedhöfen in der Alten Welt. Manchmal kommen sie zusammen und formen eine Gruppe für die Jagd nach Seelen. Diese finden sie leichter bei Gewalttaten, also ist das beste was die Gruppe tun kann um ihre suche zu erleichtern, sie spielen Blood Bowl.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-2	Ghoule	70.000	7	3	3	7	Ausweichen	GA	SP
0-2	Verfluchte	90.000	6	3	3	8	Blocken, Regeneration	GS	AP
0-2	Fleischgolems	100.000	4	4	2	9	Regeneration, Standfest, Robust	GS	AP
0-2	Werwölfe	120.000	8	3	3	8	Klauen, Raserei, Regeneration	GA	SP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Count Luthor von Drakenborg, Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, Wilhelm Chaney, J Earlice

Norse Teams

Norse Mannschaften die Blood Bowl spielen sind eine wahre undefinierbare Spezies, sie interessiert nur Bier, Frauen und die Gesänge im Stadion, und Bier, Frauen und eine blutige Schlacht

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	6	3	3	7	Blocken	G	ASP
0-2	Werfer	70.000	6	3	3	7	Blocken, Wurfsicher	GP	AS
0-2	Renner	70.000	7	3	3	7	Blocken, Unerschrocken	GA	SP
0-2	Berserker	90.000	6	3	3	7	Blocken, Raserei, Aufspringen	GS	AP
0-2	Ulfwerener	110.000	6	4	2	8	Raserei	GS	AP
0-1	Schneetroll	140.000	5	5	1	8	Einzelgänger, Klauen, Störende Haltung, Raserei, Wildes Tier	S	GAP



0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Boomer Eziasson, Helmut Wulf, Icepelt Hammerblow, Morg 'n' Thorg, Wilhelm Chaney, Zara the Slayer

Nurgle Teams

Nurgle Mannschaften sind eine Form des Chaos dessen Spieler aber zu dem Gott Nurgle beten. Nurgle ist der Chaos Gott der Korruption und der Krankheiten, und er belohnt seine Spieler mit einer sehr unangenehmen Krankheit bekannt als Nurgle Fäulnis. Die Fakten das Nurgle Mannschaften scheußlich riechen konnte keiner bestätigen auch wenn es wahr sein sollte, schließlich hängt ihr Fleisch an Ihnen herunter welches von Fliegen umschwärmt wird, aber jeder der so nahe kommt um eine Duftprise zu nehmen wurde mit dieser Krankheit angesteckt und starb bevor er etwas dagegen tun konnte.

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Verfaulte	40.000	5	3	3	8	Verwesung, Nurgle Fäulnis	GM	ASP
0-4	Pestträger	80.000	6	3	3	8	Hörner, Nurgle Fäulnis, Regeneration	GSM	AP
0-4	Nurgle Krieger	110.000	4	4	2	9	Störende Haltung, Abstoßendes Aussehen, Nurgle Fäulnis, Regeneration	GSM	AP
0-1	Nurgle Bestie	140.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Störende Haltung, Abstoßendes Aussehen, Knochenbrecher, Nurgle Fäulnis, Blöd, Regeneration, Tentakel	S	GAPM



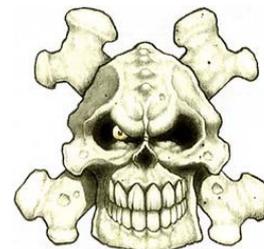
0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Brick Far'th & Grotty, Grashnak Blackhoof, Lord Borak the Despoiler, Max Spleenripper, Morg 'n' Thorg, Ripper

Oger Teams

Oger Mannschaften existieren seit der Gründung der NAF und hatten auch einige Erfolge wie z. B. Den Gewinn des Blood Bowl XV. Wie man weiß sind mehrere Oger am gleichen Ort ein reines Desaster. Der Schlüssel einer Oger Mannschaft sind die Snotlinge. Wenn diese Nah genug an einen Oger kommen schlagen sie an dessen Beine um ihn daran zu erinnern das sie sich in einem Spiel befinden.

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Snotlinge	20.000	5	1	3	5	Ausweichen, Lebensmüde, Gewandt, Klein, Winzig	A	GSP
0-6	Oger	140.000	5	5	2	9	Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	S	GAP



0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: BBrick Far'th & Grotty, Morg 'n' Thorg, Nobbla Blackwart, Scrappa Sorehead

Ork Teams

Orks haben Blood Bowl schon gespielt als es erfunden wurde, und Ork Mannschaften wie the Gougged Eye und Severed Heads sind die besten der Liga. Ork Mannschaften sind zäh und treffen ihre Gegner sehr hart um eine Lücke in der Abwehr zu schaffen, damit ihre Blitzer hindurch können.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	5	3	3	9	Keine	G	ASP
0-4	Goblins	40.000	6	2	3	7	Lebensmüde, Ausweichen, Klein	A	AS
0-2	Werfer	70.000	5	3	3	8	Ballgefühl, Wurfsicher	GP	AP
0-4	Schwarzork Blocker	80.000	4	4	2	9	Keine	GP	AP
0-4	Blitzer	80.000	6	3	3	9	Blocken	GS	
0-1	Troll	110.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Hungrig, Knochenbrecher, Blöd, Regeneration, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot, Morg 'n' Thorg, Ripper, Scrappa Sorehead, Ugroth Bolgrot, Varag Ghou-Chewer

Skaven Teams

Sie sind nicht Stark und auch nicht zäh aber oh man verdammt schnell. Viele Gegner waren verblüfft als die Skaven eine freie Gasse zwischen ihnen sahen und schnell durch diese rannten um einen Touch-down zu erzielen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	50.000	7	3	3	7	Keine	G	ASPM
0-2	Werfer	70.000	7	3	3	7	Wurfsicher, Ballgefühl	GP	ASM
0-4	Gossenläufer	80.000	9	2	4	7	Ausweichen	GA	SPM
0-2	Blitzer	90.000	7	3	3	8	Blocken	GS	APM
0-1	Rattenoger	160.000	6	5	2	8	Einzelgänger, Knochenbrecher, Raserei, Klammer-schwanz, Wildes Tier	S	GAPM

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Hakflem Skuttlespike, Headsplitter, Morg 'n' Thorg, Skitter Stab-Stab

Untoten Teams

In der Alten Welt finden die Toten nicht so leicht zur ewigen Ruhe. Vampire schleichen durch verfluchte Schlösser, Nekromanten versuchen, dem Tod durch ihre Suche nach verbotenem Wissen zu entkommen, und Todesfürsten beherrschen ganze Legionen von Untoten. Auf dem Spielfeld versuchen die Verstorbenen an den zu Lebzeiten verdienten Ruhm anzuknüpfen und spielen erneut Blood Bowl...



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Skelette	40.000	5	3	2	7	Regeneration, Robust	G	ASP
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Regeneration	G	ASP
0-4	Ghoul	70.000	7	3	3	7	Ausweichen	GA	SP
0-2	Verfluchte	90.000	6	3	3	8	Blocken, Regeneration	GS	AP
0-2	Mumien	110.000	3	5	1	9	Knochenbrecher, Regeneration	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Count Luthor von Drakenborg, Hack Enslash, Ramtut III, Setekh, J Earlice, Sinnedbad

Vampir Teams

Obwohl Vampire Mannschaften auch eine Vielzahl von extrem geschickten Spielern enthalten, werden diese von den unzuverlässigen Vampiren im Stich gelassen, weil sich sie mehr auf ihren Durst nach Blut zu stillen konzentrieren als auf das Spiel selber.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Knechte	40.000	6	3	3	7	Keine	G	ASP
0-6	Vampire	110.000	6	4	4	8	Hypnotischer Blick, Regeneration, Blutrünstig	GAS	P

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Count Luthor von Drakenborg, Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg, Wilhelm Chaney

Waldelfen Teams

Die Waldelfen schätzen das lange Passspiel noch mehr als ihre Verwandten, die Hochelfen und all ihre Anstrengungen zielen darauf ab, das Werfen und Fangen zu perfektionieren. Jeder Waldelf hält es für erniedrigend, sich mit schwerer Rüstung zu belasten und womöglich dazu gezwungen zu sein, auf dem Spielfeld herum zu kriechen und gegnerische Spieler zu blocken. Sie verlassen sich völlig auf ihre angeborenen athletischen Fähigkeiten, die normalerweise auch ausreichen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	70.000	7	3	4	7	Keine	GA	SP
0-4	Fänger	90.000	9	2	4	7	Fangsicher, Ausweichen	GA	SP
0-2	Werfer	90.000	7	3	4	7	Wurfsicher	GAP	S
0-2	Kampftänzer	120.000	8	3	4	7	Blocken, Ausweichen, Springen	GA	SP
0-1	Baummensch	120.000	2	6	1	10	Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Wurzeln schlagen, Robust, Mitspieler werfen, Einzelgänger	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Eldril Sidewinder, Jordell Freshbreeze, Morg 'n' Thorg

Zwergen Teams

Zwerge sind die idealen Blood Bowl Spieler da sie sehr kompakt sind, zäh und gute Rüstungen tragen, und nicht so leicht sterben. Die meisten erfolgreichen Zwergen Mannschaften haben das Prinzip erst alle gegnerischen Spieler die gefährlich sind zu Boden zu bringen und danach die restlichen Spieler damit keiner mehr sie aufhalten kann um einen siegreichen Touchdown zu erzielen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Blocker	70.000	4	3	2	9	Blocken, Tackle, Robust	GS	AP
0-2	Renner	80.000	6	3	3	8	Ballgefühl, Robust	GP	AS
0-2	Blitzer	80.000	6	3	3	9	Blocken, Robust	GS	AP
0-1	Trolltöter	90.000	5	3	2	8	Blocken, Unerschrocken, Raserei, Robust	GS	AP
0-1	Todeswalze	160.000	4	7	1	10	Tackle durchbrechen, Brutal, Schweres Gerät, Knochenbrecher, Keine Hände, Versteckte Waffe, Standfest	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 40.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Barik Farblast, Boomer Eziasson, Flint Churnblade, Grim Ironjaw, Morg 'n' Thorg, Zara the Slayer

Anmerkung: Einige von den oben genannten 21 Teams sind schwieriger zu spielen als andere und durch ihre besonderen Fähigkeiten brauchen sie auch eine andere Strategie. Diese Teams sind für die Erfahrenen Spieler gedacht und nicht für Neueinsteiger. Chaos, Dunklelfen, Goblins, Halblinge, Khemri, Nurgle, Oger und Vampire gehören zu den Teams die nur von erfahrenen Spielern genommen werden sollten.

Anmerkungen des Designers



"Blood Bowl hat sich seit meinem ursprünglichen Prototypen des Spiels deutlich verändert ..."

So begannen meine Anmerkungen in der ersten Edition von Blood Bowl, gedruckt vor laaanger Zeit im Jahre 1987. Ich hatte mir damals nicht wirklich gedacht, dass sich Blood Bowl über die Jahre immer weiter entwickeln und dank der Dutzenden von Trainern, die uns ihre Kommentare und Ideen entweder sagten oder schrieben, immer spannender und

spielbarer werden würde. In vielerlei Hinsicht scheint mir, dass Blood Bowl nicht mehr "mein" Spiel ist. Es hat ein Eigenleben entwickelt, über das ich nur noch wenig Kontrolle habe!

Wie sich das Spiel über die Jahre verändert hat? Nun, die erste Edition kombinierte American Football mit den Regeln von Warhammer Fantasy, um für ein Spiel zu sorgen, das sehr Spaßig und sehr, sehr blutig war! Die zweite Edition verwendete eine ganze Reihe neuer Regelmechanismen, die speziell für das Blood Bowl Spiel entwickelt wurden (statt sie sich von Warhammer zu borgen!). Sie profitierte auch von dem gewaltigen Feedback, das ich von Blood Bowl Trainern erhielt, und hatte so haufenweise Sonderregeln, um die ganzen fiesen Ideen und schmutzigen Tricks abzudecken, mit denen die Leute ankamen.

Alles in allem war die zweite Edition weitaus besser als die erste, litt aber unter ein paar Problemen (jedenfalls soweit es mich angeht). Erstens hatte das Spiel die bedauerliche Tendenz, in lang gezogenen "Block-Kämpfen" stecken zu bleiben, in denen nicht viel passierte. Und zweitens konnte das Spiel tatsächlich sehr kompliziert werden, sobald alle Sonderregeln verwendet wurden! Diese beiden Faktoren zusammen bedeuteten, dass ein Blood Bowl Spiel ziemlich viel Zeit in Anspruch nahm.

Als ich also anfing, an der dritten Edition zu arbeiten wollte ich die "Zermürbungskriege" stoppen, die die früheren Editionen verlangsam hatten und gleichzeitig die Spielmechanismen sehr einfach halten, so dass sich das Spiel so schnell wie möglich spielen ließ. Die Regel für den Zugverlust war wahrscheinlich die wichtigste Veränderung und hat das Gefühl und die Geschwindigkeit des Spiels fast alleine verändert. Das bedeutet, dass jeder Würfelwurf spannend ist und dass selbst die besten Pläne schief gehen können - ich habe das schon auf eigene Kosten mehrmals erfahren müssen! Alles in Allem spielt sich die letzte Edition von Blood Bowl schneller und ist spannender als die vorherigen Editionen.

Der andere Bereich, auf den ich einen Blick in der 3. Edition werfen wollte, waren die Regeln zum Abhalten einer Liga. In den früheren Editionen waren die Ligaregeln nur als Zusatzgedanke angefügt und es ist überraschend, dass sie so gut funktionierten, wie sie waren. Für die neue Edition wollte ich, dass die Ligaregeln genauso gut funktionierten wie die eigentlichen Spielregeln.

Die wichtigste Sache, die ich in den Ligaregeln aussortieren musste war das Problem mit den "Teilzeittrainern". Jeder, der schon einmal in einer Blood Bowl Liga gespielt hat wird dieses Problem verstehen. Wenn die Liga anfängt gibt es

viele begeisterte Trainer, die lauthals schreien, dass sie mitmachen. Nach einem halben Dutzend Spiele haben einige Trainer angefangen, Spiele zu verpassen oder sind aus der Liga ausgetreten ... besonders wenn sich ihr Team nicht so gut schlägt. Um dieses Problem zu umgehen habe ich ein "offenes" Ligasystem geschaffen. Dies legt den Schwerpunkt vom Arrangieren und dem vernünftigen Durchführen von Spielen auf die Schultern der Trainer. Auf diese Weise können enthusiastische Trainer so viele Spiele spielen wie so wollen, bzw. so viele Spiele wie sie Gegner finden, gegen die sie spielen können. Währenddessen können weniger motivierte Trainer weniger Spiele austragen - dann, wenn sie es mögen.

Wenn wir schon bei den Ligen sind sollte ich auch eine sehr wichtige Person erwähnen: den Ligapräsidenten. Blood Bowl Trainer sind wie sie sind - alle Arten von seltsamen und besonderen Situationen tauchen auf sobald die Liga angefangen hat. Wenn ich versucht hätte jede erdenkliche Situation abzudecken, die den listigen Hirnen der Blood Bowl Trainer entspringen könnte, wäre Blood Bowl so dick wie die offiziellen NAF-Regeln geworden! Es ist die Aufgabe des Ligapräsidenten, mit diesen Situationen umzugehen und Regeln aufzustellen (und durchzusetzen!), die nicht von den hier abgedruckten Regeln abgedeckt werden. In einer Liga ist das Wort des Präsidenten Gesetz und er oder sie kann die Regeln so ändern, wie er denkt, dass sie passen. Noch mal zur Verdeutlichung: wenn dein Präsident dir sagt, dass deine Zwerge ab jetzt fliegen können, dann sollte deine Antwort lauten: "Zu Befehl! Wie hoch?"

Die 3. Edition von Blood Bowl wurde 1994 veröffentlicht und blieb ziemlich unverändert, bis 2002 diese Version veröffentlicht wurde. Anders als die früheren Versionen, von denen jede in jeder Hinsicht ein neues Spiel war, hat die 2002er Edition einige Probleme mit den Regeln behoben und kombiniert die Regeln von Blood Bowl und Death Zone zu einem einzigen Werk. Natürlich haben wir die Möglichkeit genutzt, ein paar Fehler im Spielsystem zu beheben, aber die Änderungen sind wirklich sehr klein und eher Bereicherungen für das Spiel statt komplette-Veränderungen (wir haben zum Beispiel Regeln zum Alte" von Spielern und für die Verwendung von "Brocken" hinzugefügt).

Abschließend möchte ich noch zwei Dinge erwähnen, die du nicht in diesem Regelwerk finden wirst: das Blood Bowl Magazine und das Blood Bowl Annual. Das Blood Bowl Magazine erscheint alle zwei Monate und ist vollgestopft mit interessantem Material für alle ernsthaften Blood Bowl Trainer. Du solltest in der Lage sein, fast überall dort, wo Du dieses Spiel her hast, auch das Magazine zu bekommen oder du kannst es bei der Mail Order bestellen. Das Annual erscheint einmal im Jahr und enthält das Beste aus der Blood Bowl Magazine sowie offizielle Erweiterungen und Errata, die im Spiel in den vergangenen 12 Monate' gemacht wurden. So lange du das neueste Annual hast kannst du sicher sein, immer die neuesten Regeln zu den offiziellen Version des Spiels zu haben.

Das wars auch schon wieder - und nun geh raus aufs Feld und gewinne!!

Jervis Johnson, January 2006

Starspieler

Name	Team	Fähigkeiten	Preis	MA	ST	AG	AV
Barik Farblast	Zwergen	Einzelgänger, Hau weg das Leder, Wurfsicher, Versteckte Waffe, Starker Arm, Ballsicher, Robust	60.000	6	3	3	8
Brick Far'th & Grotty	Chaos, Nurgle, oder Oger	Brick Far'th: Einzelgänger, Bone-head, Knochenbrecher, Nerven aus Stahl, Starker Arm, Robust, Mitspieler werfen	290.000	5	2	2	9
		Grotty: Einzelgänger, Ausweichen, Lebensmüde, Klein		6	2	4	7
Bomber Dribblesnot	Goblin, Ork oder Oger	Einzelgänger, Accurate, Bombardier, Ausweichen, Keine Hände, Lebensmüde, Versteckte Waffe, Klein	60.000	6	2	3	7
Boomer Eziasson	Zwergen oder Norse	Einzelgänger, Accurate, Block, Bombardier, Keine Hände, Versteckte Waffe, Robust	60.000	4	3	2	9
Count Luthor Von Drakenborg	Nekormanten, Untote, oder Vampire	Einzelgänger, Block, Ausweichen, Hypnotischer Blick, Regeneration	390.000	6	5	4	9
Deeproot Strongbranch	Halblinge	Einzelgänger, Block, Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Robust, Mitspieler werfen	250.000	2	7	1	10
Eldril Sidewinder	Dunkelelfen, Elfen, Hochelfen oder Waldelfen	Einzelgänger, Fangsicher, Ausweichen, Hypnotischer Blick, Nerven aus Stahl, Wurfsicher Block	170.000	8	3	4	7
Flint Churnblade	Zwergen	Einzelgänger, Block, Kettensäge, Keine Hände, Secret, Weapon, Robust	130.000	5	3	2	8
Fungus the Loon	Goblin	Einzelgänger, Morgenstern, Knochenbrecher, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	80.000	4	7	3	7
Grashnak Blackhoof	Chaos, Chaoszwerge, oder Nurgle	Einzelgänger, Raserei, Horns, Knochenbrecher, Robust	310.000	6	6	2	8
Griff Oberwald	Mensch	Einzelgänger, Block, Ausweichen, Fend, Sprint, Sprintsicher	320.000	7	4	4	8
Grim Ironjaw	Zwerg	Einzelgänger, Block, Unerschrocken, Raserei, Knochenbrecher, Robust	220.000	5	4	3	8
Hack Enslash	Khemri, Nekormanten oder Untote	Einzelgänger, Kettensäge, Keine Hände, Regeneration, Versteckte Waffe, Gewandt	120.000	6	3	2	7
Hakflem Skuttlespike	Skaven	Einzelgänger, Ausweichen, Extra Arms, Klammerschwanz, Zwei Köpfe	200.000	9	3	4	7
Headsplitter	Skaven	Einzelgänger, Raserei, Knochenbrecher, Klammerschwanz	340.000	6	6	3	8
Helmut Wulf	Amazonen, Menschen, Echsenmenschen, Norse oder Vampire	Einzelgänger, Kettensäge, Keine Hände, Versteckte Waffe, Standfest	110.000	6	3	3	8
Hemlock	Echsenmenschen	Einzelgänger, Block, Ausweichen, Gewandt, Aufspringen, Erstechen, Klein	170.000	8	2	3	7
Horkon Heartripper	Dunkelelfen	Einzelgänger, Ausweichen, Springen, Multiple Block, Schatten, Erstechen	210.000	7	3	4	7
Hthark the Unstoppable	Chaoszwerge	Einzelgänger, Block, Tackle durchbrechen, Schweres Gerät, Sprint, Sprintsicher, Robust	310.000	6	5	2	9
Hubris Rakarth	Dunkelelfen oder Elfen	Einzelgänger, Block, Brutal, Aufspringen, Knochenbrecher, Ball entreißen	260.000	7	4	4	8
Icepelt Hammerblow	Norse	Einzelgänger, Klauen, Verstörende Haltung, Raserei, Knochenbrecher, Regeneration	330.000	5	6	1	8
Jordell Freshbreeze	Waldelfen oder Elfen	Einzelgänger, Block, Hechtsprung, Ausweichen, Springen, Gewandt	230.000	8	3	5	7
Lord Borak the Despoiler	Chaos oder Nurgle	Einzelgänger, Block, Brutal, Knochenbrecher	270.000	5	5	3	9
Max Spleenripper	Chaos oder Nurgle	Einzelgänger, Kettensäge, Keine Hände, Versteckte Waffe	130.000	5	4	3	8
Mighty Zug	Menschen	Einzelgänger, Block, Knochenbrecher	230.000	4	5	2	9
Morg 'n' Thorg	Jedes Team außer Khemri, Nekormanten, oder Untote	Einzelgänger, Block, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	430.000	6	6	3	10

Name	Team	Fähigkeiten	Preis	MA	ST	AG	AV
Nobbla Blackwart	Chaoszwerge, Goblin, oder Oger	Einzelgänger, Block, Ausweichen, Kettensäge, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	100.000	6	2	3	7
Prince Moranion	Elfen oder Hochelfen	Einzelgänger, Block, Unerschrocken, Tackle, Wrestling	230.000	7	4	4	8
Puggy Baconbreath	Halblinge oder Menschen	Einzelgänger, Block, Ausweichen, Nerven aus Stahl, Lebensmüde, Klein	140.000	5	3	3	6
Ramtut III	Khemri, Nekormanten oder Untote	Einzelgänger, Tackle durchbrechen, Knochenbrecher, Regeneration, Wrestling	350.000	5	6	1	9
Rashnak Backstabber	Chaoszwerge	Einzelgänger, Ausweichen, Gewandt, Schlauer Schwachkopf, Erstechen	200.000	7	3	3	7
Ripper	Chaos, Goblin, Nurgle oder Ork	Einzelgänger, Greifer, Knochenbrecher, Regeneration, Mitspieler werfen	270.000	4	6	1	9
Scrappa Sorehead	Goblin, Oger oder Ork	Einzelgänger, Brutal, Ausweichen, Springen, Lebensmüde, Versteckte Waffe, Sprint, Klein, Sprintsicher, Sehr lange Beine	50.000	7	2	3	7
Setekh	Khemri, Nekormanten oder Untote	Einzelgänger, Block, Tackle durchbrechen, Schweres Gerät, Regeneration, Ball entreißen	220.000	6	4	2	8
Slibli	Echsenmenschen	Einzelgänger, Block, Greifer, Unterstützen, Standfest	250.000	7	4	1	9
Skitter Stab-Stab	Skaven	Einzelgänger, Ausweichen, Klammerschwanz, Schatten, Erstechen	160.000	9	2	4	7
Ugroth Bolgrot	Ork	Einzelgänger, Kettensäge, Keine Hände, Versteckte Waffe	100.000	6	4	3	9
Wilhelm Chaney	Nekormanten, Norse oder Vampire	Einzelgänger, Fangsicher, Klauen, Raserei, Regeneration, Wrestling	240.000	8	4	3	8
Zara the Slayer	Amazonen, Zwergen, Menschen oder Norse	Einzelgänger, Block, Unerschrocken, Ausweichen, Aufspringen, Erstechen, Pflöcke	270.000	6	4	3	8
Zzharg Madeye	Chaoszwerge	Einzelgänger, Hau weg das Leder, Wurfsicher, Versteckte Waffe, Starker Arm, Ballsicher, Tackle, Robust	60.000	4	4	3	9



5 011921 941612 >

Du brauchst das Blood Bowl Grundspiel um diese Regeln nutzen zu können.

Games Workshop Ltd, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK
www.bloodbowl.com

PRODUCT/COMPONENT CODE:
60310999010
ISBN: 1-84154-329-2

Games Workshop, Games Workshop logo, Blood Bowl, Death Zone, Fanatic and Fanatic Logo are trademarks of Games Workshop Ltd. The copyright in the contents of this product are the exclusive property of Games Workshop Ltd. © 2006. All rights reserved.



Anhang – Englische Begriffe

An dieser Stelle folgt eine Tabelle mit allen nötigen englischen Begriffen die wir ins deutsche übersetzt haben. Schau hier nach wenn jemand Dir einen englischen Blood Bowl Begriff entgegen wirft und Du nicht weißt was gemeint ist.

Englisch	Deutsch	Wo?	Englisch	Deutsch	Wo?
Accurate	Zielsicher	Seite 34	Mighty Blow	Knochenbrecher	Seite 31
Always hungry	Hungrig	Seite 30	Multiple block	Mehrfachblock	Seite 31
Ball and chain	Morgenstern	Seite 31	Nerves of steel	Nerven aus Stahl	Seite 31
Big hand	Große Hand	Seite 29	No hands	Keine Hände	Seite 30
Block	Blocken	Seite 28	Nurgle's rot	Nurgle Fäulnis	Seite 32
Blood lust	Blutrünstig	Seite 28	Pass	Wurfsicher	Seite 33
Bombardier	Bombardier	Seite 29	Pass block	Pass verhindern	Seite 32
Bone head	Dummkopf	Seite 29	Piling on	Zerquetschen	Seite 34
Break Tackle	Tackle durchbrechen	Seite 33	Prehensile trail	Klammerschwanz	Seite 31
Catch	Fangsicher	Seite 29	Pro	Profi	Seite 32
Chainsaw	Kettensäge	Seite 30	Really stupid	Blöd	Seite 28
Claw	Klauen	Seite 31	Regeneration	Regeneration	Seite 32
Dauntless	Unerschrocken	Seite 33	Right stuff	Lebensmüde	Seite 31
Decay	Verwesung	Seite 33	Safe throw	Sicherer Pass	Seite 32
Dirty player	Brutal	Seite 29	Secret weapon	Versteckte Waffe	Seite 33
Disturbing presence	Verstörende Haltung	Seite 33	Shadowing	Beschatten	Seite 32
Diving catch	Hechtsprung	Seite 30	Side step	Gewandt	Seite 29
Diving tackle	Fliegender Tackle	Seite 29	Sneaky git	Schlauer Schwachkopf	Seite 32
Dodge	Ausweichen	Seite 28	Sprint	Sprinten	Seite 33
Dump off	Abspiel	Seite 28	Stab	Erstechen	Seite 29
Extra arms	Zusätzliche Arme	Seite 34	Stakes	Pflöcke	Seite 32
Fan favourite	Beliebter Spieler	Seite 28	Stand firm	Standfest	Seite 33
Fend	Abwehren	Seite 28	Strip ball	Ball entreißen	Seite 28
Foul appearance	Abstoßendes Aussehen	Seite 28	Strong arm	Starker Arm	Seite 33
Frenzy	Raserei	Seite 32	Stunty	Klein	Seite 31
Grab	Greifer	Seite 29	Sure feet	Sprintsicher	Seite 33
Guard	Unterstützen	Seite 33	Sure hands	Ballsicher	Seite 28
Hail Mary pass	Hau weg das Leder	Seite 30	Tackle	Tackle	Seite 33
Horns	Hörner	Seite 30	Take root	Wurzeln schlagen	Seite 34
Hypnotic gaze	Hypnotischer Block	Seite 30	Tentacles	Tentakel	Seite 33
Juggernaut	Schweres Gerät	Seite 32	Thick skull	Robust	Seite 32
Jump up	Aufspringen	Seite 28	Throw team mate	Mitspieler werfen	Seite 31
Kick	Kicken	Seite 30	Titchy	Winzig	Seite 33
Kick-Off return	Kick-Off return	Seite 30	Two heads	Zwei Köpfe	Seite 34
Leader	Team-Kapitän	Seite 33	Very long legs	Sehr lange Beine	Seite 32
Leap	Springen	Seite 32	Wild animal	Wildes Tier	Seite 33
Loner	Einzelgänger	Seite 29	Wrestle	Wrestling	Seite 33

Anhang – Deutsche Begriffe

An dieser Stelle folgt eine Tabelle mit allen nötigen englischen Begriffen die wir ins deutsche übersetzt haben. Schau hier nach wenn jemand Dir einen englischen Blood Bowl Begriff entgegen wirft und Du nicht weißt was gemeint ist.

Englisch	Deutsch	Wo?	Englisch	Deutsch	Wo?
Abspiel	Dump off	Seite 28	Mitspieler werfen	Throw team mate	Seite 31
Abwehren	Fend	Seite 28	Morgenstern	Ball and chain	Seite 31
Abstoßendes Aussehen	Foul appearance	Seite 28	Nerven aus Stahl	Nerves of steel	Seite 31
Aufspringen	Jump up	Seite 28	Nurgle Fäulnis	Nurgle's rot	Seite 32
Ausweichen	Dodge	Seite 28	Pass verhindern	Pass block	Seite 32
Ball entreißen	Strip ball	Seite 28	Pflöcke	Stakes	Seite 32
Ballsicher	Sure hands	Seite 28	Profi	Pro	Seite 32
Beliebter Spieler	Fan favourite	Seite 28	Raserei	Frenzy	Seite 32
Beschatten	Shadowing	Seite 32	Regeneration	Regeneration	Seite 32
Blocken	Block	Seite 28	Robust	Thick skull	Seite 32
Blöd	Really stupid	Seite 28	Schlauer Schwachkopf	Sneaky git	Seite 32
Blutrünstig	Blood lust	Seite 28	Schweres Gerät	Juggernaut	Seite 32
Bombardier	Bombardier	Seite 29	Sehr lange Beine	Very long legs	Seite 32
Brutal	Dirty player	Seite 29	Sicherer Pass	Safe throw	Seite 32
Dummkopf	Bone head	Seite 29	Springen	Leap	Seite 32
Einzelgänger	Loner	Seite 29	Sprinten	Sprint	Seite 33
Erstechen	Stab	Seite 29	Standfest	Stand firm	Seite 33
Fangsicher	Catch	Seite 29	Starker Arm	Strong arm	Seite 33
Fliegender Tackle	Diving tackle	Seite 29	Sprintsicher	Sure feet	Seite 33
Gewandt	Side step	Seite 29	Tackle	Tackle	Seite 33
Greifer	Grab	Seite 29	Tackle durchbrechen	Break Tackle	Seite 33
Große Hand	Big hand	Seite 29	Team-Kapitän	Leader	Seite 33
Hau weg das Leder	Hail Mary pass	Seite 30	Tentakel	Tentacles	Seite 33
Hechtsprung	Diving catch	Seite 30	Unerschrocken	Dauntless	Seite 33
Hörner	Horns	Seite 30	Unterstützen	Guard	Seite 33
Hungrig	Always hungry	Seite 30	Versteckte Waffe	Secret weapon	Seite 33
Hypnotischer Block	Hypnotic gaze	Seite 30	Verstörende Haltung	Disturbing presence	Seite 33
Keine Hände	No hands	Seite 30	Verwesung	Decay	Seite 33
Kettensäge	Chainsaw	Seite 30	Wildes Tier	Wild animal	Seite 33
Kick	Kicken	Seite 30	Winzig	Titchy	Seite 33
Kick-Off return	Kick-Off return	Seite 30	Wrestling	Wrestle	Seite 33
Klammerschwanz	Prehensile trail	Seite 31	Wurfsicher	Pass	Seite 33
Klauen	Claw	Seite 31	Wurzeln schlagen	Take root	Seite 34
Klein	Stunty	Seite 31	Zerquetschen	Piling on	Seite 34
Knochenbrecher	Mighty Blow	Seite 31	Zielsicher	Accurate	Seite 34
Lebensmüde	Right stuff	Seite 31	Zusätzliche Arme	Extra arms	Seite 34
Mehrfachblock	Multiple block	Seite 31	Zwei Köpfe	Two heads	Seite 34