

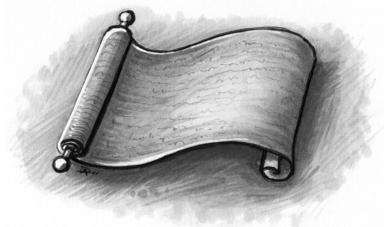
# BLOOD BOWL



**HANDBUCH**

# Inhalt

Einleitung.....	4	Ball entreißen (Allgemein).....	20	Wurzeln schlagen (Außergewöhnlich) .	26
Hinweis zu dieser Übersetzung.....	4	Beliebter Spieler (Außergewöhnlich) .	20	Zielsicher (Passen).....	26
Zubehör.....	5	Beschatten (Allgemein).....	20	Zerquetschen (Stärke) .....	27
Aufstellung des Spiels.....	7	Blocken (Allgemein) .....	20	Zusätzliche Arme (Mutation) .....	27
Der Anstoß.....	7	Blöd (Außergewöhnlich) .....	21	Zwei Köpfe (Mutation) .....	27
Spielverlauf.....	8	Blutausch (Außergewöhnlich) .	21	Blood Bowl Ligen.....	28
Rundenmarker verschieben.....	8	Bombardier (Außergewöhnlich) .	21	Eine Liga beginnen.....	28
Spieleraktionen.....	8	Brutal (Allgemein) .....	21	Teambogen.....	28
Liste der möglichen Aktionen.....	8	Dummkopf (Außergewöhnlich) .	21	Teamkasse.....	28
Vorzeitiges Rundenende (Turnover) .	8	Einzelgänger (Außergewöhnlich) .....	21	Teamwert.....	28
Bewegung.....	9	Erstechen (Außergewöhnlich) ..	22	Starspieler Punkte.....	29
Aufstehen.....	9	Fangsicher (Geschick) .....	22	Erweiterungswürfe.....	29
Grundbewegung.....	9	Feindselig (Außergewöhnlich) ..	22	Neue Fertigkeit.....	29
Sprinten.....	9	Fliegender Tackle (Geschick) ..	22	Spielerwerte erhöhen.....	29
Tacklezonen.....	9	Gewandt (Geschick) .....	22	Pasch.....	29
Blocken.....	10	Greifer (Stärke) .....	22	Wertsteigerung des Spielers.....	29
Blitzaktion.....	10	Große Hand (Mutation) .....	22	Ligaspiele austragen.....	30
Stärke.....	10	Hau weg das Leder (Passen) .....	22	Vor dem Spiel.....	30
Fouls.....	11	Hechtsprung (Geschick) .....	22	1. Das Wetter.....	30
Der Schiri.....	11	Hungrig (Außergewöhnlich) .....	22	2. Goldtransfer Portokasse.....	30
Zu Boden gehen.....	12	Hörner (Mutation) .....	22	3. Erweiterungen.....	30
Verletzungen.....	12	Hypnotischer Blick (Außergewöhnlich) .	23	Bloodweiser Babes (0-2): .....	30
Verlust.....	12	Keine Hände (Außergewöhnlich) .....	23	Wandernder Sanitäter (0-2):.....	30
Auswechseln.....	12	Kettensäge (Außergewöhnlich) .	23	Igor (0-1): .....	30
Der Ball.....	13	Kicken (Allgemein) .....	23	Bestechung (0-3): .....	30
Ball aufheben.....	13	Kick-Off Return (Allgemein) .....	23	Starspieler (0-2): .....	30
Ball Werfen.....	13	Klammerschwanz (Mutation) .....	23	Zusätzliches Training (0-4): .....	31
Ballübergabe.....	13	Klauen/Krallen (Mutation) .....	23	Unendliche Söldner: .....	31
Den Ball fangen.....	14	Klein (Außergewöhnlich) .....	23	Halbling Meisterkoch (0-1):.....	31
Bälle abfangen.....	14	Knochenbrecher (Stärke) .....	23	Zauberer (0-1):.....	31
Springende Bälle.....	14	Lebensmüde (Außergewöhnlich).....	23	Nach dem Spiel.....	32
Einwürfe.....	14	Mehrfachblock (Stärke) .....	23	1. Erweiterungswürfe.....	32
Vermasselte Pässe.....	14	Mitspieler werfen (Außergewöhnlich) .	24	2. Teambogen aktualisieren.....	32
Trainingsmarken.....	15	Morgenstern (Außergewöhnlich) .....	24	3. Nebenkosten.....	32
Trainingsmarken.....	15	Nerven aus Stahl (Passen) .....	24	Ein Spiel aufgeben.....	32
Spieler Wiederholungswürfe.....	15	Nurgle Fäulnis (Außergewöhnlich) .	24	Turniere.....	33
Ein Spiel gewinnen.....	16	Pass verhindern (Allgemein) .....	24	Saisons und Turniere.....	33
Touchdowns in Deiner Runde.....	16	Pflöcke (Außergewöhnlich) .....	24	Liga Herausforderungen.....	33
Touchdown in der gegn.Runde.....	16	Profi (Allgemein) .....	24	Die glänzenden Preise.....	34
Match neu starten.....	16	Raserei (Allgemein) .....	25	Optionale Ligaregeln.....	35
Ein Spiel aufgeben.....	16	Regeneration (Außergewöhnlich) .....	25	Der Spieler des Tages.....	35
Stelle ein Team zusammen.....	17	Robust (Stärke) .....	25	Nebenkostenmodifikationen.....	35
Teambögen.....	17	Schlauer Schwachkopf (Geschick) .	25	Erweiterungen streichen.....	35
Spieler kaufen.....	17	Schweres Gerät (Stärke) .....	25	Erweiterungen dauerhaft binden.....	35
Trainingsmarken.....	17	Sehr lange Beine (Mutation) .....	25	Spezial Spielkarten.....	35
Fan Faktor.....	17	Sicherer Pass (Passen).....	25	Freier FanFaktor.....	35
Manager .....	17	Springen (Geschick) .....	25	Zusatzgold für kurze Saisons.....	35
Trainerassistenten.....	17	Sprinten (Geschick).....	25	Die Teams.....	50
Cheerleader.....	17	Sprintsicher (Geschick) .....	25	Starspieler.....	59
Sanitäter.....	17	Standfest (Stärke) .....	25	Häufig gestellte Fragen.....	62
Nekromanten.....	17	Starker Arm (Stärke).....	25	Anhang – Übersetzung.....	63
Vor dem Spiel.....	18	Störende Haltung (Mutation) .....	25		
Das Wetter.....	18	Tackle (Allgemein) .....	25		
Die Fans.....	18	Tackle Durchbrechen (Stärke) ..	25		
Die Anstoßtabelle.....	18	Team-Kapitän (Passen) .....	26		
Zufälligen Spieler auswählen.....	18	Tentakel (Mutation) .....	26		
Trainingsmarken.....	18	Unerschrocken (Allgemein) .....	26		
Fertigkeiten.....	20	Unterstützen (Stärke) .....	26		
Abspiel (Passen) .....	20	Versteckte Waffe (Außergewöhnlich) .	26		
Abstoßendes Aussehen (Mutation).....	20	Verwesung (Außergewöhnlich) .	26		
Abwehren (Allgemein) .....	20	Wildes Tier (Außergewöhnlich) .	26		
Aufspringen (Geschick) .....	20	Winzig (Außergewöhnlich) .....	26		
Ausweichen (Geschick) .....	20	Wrestling (Allgemein) .....	26		
Ballgefühl (Allgemein) .....	20	Wurfsicher (Passen) .....	26		



## Einleitung

Einen schönen guten Abend, liebe Sportfreunde, 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 schwer gepanzerten Halbpsychopathen, 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 Halbpsychopathen 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 des LRB wurde ursprünglich von Sascha Schnatz und Michael Wagner erstellt. Sie wird nun mit deren Genehmigung durch die BBBL weiterbearbeitet. Für Anregungen und Fehlermeldung steht euch das Forum unter [www.bbbl.de](http://www.bbbl.de) zur Verfügung.

Beachte dass in diesen Regeln, welche auf der Competition Rules basiert, nur die Informationen enthalten, die während des Spiels benötigt werden. Die meisten Beschreibungen der Spielinhalte, die Geschichte von Blood Bowl, und einige Abbildungen wurden entfernt, um sowohl Wiederholungen von Inhalten, als auch Zeit und Kosten beim Ausdrucken zu vermeiden.

Die optionalen erweiterten Regeln des LRB wurden in die Übersetzung implementiert. Es ist nicht mehr ersichtlich, welche Regeln optional sind. Wir haben uns dazu entschieden, da hierdurch die Übersichtlichkeit des Regelwerks aus unserer Sicht deutlich verbessert wird.



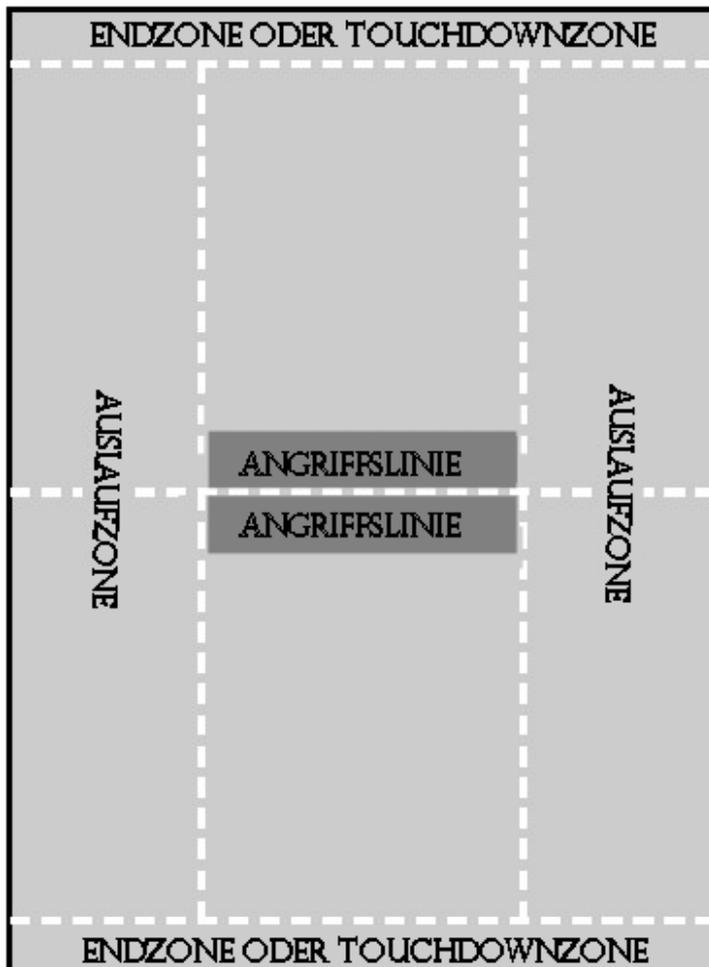
## Zubehör

★ **Die Trainer:** Suche 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 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 Angriffslinie. Auf dem unteren Diagramm ist das nochmal alles aufgezeichnet.



★ **Würfel:** Blood Bowl benutzt Block Würfel und meist 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 und DU verfügst über keinen Spezialwürfel, dann rolle einen 6-seitigen Würfel und halbiere das Ergebnis ( $1-2=1, 3-4=2, 5-6=3$ ). Außerdem benötigst Du einen W und hilfreich ist auch ein W16.

★ **Einwurfschablone:** Um die Einwurfschablone zu benutzen lege das Feld, dass 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 W6. 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.

Jede Rasse hat unterschiedliche Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Die Hauptargumente eines jeden Spielers sind:

**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 leichter für den Spieler den Ball zu werfen und zu fangen., vom Gegner auszuweichen oder über ihn hinweg zu springen.

**Rüstungswert (RW):** Dieser zeigt den Wert der Rüstung die der Spieler trägt. Je höher die Zahl umso schwerer ist es den Spieler beim Blocken zu verletzen.

**Fertigkeiten:** Zusätzlich zu den Werten der Spieler haben einige auch besondere Fertigkeiten, die bestimmte Aktionen erlauben oder Wiederholungswürfe auf gescheiterte Aktionen ermöglichen.

★ **Anstoßmünze:** Du kannst diese Münze oder einen Spezialwürfel benutzen um zu schauen welches Team als erstes den Anstoß ausführt. Wer die Wahl gewinnt, entscheidet wer den ersten Kick-Off macht..



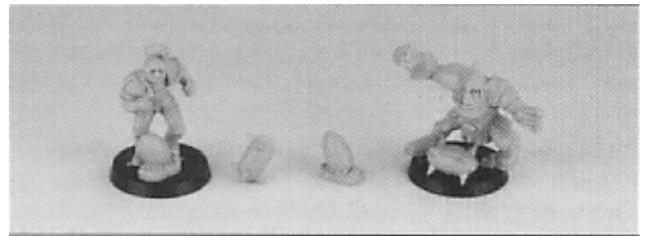
★ **Schnellübersicht:** Auf der Homepage [www.bbbl.de](http://www.bbbl.de) findest Du eine Schnellübersicht mit den wichtigsten Tabellen die Du im Spiel benötigst.

★ **Teambögen / Ligamanager:** Die Teambögen brauchst du nur wenn du ein eigenes Blood Bowl Team zusammenstellen willst, und dieses im Rahmen einer Liga und einem Turnier spielt.

★ **Passschablone:** Die Passschablone 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 der Schablone, solltest du die längere nehmen.



★ **Der Ball:** Natürlich das wichtigste Zubehör in diesem Spiel der Football. 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 er hat einen Runden- und Halbzeitähler.



## Aufstellung des Spiels

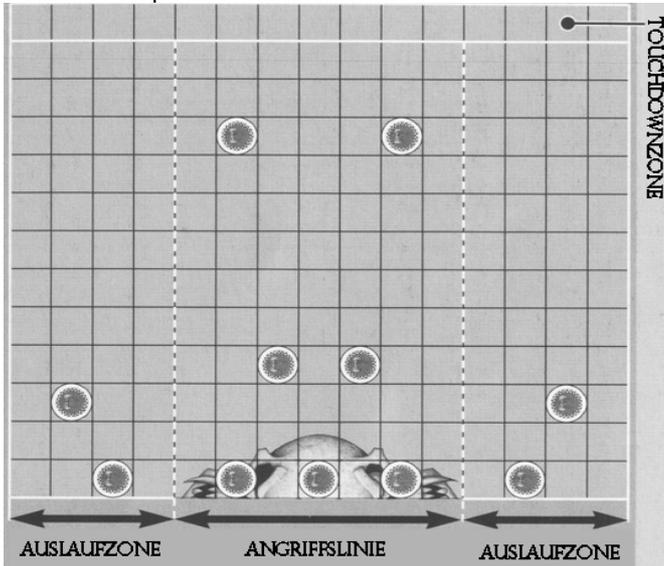
Bevor du beginnst ist es eine gute Idee, diese Regeln mindestens einmal durchzulesen, damit du weißt um was es geht. Wenn du es getan hast, lege das Spielfeld aus und setze die Spieler zusammen. Der Spieleigentümer hat die erste Teamwahl. Jeder Trainer braucht auch einen Unterstand, die Schnellübersicht und einen Teambogen, sowie Trainingsmarken. 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 seinen Teambogen 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 sein Team als erstes aufstellen darf. Das Team das als erstes aufgestellt wird nennt man das Offensive Team weil sie den Ball anstoßen. Das andere Team wird das Defensive Team genannt weil sie den Anstoß erwarten. 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 Angriffslinie stehen

Wenn Du keine 3 Spieler an der Angriffslinie aufstellen kannst musst du entweder das Match aufgeben (siehe Seite 15 oder 31 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 offensive Trainer 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 Fehler: Referenz nicht gefunden). Wenn der Ball bei einem Spieler landet, versucht er ihn zu fangen (siehe Fang den Ball Seite Fehler: Referenz nicht gefunden). Wenn der Ball vom Spielfeld runter oder auf die offensive Seite streut oder springt, erhält der defensive Trainer ein Touchback und kann den Ball einen beliebigen Spieler seines Teams geben.

## 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 annehmenden Teams
- B. Runde des anstoßenden Teams

Wiederhole A und B so lange bis ein Touchdown erzielt wurde oder eine Halbzeit endet. (Die gesamte Phase ist ein sog „Drive“ nicht zu verwechseln mit einer einzelnen Runde eines Spielers, die wie auch „Turn“ genannt)

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 eine 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.

### Liste der möglichen Aktionen

**Bewegen:** Der Spieler kann sich entsprechend seiner Bewegungsweite (BW) bewegen. Hierzu zählt auch das Aufstehen.

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

**WICHTIG:** Die folgenden Aktionen können jeweils nur von einem einzigen Spieler pro Runde ausgeführt werden.

**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.

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

**Ballübergabe:** Der Spieler kann sich entsprechend seiner Bewegungsweite (BW) bewegen. Am Ende des Zuges kann der Spieler einen Ball an einen im angrenzenden Feld befindlichen Spieler übergeben. (siehe Seite Fehler: Referenz nicht gefunden)

**Foulen:** Der Spieler kann sich entsprechend seiner Bewegungsweite (BW) bewegen. Am Ende des Zuges kann der Spieler einen im angrenzenden Feld liegenden gegnerischen Spieler foulen. (siehe Seite Fehler: Referenz nicht gefunden)

### Vorzeitiges Rundenende (Turnover)

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 zu Boden. Dies gilt nicht wenn ein Spieler des aktiven Teams durch Fans oder Fertigkeiten wie Fliegender Tackle, Zerquetschen und Wrestling zu Boden geht, außer er hatte den Ball.
2. Ein Pass oder Ballübergabe von keinem Mitglied des aktiven Teams gefangen wird, bevor der Ball zur Ruhe kommt.
3. Ein Spieler es misslingt den Ball vom Boden aufzuheben
4. Ein Touchdown erzielt wurde
5. Das vier-Minuten Zeitlimit überschritten wurde
6. Wenn ein Ballwurf in einem „fumble“ endet, auch wenn ein Spieler den Ball fängt
7. Ein den Ball tragender Spieler geworfen wird oder es wird versucht ihn zu werden und er kann nicht erfolgreich landen (inkl. er wird gefressen oder er kann sich durch seine Hungrig 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. Angeschlagene Spieler werden umgedreht (Gesicht nach oben) und der andere Trainer beginnt seinen Zug.

# Bewegung

## 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...

## Grundbewegung

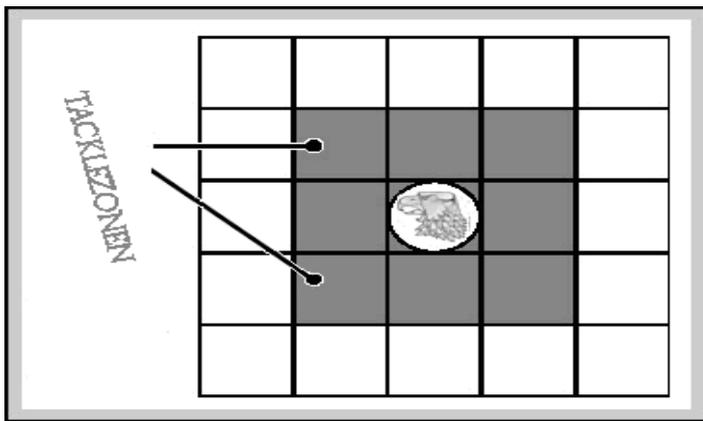
Ein Spieler kann sich maximal so viele Felder bewegen wie in seiner Bewegungsweite angegeben. Spieler können sich in alle Richtungen bewegen (auch diagonal), aber sie können sich nicht auf oder über Felder bewegen, wo sich bereits andere Spieler befinden.

## 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 Sprinten 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 11). 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.

## Tacklezonen

Ein stehender Spieler hat um sich herum auf acht Feldern Tacklezonen. Ein Spieler der benommen oder angeschlagen auf dem Bauch liegt hat keine Tacklezonen. (gleiches gilt für manche Fähigkeiten)



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.

den. Diesen Ausweichwurf musst du nur machen wenn du eine gegnerische Tacklezone verlassen möchtest.

Schau 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.

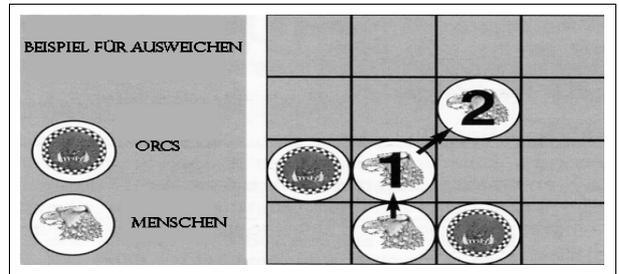
### Geschicktabelle

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

### Beispiel für einen Ausweichversuch



Der Menschenspieler versucht hier durch die Tacklezonen der 2 Orcspieler zu kommen. Als erstes versucht er zu Feld 1 zu gelangen. Bei einem 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. Er rollt eine 5 auf dem W6 abzüglich der Modifikation, bleibt eine 4 und er zieht auf das Feld 1 ohne Probleme.

Nun geht's weiter auf Feld 2. Er 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 2 und geht zu Boden, da hier mindestens eine 3 notwendig gewesen wäre.

## 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 indem 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. Bei einer BW von 6 könnte er also 3 Felder laufen, blocken und noch 2 Felder laufen.

### Stärke

Die Anzahl der Würfel die gerollt werden, werden 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.

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 erlauben es das andere Spieler beim Blocken helfen wodurch die Anzahl der Würfel variieren kann.

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

**Merke:** Helfen kann wer frei mit am Opfer steht und dem Opfer helfen kann wer frei mit am Täter steht!

### 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.



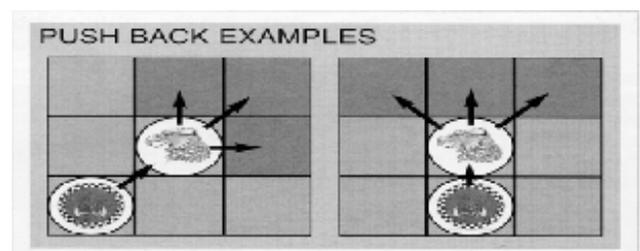
**VERTEIDIGER FÄLLT:** Der Verteidigende Spieler wird ein Feld zurückgeschoben und fällt dann zu Boden. Der Angreifer kann ein Feld nachrücken.

**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. Falls alle Felder von anderen Spielern besetzt sind wird dieser Spieler ebenfalls zurückgeschoben. Dieses zweite Zurückschieben wird wie das erste behandelt. Auf diese weise können auch liegende Spiele zurückgeschoben werden. Der angreifende Trainer entscheidet das Feld, außer der zurückgedrängte hat spezielle Fähigkeiten.

Spieler die vom Spielfeldrand geschoben werden, erleiden eine Verletzung durch die Zuschauer. Rolle direkt auf der Verletzungstabelle (es gibt keinen Rüstungswurf und keine Modifikationen dadurch) Wenn der Spieler zu Boden geht kommt er in die Reserve in den Unterstand, und kann erst wieder spielen wenn der „Turn“ endet. Wenn er den Ball hatte wird dieser eingeworfen.

**Zu Boden fallen:** Der Spieler der zu Boden geht wird mit dem Gesicht nach oben hingelegt, außer er besteht den Rüstungs- und/oder Verletzungswurf nicht. 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 entscheiden 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.



## Fouls

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

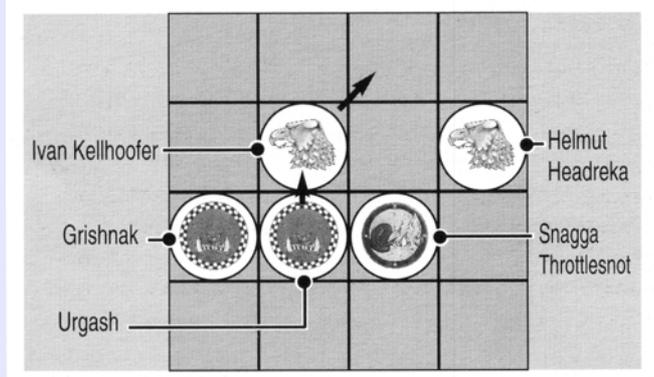
Wenn der Rüstungswurf oder der Verletzungswurf ein Pasch ist (also 2 Einsen, 2 Zweien etc), hat der Schiri das Foul gemerkt und sendet den Spieler in die Katakomben unter dem Spielfeld, was jedes Stadion besitzt. Außerdem endet die Runde des Teams sofort. Wenn der vom Platz gestellte Spieler den Ball 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 Anstoßtafel eine 2 würfeln solltest. Ein Trainer kann den Spieler erst nach der Halbzeit oder nach einem Touchdown ersetzen.

### 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

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

#### Rolle

Ein Blockwürfel

Zwei Blockwürfel\*

Drei Blockwürfel\*

## Zu Boden gehen

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 kosten würde. Spieler die in einer Tacklezone aufstehen müssen keinen Ausweichwurf rollen, nur wenn sie die 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) **nachdem** die Rüstungs- und Verletzungswürfe erfolgt sind.



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

### 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.

Verletzungstabelle

2W6	Ergebnis
2-7	<b>Angeschlagen</b> – 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	<b>KO</b> – 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	<b>Verlust</b> – 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, um zu sehen was mit der Spieler genau hat.

### Verlust

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	Zerschmettert 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	Zerschmettert 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.

### Auswechseln

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.

## Der Ball

### 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. Dieser springende Ball führt nicht zum Zugverlust. (siehe springende Bälle Seite Fehler: Referenz nicht gefunden)

Schau 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. Ist das modifizierte Ergebnis niedriger als die Zahl die gebraucht wird, dann springt im der Ball von der Hand ein Feld weiter und der Trainer erleidet einen Zugverlust. Der Spieler kann seine Bewegung fortsetzen wenn er den Ball hat.

#### Geschicktabelle

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

### 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 nur ein Feld weit entfernt steht. Merke: Der Spieler könnte auch, wenn er den Ball nicht hat, erst sich auf das Feld mit dem Ball bewegen, den Ball aufheben und dann 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 der Passschablone messen. 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.

Schau nachdem Geschick beider Spieler und siehe auf der Geschicklichkeitstabelle 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 vermässeln oder vom Gegner abgefangen werden.

#### Geschicktabelle

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

### 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 Fehler: Referenz nicht gefunden). Benutze diese Modifikatoren dafür:

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

Schaue 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 den 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

## 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 der Passschablone 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. Schaue 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

## 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.

## 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.

## 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.



## 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

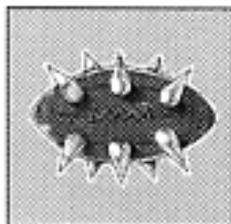
Manche Spieler haben besondere Fertigkeiten die einen Spieler erlauben einen Wurf zu wiederholen. Z. B. hat ein Werfer die Fertigkeit Wurfsicher wodurch er einen misslungenen Passversuch nochmal wiederholen kann. Diese Wiederholungswürfe sind allerdings nicht begrenzt und du kannst sie immer wieder pro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



*Re-roll counters*



*Turn counter*



*Score counter*

### 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.

#### 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 kannst 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 erholen 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 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 wer 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. (einschließlich der Trainingsmarken die sie durch Anstoßstabelle, Fähigkeiten oder Karten erhalten 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

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 gegn.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.

## Stelle ein Team zusammen

Alle verschiedenen Rassen in Blood Bowl werden später detailliert vorgestellt. Du kannst dein eigenes Blood Bowl Team zusammenstellen.

## Teambögen

Die Teambögen werden benutzt um die Statistiken des Teams aufzuschreiben. Beide Mannschaften nutzen den Teambogen während des Spiels für den Gegner sichtbar.

## 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.

## Trainingsmarken

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).

## Fan Faktor

Dein Fan Faktor repräsentiert die Beliebtheit und Bekanntheit deines Teams und beeinflusst das Ergebnis der Anstoßtafel. 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.

## Manager

Das stellst du da und muss man nicht für Gold kaufen. 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 Anstoßtafel das brillante Training gewinnen (siehe Seite 18).

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 Anstoßtafel gewinnen. (siehe Seite 18).

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

## Sanitäter

Ein Sanitäter ist ein Heiler der nach Verletzten Spielern 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 oder KO gegangene Spieler zu behandeln. Ein Sanitäter kann nur einmal pro Spiel benutzt werden. Ist der Spieler auf dem Feld, kannst Du KO in angeschlagen umwandeln. Ist er bereits im KO kannst Du ihn in die Reservebox stellen.

Gleich nachdem ein Spieler eine Verletzung erlitten hat kannst du deinen Sanitäter einsetzen. Du kannst nun nochmal auf der Verlusttafel würfeln und dann entscheiden welches Ergebnis du akzeptierst. Wenn der Spieler nach dem Wurf eine einfache Verletzung 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.

## Nekromanten

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.



## Vor dem Spiel

### 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	<i>Drückende Hitze:</i> 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	<i>Sehr Sonnig:</i> Schönes Wetter, allerdings blendet die Sonne und verursacht einen -1 Malus auf alle Passversuche.
4 - 10	Gutes Wetter Perfektes Spielwetter.
11	<i>Starker Regen:</i> Es regnet sehr stark und der Ball wird glitschig. -1 Malus auf alle Fangversuche, Ballaufnahmen und Abfangversuche.
12	<i>Blizzard:</i> 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.

### 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 das Ergebnis mit 1,000, so viele Zuschauer sind für dein Team Stadion gekommen.

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. 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

Die Anstoßabelle wird benutzt um genau diese Ereignisse darzustellen.

Nachdem beide Trainer ihre Spieler aufgestellt haben,

- platziere den Ball auf das Spielfeld
- 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 kannst ihn fangen etc

### Zufälligen Spieler auswählen

Viele Ereignisse der Anstoßabelle erfordern das der Trainer einen zufälligen Spieler auswählt. Benutze hierfür die Marken oder einen W16.

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

### Trainingsmarken

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.



# Anstoßabelle

2W6

Ereignis

2 **Schnappt den Schiri:**

Die Fans sind so aufgebracht, weil der Schiri viele Fehlentscheidungen in Spielen getroffen hat und drohen diesem nun. Der Schiri hat großen Respekt vor den Zuschauern und er lässt sich leicht überreden in eine andere Richtung zu schauen. Für dieses Spiel bekommt jeder Trainer 1 weitere Bestechung. Diese erlaubt dir die Schirientscheidung anzuzweifeln, wenn er einen Spieler nach einem Foul vom Platz schickt oder einer Spieler wegen einer versteckten Waffe gesperrt wird. Wir einen W6. Bei 2-6 ist die Bestechung erfolgreich.

3 **Randale:**

Zwei Spieler fangen an sich zu streiten plötzlich explodiert der Streit und die restlichen Spieler beider Teams gehen aufeinander los. Befindet sich der Rundenmarker auf 8, schieben beide Trainer ihren Rundenmarker eine Runde zurück. Befindet er sich auf 1, schieben beide ihren Rundenmarker eins vor. Bei Runde 2-7 wirft einen W6. Bei 1-3 wird der Rundenmarker vor- und bei 4-6 eine Runde zurück geschoben.

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.

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 gestellt werden in dem der Ball landet außer das Feld ist schon besetzt.

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.



2W6

Ereignis

7 **Wetterwechsel:**

Rolle erneut auf der Wettetabelle. Wenn das neue Wetterergebnis „Gutes Wetter“ ist dann huscht ein Windstoß kurz über das Spielfeld und der Ball Streut 1 weiteres Feld als normaler Weise bevor er landet.

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.

9 **Schneller Zug:**

Das annehmende Team greift an bevor das anstoßende Team bereit ist, Das annehmende Team kann alle Spieler um 1 Feld weit bewegen. Das ist eine freie Aktion und Tacklezonen werden ignoriert.

10 **Blitz:**

Das anstoßende Team greift an bevor das annehmende Team bereit ist. Das anstoßende 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 anstoßende Team kann Trainingsmarken benutzen in dieser Runde.

11 **Steinwurf:**

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 (W16) aus der auf dem Feld steht und führe einen Verletzungswurf aus.

12 **Feld Invasion:**

Beide Trainer rollen einen W6 für jeden gegnerischen Spieler auf dem Feld und addieren ihren FAME dazu. Bei einer modifizierten 6 ist der Spieler angeschlagen.

(Spieler mit der Fertigkeit Morgenstern gehen KO)



## 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 Fehler: Referenz nicht gefunden). 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.
7. Eine Fähigkeit kann nur einmal pro Spieler benutzt werden.

### Fertigkeiten im Überblick

#### 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 anzugreifend (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 Geschickswurf mit +2 ausführen. Gelingt es ihm steht er auf ohne die 3 Bewegungspunkte zu bezahlen und blockt den Gegner. Gelingt der Geschickswurf 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 nicht 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 Anstoßtablelle.

#### Beschatten (Allgemein)

Der Spieler kann diese Fertigkeit benutzen wenn ein gegnerischer Spieler in der gegnerischen Runde aus der Tackle Zone des Spielers raus läuft. Der gegnerische Spieler wirf 2W6, addiert seine eigenen erlaubten Bewegungspunkte und zieht die Bewegungspunkte des beschatteten Spielers ab. Wenn das Ergebnis 7 oder weniger ist, bewegt sich der Spieler mit der Fähigkeit beschatten in das Feld, aus dem sich der aktive Spieler herausbewegt hat. Er muss keine Ausweichwürfe werfen und es hat keine Auswirkung auf seinen eigenen Spielzug. Bei einer 8+ wurde die Beschattung vermieden und der beschattende Spieler muss stehen bleiben. Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl dieser Beschattungsbewegungen in einer Runde ausführen. Wenn ein Spieler die Tacklezone von einem Feld verlässt die mehreren Spielern gehören kann nur einer die Beschattungsaktion ausführen.

#### 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 Feldern 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.

### Blutrausch (Außergewöhnlich)

Vampire müssen sich von dem Blut der lebenden ernähren. Deshalb wird nachdem eine Aktion angekündigt wurde 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 einen Knecht oder einen Zuschauer beißen. Er kann seine angekündigte Aktion jedoch erst ausführen, muss aber am Ende des Zuges, jedoch bevor er einen Ball passt übergibt oder einen Touchdown erzielt, einen Knecht (seines Teams) beißen, der in seinem angrenzenden Feldern steht, liegt oder betäubt ist. Ein angekündigter Block, darf bei einer 1 zu einer Bewegungsaktion umgewandelt. Rolle für den Knecht gleich auf der Verletzungstabelle. Wird der Knecht verletzt so gilt er automatisch als schwer verletzt. (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.

### 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 und Hau weg das Leder), außer das der Spieler sich nicht bewegen oder aufstehen kann bevor er nicht die Bombe geworfen hat (er braucht zeit die Lunte anzuzünden).

Abgefangene Bombenpässe verursachen kein Rundenende und der Ball kann diese Runde auch noch geworfen werden. Misslungene Pässe und Explosionen, die Spieler des eigenen Teams zu Boden zwingen, verursachen ein Rundenende. Alle Fertigkeiten die du benutzen kannst beim Ball werfen kannst du auch für das Bombe werfen 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 es einem 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 (außer bei Pfählen) 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 einschließlich bleibender Verletzungen.. 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 Pässe, Ballübergaben oder Abfangen).

**Feindselig (Außergewöhnlich)**

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit mag keine Spieler aus seinem Team, die nicht der gleichen Rasse angehören und wird sich daher oft weigern, mit ihnen zusammenzuspielen, auch wenn dies der Trainer verlangt. Nach durchgeführter Ballübergabe oder Passwurf wirf einen W6. Bei einer 2-6 wurde der Pass normal ausgeführt. Bei einer 1 weigert sich der Spieler dem Spieler einer anderen Rasse den Ball zu überlassen. Der Trainer „muss nun ein Ziel der gleichen Rasse wählen. Die Action ist sonst verloren. Der Spieler darf sich nicht mehr bewegen.

**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, der Ball springt ein Feld vom Werfer weg. 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.

**Hechtsprung (Geschick)**

Der Spieler kann Bälle fangen, die für andere unerreichbar sind. Addiere ein 1 auf jeden Fangversuch eines accuraten Passes auf das Feld in dem sich der Spieler mit Hechtsprung befindet. Er 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. Fängt er den Ball nicht, springt er vom Feld des Fängers aus. Wenn mehrere Spieler diese Fertigkeiten nutzen wollen stehen sie sich gegenseitig im Weg und keiner darf die Fähigkeit benutzen.

**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 zu blocken. Hörner addieren +1 zur Stärke bei jedem Block während einer Blitzaktion.

**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 Geschickswurf 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 fange die n, abfangen oder passen, einen anderen Spieler beim blocken oder foulen assistieren und sich nicht freiwillig bewegen bis zum Beginn seiner nächsten Aktion oder die Halbzeit erreicht wurde. Ist der Geschickswurf 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 defensiven 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 gestreut ist aber bevor auf der Anstoßstabelle gewürfelt wurde. Nur ein Spieler kann diese Fertigkeit pro Anstoß benutzen Du kannst diese Fertigkeit nicht für ein Touchback Anstoß benutzen und du darfst nicht in die gegnerische Hälfte gehen.

**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 aus der Tacklezone eines Spielers mit Klammerschwanz ausweichen wollen.

**Klauen/Kralen (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. Nach Modifikation ist eine 7 ein KO und eine 9 eine schwere Verletzung. 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 oben 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 Zuschauermenge 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 Raserei 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 am Ende 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, außer dass der Spieler eine 1 von seinem Würfelwurf abziehen muss, misslungene Pässe nicht automatisch die Runde beenden und nur schnelle und kurze Pässe erlaubt sind. Außerdem wird ein zielgenauer Pass so behandelt, als wäre er misslungen, d.h. der Spieler streut 3 mal bevor er landet. Der geworfene Spieler kann nicht abgefangen werden.

Bei einem vermasselten Pass landet der Spieler in dem Feld, in dem er ursprünglich stand. Wenn der Spieler vom Spielfeldrand streut, wird er so behandelt, als wäre er vom Spielfeldrand geschoben worden.

Wenn er in ein Feld streut, in dem sich bereits ein Spieler befindet, so wird dieser zu Boden geschleudert und muss einen Rüstungswurf ausführen (selbst wenn er schon vorher am Boden lag), und der geworfene Spieler streut ein Feld weiter. Sollte auch dieses Feld besetzt sein, so streut der geworfene Spieler weiter, bis er in ein leeres Feld gelangt oder vom Spielfeld streut (er kann also nicht auf mehr als einem Spieler landen). 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). Wird der Spieler mit Morgenstern durch einen Verletzungswurf betäubt, geht er sofort KO. Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann die Fertigkeit Greifer benutzen wie bei einem normalen Block. Er kann niemals die Fertigkeiten Fliegender Tackle, Rasend, Kick-Off return, Springen, Pass verhindern oder Beschatten benutzen.



### Nerven aus Stahl (Passen)

Der Spieler kann die Modifikationen für gegnerische Tacklezonen 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 Verfallter und kann zu einem Nurgle Team als neues Teammitglied eingebunden werden. Dazu muss er im Schritt 2.1 (Spielverlauf) vom anderen Team aus dem Roster gestrichen worden sein, seine Stärke darf nicht größer als 4 sein und er darf nicht die Fähigkeiten Verwesung, Regeneration oder Klein besitzen. Dann kann er in Schritt 6 in das neue Team als neuer Verfallter integriert werden.

### Pass verhindern (Allgemein)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit darf sich maximal 3 Felder weit bewegen, wenn der gegnerische Trainer einen Pass mit dem Ball oder einer Bombe 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 ein legales Passblockfeld sein, Das heißt eines in dem er den Ball abfangen kann, in das leere Feld, in das der Ball geworfen wird oder in eine Tacklezone des Werfers oder des Fängers. Der Spieler muss genau die Route gehen die der Trainer vorgegeben hat bis er das Endfeld erreicht hat, durch Tentakel festgehalten wird, zu Boden geht oder ein anderes legales Passblockfeld erreicht.

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 geeignet 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 beliebigen Wurf wiederholen (ausgenommen Rüstungs-, Verletzungs- oder Verlustwürfe), selbst wenn er am Boden liegt oder betäubt ist. Dazu muss er zunächst einen W6 werfen. Bei einer 4, 5 oder 6 kannst er den Wiederholungswurf ausführen. Bei einer 1, 2 oder 3 darfst du den Wurf nicht wiederholen, weder mit einer Fähigkeit noch mit einer Trainingsmarke. Du kannst aber deinen Profiwurf mit einer Trainingsmarke 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 er es kann. Wird bei einem Block der Gegner zurückgeschoben oder das Ergebnis Verteidiger stolpert gewählt, muss der Spieler einen weiteren Block gegen denselben Spieler durchführen, solange wie beide stehen und sich im angrenzenden Feld 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 und er kann nicht mehr sprinten.

**Regeneration (Außergewöhnlich)**

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

**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, außer 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 Blockerergebnisse von "beide Fallen" in "schieben" Ergebnisse 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 von diesem Spieler geworfener Pass abgefangen wird darf er einen unmodifizierten Geschickwurf werfen. Wenn dieser erfolgreich ist, wird der Ball nicht abgefangen und die Passaktion geht normal weiter. Außerdem kann der Spieler bei einem Patzer, der nicht aus einer natürlich gewürfelten 1 hervorgeht den Ball festhalten und das Team erleidet keinen Spielzugverlust.

**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 Geschickwurf ablegen. Dieser ist unmodifiziert, außer der Spieler hat sehr lange Beine. Der Spieler muss keinen Ausweichwurf werfen um das Startfeld des Sprungs zu verlassen. 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 Runde 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 bei einem Block zurückgeschoben wird. Er kann das "schieben" Resultat ignorieren und sich beim „Verteidiger fällt“ Resultat entscheiden in dem Feld zu Fallen, in welchem er steht. Wenn ein Spieler in einen anderen geschoben wird der die Fähigkeit Standfest verwendet, dann wird keiner der beiden zurückgeschoben.

**Starker Arm (Stärke)**

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

**Störende Haltung (Mutation)**

Alle Spieler erleiden einen Abzug von -1 auf alle Würfe für Ball werfen, fangen oder abfangen für jeden gegnerischen Spieler innerhalb von 3 Feldern Entfernung, selbst wenn die Spieler mit dieser Fertigkeit am Boden liegen.

**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. Ein Team kann niemals mehr als eine Trainingsmarke durch diese Fähigkeit erhalten, auch nicht, wenn mehrere Spieler diese Fähigkeit besitzen. 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. Der gegnerische Spieler wirft 2W6, addiert die eigene Stärke und subtrahiert die Stärke des Tentakelspielers. Ist das Ergebnis 5 oder weniger, so wird der Spieler durch die Tentakel festgehalten und die Aktion endet sofort. 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 wird berechnet bevor Modifikationen für assistieren betrachtet werden, aber nach allen anderen Modifikationen.

### Unterstützen (Stärke)

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann einen offensiven oder defensiven 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 eine Halbzeit endet in der dieser Spieler (auch wenn nur teilweise) mitgespielt hat, wird er vom Platz geschickt als wäre er wegen eines Fouls vom Platz gestellt worden.

### Verwesung (Außergewöhnlich)

Auf dem Feld zu bleiben ist sehr schwierig wenn der Körper langsam verwest. Wenn der Spieler auf der Verlusttabelle rollen muss, rolle 2x 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. Ein erfolgreicher Regenerationswurf, gilt für beide Ergebnisse.

### 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 beim Ausweichen den -1 Modifikator für die Tacklezone von winzigen Spielern 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 oben gelegt, auch wenn ein Spieler die Fertigkeit Blocken besitzt. 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 Halbzeit endet, ein Touchdown erzielt wird, er zu Boden geht oder er auf den Bauch gelegt werden muss. Eigene Teammitglieder können nicht versuchen ihn zu Boden schleudern. Ein Spieler der Wurzeln geschlagen hat kann nicht Sprinten, aus keinerlei Grund zurückgeschoben werden und auch keine Fertigkeit benutzen, die ihm erlauben würde sich aus seinem aktuellen Feld zu bewegen oder zu Boden zu gehen. Der Spieler kann andere blocken wenn sie in einem angrenzenden Feld stehen, aber er darf nicht Nachrücken. Wenn er bei einer Blitzaktion 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 als Teil einer "BLOCK" oder "BLITZ" Aktion geblockt hat, aber nur wenn dein Spieler in einem zum geblockten Spieler angrenzenden Feld 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. Zerquetschen kann nicht zusammen mit den Fähigkeiten „Erstechen“ oder Kettensäge“ verwendet werden.

**Zusätzliche Arme (Mutation)**

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

**Zwei Köpfe (Mutation)**

Addiere eine 1 zu allen seinen Ausweichwürfen.

**\*\*\* Fertigkeiten Kategorien \*\*\***

<b>Allgemein (G)</b>		<b>Geschick (A)</b>	
Blocken	Pass verhindern	Fangsicher	Springen
Unerschrocken	Profi	Hechtsprung	Gewandt
Brutal	Schatten	Fliegender Tackle	Schlauer Schwachkopf
Abwehren	Ball entreißen	Ausweichen	Sprinten
Raserei	Ballgefühl	Aufspringen	Sprintsicher
Kicken	Tackle		
Kick-Off Return	Wrestllng		
<b>Passen (P)</b>		<b>Stärke (S)</b>	
Zielsicher	Nerven aus Stahl	Tackle Durchbrechen	Mehrfachblock
Abspiel	Wurfsicher	Greifer	Zerquetschen
Hau weg das Leder	Sicherer Pass	Unterstützen	Standfest
Team Kapitän		Schweres Gerät	Starker Arm
		Knochenbrecher	
<b>Mutation (M)</b>			
Große Hand	Abstoßendes Aussehen	Zwei Köpfe	
Klauen / Krallen	Hörner	Sehr lange Beine	
Störende Haltung	Klammerschwanz		
Zusätzliche Arme	Tentakel		
<b>Außergewöhnlich</b>			
Feindseelig	Beliebter Spieler	Versteckte Waffe	
Hungrig	Hypnotischer Blick	Erstechen	
Morgenstern	Einzelgänger	Pflöcke	
Blutrünstig	Keine Hände	Klein	
Bombardier	Nurgle Fäulnis	Wurzeln schlagen	
Dummkopf	Blöd	Mitspieler werfen	
Kettensäge	Regeneration	Winzig	
Verwesung	Lebensmüde	Wildes Tier	

## 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. 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 eine Ligaleitung wählen, was aber normalerweise immer der Spieler ist, der am erfahresten 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 musst 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 49. 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 anderes 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.

### Teambogen

Bevor du mit Ligaspielen anfangen kannst, muss jeder Trainer ein Team erstellen wie auf Seite 15 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.



### Teamwert

In Ligaspielen wird der Teamwert unterschiedlich beeinflusst, entweder durch eine Bestechung damit ein Spiel stattfindet (siehe Seite Fehler: Referenz nicht gefunden) 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.

### 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.

**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 erreicht 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 49 bis Fehler: Referenz nicht gefunden. Z.B, kann ein menschlicher Fänger Fertigkeiten aus der Kategorie Allgemein und/oder Geschick auswählen. Ein Spieler kann keine Fertigkeiten jemals 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.

### Pasch

Wenn du beim Erweiterungswurf einen Pasch rollst dann ignoriere das Ergebnis auch wenn es eine Wertsteigerung gewesen wäre und suche dir eine Fertigkeitenkategorie aus (Normal oder Pasch Kategorie auf Seite 49 bis Fehler: Referenz nicht gefunden) 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.

### Wertsteigerung des Spielers

Jeder Spieler hat einen Wert. Wenn sie neue Fertigkeiten oder ihre Spielerwerte sich ändern erhöht das den Wert eines Spielers.

★ 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

## 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. Goldtransfer : Teamkasse <-> Portokasse
3. Kaufe Erweiterungen & Starspieler

### 2. Das Spiel

1. Ermittle deine Fans und den Fame
2. Runde des „annehmenden Teams“
3. Runde des „anstoßenden Teams“  
usw.

### 3. Nach dem Spiel

1. Aufstiegswürfe
2. aktualisiere deinen Teambogen

## Vor dem Spiel

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

### 1. Das Wetter

Beide Trainer rollen einen W6 und addieren ihre Ergebnisse. Das Ergebnis wird auf der Wettetabelle (siehe Seite Fehler: Referenz nicht gefunden) abgelesen.

### 2. Goldtransfer Portokasse

Beide Teams können hier Gold von ihrer Teamkasse in die Portokasse verschieben. Aus der Portokasse können Erweiterungen gekauft werden. Die Portokasse erhöht den Teamwert. Das Team mit dem höheren Teamwert muss zuerst mitteilen, wieviel Gold es in die Portokasse verschiebt.

### 3. 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 29 aussuchen. Merke das spezielle Regeln und Limitierungen bleiben die dein

Team hat. Da einige Spieler sehr lange brauchen um sich zu entscheiden was sie von der nachfolgenden Liste nehmen, gibt es ein 4 Minuten Zeitlimit.

### Bloodweiser Babes (0-2):

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.

### Wandernder Sanitäter (0-2):

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

### Igor (0-1):

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 Beinknochen usw. Igor kann nur einmal im Spiel benutzt werden um einen Regenerationswurf zu wiederholen.

### Bestechung (0-3):

Jede Bestechung kostet 50.000 Goldstücke für Goblins alle anderen Teams bezahlen 100.000 Goldstücke pro Bestechung. Jede Bestechung erlaubt dir eine Aktionen vom Schiri die einen Spieler von dir vom Platz stellen würde (beim Foulen oder versteckte Waffe) zu 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. Jede Bestechung kann einmal im Spiel benutzt werden.

### Starspieler (0-2):

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 58 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.

### Zusätzliches Training (0-4):

Jedes zusätzliche Training kostet 100.000 Goldstücke und erlaubt dem Team eine zusätzliche Trainingsmarke für dieses Match zu nehmen.

### 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.

### Halbling Meisterkoch (0-1):

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.

### Zauberer (0-1):

Du kannst einen Zauberer für 150.000 Goldstücke leihen, der dein Team für dieses Spiel unterstützt. Siehe Seite Fehler: Referenz nicht gefunden für die Regeln des Zauberers.

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.



## Nach dem Spiel

Du musst nach jedem Spiel 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. Das Gold aus der Portokasse wird in die Teamkasse zurückgeführt und 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 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.
6. 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.

7. 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).

8. 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.

### 3. 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 Dunkelelfen 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 1.750.000 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 1,920,000 Goldstücken würde nach jedem Spiel 20.000 Goldstücke als Nebenkosten zahlen.

#### ★ Nebenkostentabelle ★

Teamwert	Ausgaben
< 1.750.000	0
1.750.000 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 Spiel aufgeben

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 Margitta 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.

Letztendlich kannst du auch entscheiden das die reguläre Saison wie eine Liga mit festen Spielzeiten gespielt wird (wie Bundesliga oder den englischen Ligen System). 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.

### 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.



## Optionale Ligaregeln

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

### Der Spieler des Tages

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.

### Nebenkostenmodifikationen

Es gibt so viele unterschiedliche Ligen, die alle ihre verschiedenen Kosten haben, deshalb sollte jeder Ligapäsident entscheiden ab wann ein Team Nebenkosten zahlen muss (Offiziell ab einem Teamwert 1.750.000 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 Premiümliga 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...

Es gibt 4 Methoden für einen Ligapäsidenten 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 Ligapäsident) 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.

### Erweiterungen streichen

Ein Ligapäsident kann jede Erweiterung von der Liste streichen, wenn er der Meinung ist das es nicht in seiner Liga funktioniert. Er kann auch Starspieler und Zauberer verbieten.

### Erweiterungen dauerhaft binden

Der Ligapäsident kann entscheiden das einige oder alle Erweiterungen auf dauer einem Team gehören. Der Ligapäsident muß auswählen welche Erweiterungen dauerhaft sind und welche nicht. Z.B kann der Ligapäsident 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.

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 FanFaktor

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.

### Spezial Spielkarten

Die 7 Spezial Spielkarten Decks kann der Ligapäsident 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.

### Zusatzgold 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><b>Name:</b> 2 ♥ : <b>Schlechtes Jahr Schwachkopf</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Goblin Doom Diver, der zu geizig war Eintritt zu zahlen wird beim Anstoß getroffen während er über das Stadion fliegt.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nach einem beliebigen Anstoß, wenn alle Spieler aufgestellt wurden, aber bevor du für Streuung würfelst.</p> <p><b>Effekt:</b> Der Ball Streut 2W6, anstatt 1W6, nachdem Anstoß.</p>	<p><b>Name:</b> 7 ♥ : <b>Krawallmacher</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Deine Fans sind heute erschienen, mit einem bösen Glitzern in ihren Augen. Sie wollen eine Menge Blut sehen, und tun alles dafür.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte während der Spielvorbereitung, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> In diesem Spiel wird jeder Block und jedes Foul, das durch oder gegen einen Spieler des gegnerischen Teams durchgeführt wird, der direkt an einer Seitenlinie steht, so behandelt, als ob ein weiterer deiner Spieler dabei hilft. Außerdem kann kein gegnerischer Spieler der direkt an einer Seitenlinie steht, bei einem Block oder Foul helfen.</p>
<p><b>Name:</b> 3 ♥ : <b>Rasensprengerstörung</b></p> <p><b>Erklärung:</b> 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><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> 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><b>Name:</b> 8 ♥ : <b>Zwischenrufe</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein übereifriger Fan beschimpft und verwirrt einen gegnerischen Spieler</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein gegnerischer Spieler deiner Wahl, kann seine Fertigkeiten (inklusive Blocken und Ausweichen), für diese und die folgenden gegnerischen Runde nicht verwenden. Fähigkeiten die benutzt werden müssen (wie Einzelgänger, Rasend, usw.) sind hiervon nicht betroffen.</p>
<p><b>Name:</b> 4 ♥ : <b>Finsternis</b></p> <p><b>Erklärung:</b> 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><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Während deiner und der gegnerischen Runde haben alle Spieler auf dem Feld die Werte und Fertigkeiten eines Neuling Goblins..</p>	<p><b>Name:</b> 9 ♥ : <b>Heimfans</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Deine Teamfans sind sehr engagiert das dein Team eine gute Ausgangslage bekommt und werfen den Ball in Perfekte Positionen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte während der Spielvorbereitung, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> In der ersten Halbzeit darfst Du bei jedem Einwurf auf der Einwurfschablone bestimmen, anstatt zu würfeln. In der zweiten Halbzeit werden die Einwürfe wieder ganz normal ausgewürfelt.</p>
<p><b>Name:</b> 5 ♥ : <b>Fanatische Invasion</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein verrückter Goblin lässt sich von einem Oger auf das Feld werfen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt. Diese Karte darf nicht direkt nach einem Anstoß ausgespielt werden.</p> <p><b>Effekt:</b> Stelle eine Figur die den verrückten Goblin darstellt auf ein leeres Feld. Er hat die selben Werte wie ein Goblin Fanatic Neuling. Der Trainer der diese Karte ausspielt, darf den Goblin sofort bewegen. Anschließend darf jeder Trainer den Goblin nach seiner Runde, aber bevor der Gegner seine Runde beginnt, bewegen. Dieser Goblin hat keine Tackelzonen und blockt ohne Hilfe von anderen Spielern. Wenn ein Touchdown erfolgt, oder die Halbzeit endet, stellt ihn der Schiri vom Platz.</p>	<p><b>Name:</b> 10 ♥ : <b>Einschlag!</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Die Zuschauermenge bekommt Souvenirbälle die als Munition verwendet werden anstatt sie mit nach Hause zu nehmen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Diese Runde muss jeder Gegenspieler ausweichen, wenn er ein Feld verlässt, dass innerhalb von zwei Feldern an einer Seitenlinie oder Endzone liegt.</p>
<p><b>Name:</b> 6 ♥ : <b>Freundliche Fans</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Die Menge liebt dein Team und würde keiner deiner Spieler auch nur ein Haar krümmen.....jedenfalls nicht in diesem Spiel.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte während der Spielvorbereitung, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Jeder Spieler deines Teams der in diesem Spiel vom Spielfeldrand geschoben wird, ist nur betäubt und du brauchst keinen Verletzungswurf rollen.</p>	<p><b>Name:</b> B ♥ : <b>Schurkischer Zauberer</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Zauberer im Unterstand wird langweilig und fängt an das Feld mit einem Feuerball zu bombardieren.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Lege einen Marker auf ein beliebiges Feld, und lass ihn 5 mal Streuen. Wenn er nicht einmal außerhalb des Spielfeldes landet, explodiert er, wie ein normaler Feuerball. Das Zentrum des Feuerballs ist der Marker.</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 zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.

**Effekt:** Wenn der Ball auf dem Boden liegt, erscheint ein zweiter Ball in dem selben 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 oder ein TD erzielt wurde. Spieler die bereits einen Ball haben, können keine weiteren Bälle aufheben, fangen oder abfangen. Springt ein Ball in ein Feld wo schon ein Ball liegt, springt er weiter.

**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 während der Spielvorbereitung, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.

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

**Name:** A ♥ : Die Lady hat Talent

**Erklärung:** Dein Team besucht eine Nacht vor dem Spiel die lokale Taverne. Eine der Tänzerinnen bietet an dein Cheerleader Team mit Hilfe von ein paar Freundin für das nächste Spiel effektiver zu machen.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte während der Spielvorbereitung, 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><b>Name:</b> 2 ♦ : <b>Komm zu Papa</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Du weist wie dein Gegner den Anstoß ausführt und bist bereit den Ball zu fangen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte, wenn der Anstoß in deine Hälfte erfolgt, nachdem alle Spieler aufgestellt sind und der Ball gestreut ist, aber bevor irgendein Anstoßergebnis ausgewürfelt wurde.</p> <p><b>Effekt:</b> Bewege einen deiner Spieler der nicht an der Linie des Gedränges steht, auf das Feld wo der Ball landen wird.</p>	<p><b>Name:</b> 6 ♦ : <b>Eine extra Meile gehen</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler deines Teams wirft einen hohen Gang ein um einige Felder mehr zu schaffen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl kann diese Runde beliebig oft sprinten. Jede Zusatzbewegung nach der zweiten hat einen kumulativen -1 Modifikator. (der vierte Sprintwurf hätte z.B. -2) Bei der Fähigkeiten „Sprinten“ kannst Du bei einem beliebigen Sprintwurf um +1 modifizieren. Eine gewürfelte 1 bleibt jedoch ein Patzer.</p>
<p><b>Name:</b> 3 ♦ : <b>Hartnäckige Verteidigung</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Deine Spieler geben alles um ihre Endzone zu verteidigen, und den Gegner stolpern zu lassen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte, nachdem deine Runde beendet oder dein Anstoß beschlossen ist, aber bevor die Runde Deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> In dieser Runde haben alle deine Spieler die auf dem Boden liegen, (aber nicht betäubt sind) noch ihre Tacklezonen so, als ob sie stehen würden, aber sie können nicht Fangen und bei der Berechnung der Unterstützungen für Blocks und Fouls zählen ihre Tacklezonen nicht. Sie können auch sonst keine anderen Aktionen ausführen, bei denen sie sonst stehen müssten.</p>	<p><b>Name:</b> 7 ♦ : <b>Heldenhafter Sprung</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler hat die Chance ein Held zu sein und versucht dazu alles.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler mit Stärke 4 oder weniger. In dieser Runde kann der gewählte Spieler springen wie mit der Fähigkeit, wobei er unabhängig von seiner Geschicklichkeit und seinen Fähigkeiten eine 3+ zum Landen benötigt.</p>
<p><b>Name:</b> 4 ♦ : <b>Flea Flicker</b></p> <p><b>Erklärung:</b> 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><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Du darfst diese Runde eine zusätzliche Passaktion ausführen, aber die erste Passaktion muss ein schneller Pass sein.</p>	<p><b>Name:</b> 8 ♦ : <b>Neues Blocksystem</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein cleveres Blockspiel gibt Dir eine 1+ für dein Block.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler deines Teams, der sich in einer gegnerischen Tacklezone und neben einem deiner Spieler befindet. Wenn keiner deiner beiden Spieler den Ball trägt, dürfen sie einmal die Position tauschen.</p>
<p><b>Name:</b> 5 ♦ : <b>Fumblersoski</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Deine Spieler in deinem Team vermässeln absichtlich Ballberührungen, um einige lustige und spektakuläre Spielzüge zu ermöglichen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für diese Runde verursachen misslungene Ballaufnahmen, Fangversuche und Pässe keinen Spielzugverlust. Außerdem können Ballaufnahmen, Fangversuche und Pässe absichtlich misslingen. Allerdings endet die Spieleraktion nachdem eine Ballannahme, Ballaufnahme oder ein Pass vermässelt wurde. Jeder Spieler, der einen Fangwurf verpatzt, zählt als hätte er für den Spielzug seine Aktion schon verbraucht, auch wenn er noch keine Aktion ausgeführt hat</p>	<p><b>Name:</b> 9 ♦ : <b>Perfekter Anstoß</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Du trittst den Ball an der perfekten Stelle und hilfst deiner Verteidigung.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem alle Spieler für den Anstoß aufgestellt wurden aber bevor irgendein Anstoßergebnis ausgewürfelt wird.</p> <p><b>Effekt:</b> Lege den Ball irgendwo auf die Linie des Gedränges oder in die Endzone der gegnerischen Hälfte außerhalb der Auslaufzonen. Um zu sehen wo der Ball landet, benutze anstatt der normalen Abweichregeln 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><b>Name:</b> 10 ♦ : <b>Optionales Spiel</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dieser Spielzug ist so entworfen das dein Ballträger wählen kann, ob er den Ball behält oder ihn zu einem anderen Spieler abspielt.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl bekommt für die Dauer dieser Halbzeit bzw. bis ein Touchdown erzielt wurde, die Fertigkeiten Wurfsicher und Abspiel.</p>

**Name:** **B ♦ : Abschlag**

**Erklärung:** Zeit um den Ball loszuwerden und den Gegner tief zu treffen.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Ende deiner Runde, bevor dein Gegner beginnt.

**Effekt:** Wenn einer deiner Spieler den Ball trägt, darfst Du den Ball in ein beliebiges Feld legen und drei mal streuen. Falls der Ball nicht gefangen wird, springt er ganz normal.

**Name:** **D ♦ : Spektakulärer Fang**

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

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** Für diese Runde bekommt ein Spieler deiner Wahl die Fertigkeiten Fangsicher und Hechtsprung.

**Name:** **K ♦ : Selbstmörderischer Blitz**

**Erklärung:** Ein Spieler bekommt eine Sprung über die Mittellinie hin und startet beim Gegner.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte nach deinem Anstoß zum Gegner (inklusive Balllandung), aber bevor der Gegner seinen Zug beginnt

**Effekt:** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht den Ball trägt, darf sofort eine Blitzaktion ausführen. Dieser Spieler leidet für diese Aktion unter der Fähigkeit „Kein Hände“.

**Name:** **A ♦ : Weckruf!**

**Erklärung:** Hoffnungslose Zeiten erfordern verzweifelte Maßnahmen. Zeit für mehr Spieler auf dem Platz, egal ob bereit oder nicht.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte, bevor irgendwelche Spieler aufgestellt wurden.

**Effekt:** Anstelle des Wurfes, ob sich ein Spieler vom KO erholt hat, kehrt der Spieler automatisch betäubt auf das Spielfeld zurück. Du kannst das mit beliebig vielen Spielern aus der KO-Box wiederholen. Nachdem du deine Aufstellung beendet hast, wirf einen W6 für jeden betäubten Spieler. Bei einer 4+ wird der Spieler auf den Rücken gedreht.

## Spezial Spielkarten

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

<p><b>Name:</b> 2 ♣ : <b>Verführerische Armschienen</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler hat für dieses Spiel die Armschienen von Graf Luthor von Drakenburg bekommen. Sie sind so gut, dass sie sogar manchmal den Spieler ablenken, der sie trägt.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler deines Teams. Dieser Spieler bekommt für die Dauer dieses Spiels die Fähigkeiten: Hypnotischer Blick, Gewandt und Dummkopf.</p>	<p><b>Name:</b> 7 ♣ : <b>Handschuhe des Haltens</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler trägt eine magische Salbe, Grinick's Stikum, auf seine Handschuhe für den Durchgang auf.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte bei irgendeinem Kick-Off aus, nachdem alle Spieler aufgestellt und der Ball platziert wurde, aber vor den Abweichungswürfen.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl erhält „Fangsicher“ und „Ballsicher“, kann aber für das restliche Spiel keine Passaktionen und Ballübergaben durchführen.</p>
<p><b>Name:</b> 3 ♣ : <b>Gürtel der Unverwundbarkeit</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Spieler hat ein Weg gefunden ein stählerner Mann zu werden.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Rüstungswürfe gegen einen Spieler deiner Wahl dürfen aufgrund von Fähigkeiten nicht positiv modifiziert und wiederholt werden. Dies beinhaltet (ist aber nicht darauf beschränkt) Klauen, Knochenbrecher, Brutal, Zerquetschen, Unterstützungen beim Foul, Klein, Kettensägenangriffe.</p>	<p><b>Name:</b> 8 ♣ : <b>Trägheitsdämpfer</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler hat ein magisches Amulett bekommen, das große Gegenstände die den Spieler passieren stark verlangsamt.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler deines Teams. Bis zum nächsten Touchdown oder Ende der Halbzeit erleidet jeder Gegner der sich mindestens 1 Feld bewegt und dann diesen Spieler im Rahmen eines Blitzes blockt einen -1 Modifikator auf die Stärke. (Minimum Stärke 1) bei diesem Block.</p>
<p><b>Name:</b> 4 ♣ : <b>Fawndought's Stirnband</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler hat sich von einem der größten Fans aller Zeit das Stirnband ausgeliehen. Es ist besser er hat es zurück, bevor er es vermisst!</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl bekommt für diese Runde die Fähigkeiten: „Wurfsicher“ und „Zielsicher“. Aber Abfangversuche auf seine Pässe werden um +1 erleichtert.</p>	<p><b>Name:</b> 9 ♣ : <b>Glücksbringer</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler hat vor dem Spiel einen Glücksbringer von einem Halbling in einem grünen Mantel erhalten.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte während der Spielvorbereitung, nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl ignoriert das erste Mal, wenn seine Rüstung durch einen Rüstungswurf gebrochen wird und legt sich nur auf den Rücken. Wird seine Rüstung automatisch durchbrochen, wie durch die Zuschauer oder Steinwürfe, kann der Glücksbringer nicht eingesetzt werden.</p>
<p><b>Name:</b> 5 ♣ : <b>Kraftschild!</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Spieler bezahlte viel Gold für einen Ring der Unbesiegbarekeit der jedoch nicht hält was er verspricht.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Der Spieler in deinem Team, der den Ball hält, erhält die Fähigkeiten „Ballsicher“ und „Abwehren“ bis er nicht mehr im Ballbesitz ist.</p>	<p><b>Name:</b> 10 ♣ : <b>Magische Handschuhe von Jark Langarm</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Team wurde im SPIKE! veröffentlicht. Das Magazin gibt dir die magischen Handschuhe für dein kommendes Spiel.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl erhält „Pass verhindern“ und eine +1 Modifikation für das Ballabfangen bis zum nächsten Touchdown oder Halbzeitende.</p>
<p><b>Name:</b> 6 ♣ : <b>Gikta's Bärenstärke</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Eine Schriftrolle die im Haus eines pensionierten legendären Trainers gefunden wurde, enthält den Zauberspruch „Bärenstärke“.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl erhält bis zum nächsten Kick-Off +1 auf die Stärke. Anschließend erhält er für das restliche Spiel -1 auf seine Stärke.</p>	<p><b>Name:</b> B ♣ : <b>Gute alte magische Latzhose</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Mutter sagte: „spiele nie ohne deine Latzhose“. Obwohl sie von Generation zu Generation weitergegeben wurde, funktioniert die Magie unverändert.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte in der Vorspielphase, nachdem alle Erweiterungen erworben wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl kann in diesem Spiel nicht gefoult werden und Verletzungswürfe gegen ihn können nicht modifiziert oder wiederholt werden. Dies gilt vor allem (aber nicht ausschließlich) für Brutal, Knochenbrecher, Zerquetschen, Klein</p>

---

**Name:** D♣ : Hasenfüße

**Erklärung:** Ein Spieler findet bei sich selbst eine Hasenpfote nach dem Pre-Game-Essen.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** Ein Spieler deiner Wahl ohne die Fähigkeit „Einzelgänger“ bekommt für das restliche Spiel die Fähigkeit „Profi“

---

**Name:** K♣ : Ring der Teleportation

**Erklärung:** Wo ist er hin? Der Spieler teleportiert sich mit dem Ring aus der Patsche.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist (außer die Halbzeit würde nun enden)

**Effekt:** Ein eigener Spieler deiner Wahl wird um W6 Felder in eine beliebige Richtung verschoben. Du musst die vollen w6 Felder bewegen und dabei die Richtung vor dem Wurf ansagen. Behandle die Bewegung, als ob der Spieler mit der Fähigkeit „Mitspieler werfen“ geworfen wurde, aber ohne die 3 Abweichungswürfe. Der Landungswurf ist automatisch erfolgreich, außer der Spieler prallt auf einen anderen Spieler.

---



---

**Name:** A♣ : Zauberstab der Zerstörung

**Erklärung:** Stick! Smash!

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** Wähle einen Spieler deines Teams. Für diese Runde erhält er +1 Stärke und die Fähigkeit „Knochenbrecher“

---

## Spezial Spielkarten

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

<p><b>Name:</b> 2 ♠ : <b>Eklatantes Foul</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler deines Teams ist fest entschlossen, den Gegner ins Aus zu schicken, egal was passiert.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Der Rüstungswurf für die Foulaktion in dieser Runde gilt automatisch als erfolgreich und als kein Pasch. Der Verletzungswurf muss jedoch nach normalen Regeln durchgeführt werden.</p>	<p><b>Name:</b> 7 ♠ : <b>Gromskull's explodierenden Runen</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler kaufte vor dem Spiel einige explodierende Runen von einem Zwergenschmied. Obwohl sie verboten sind, sind sie äußerst effektiv.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor deiner Aufstellung</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler deines Teams. Dieser Spieler bekommt „Bombardier“, „keine Hände“, und „versteckte Waffe“ für dieses Spiel. Da die Runen sehr instabil sein können, erhält der Spieler -1 auf jeden Passversuch mit einer Runenbombe.</p>
<p><b>Name:</b> 3 ♠ : <b>Hackbrett</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler führt ein schmutzigen Block am Gegner durch.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte nach deinem Rundenende, aber bevor die gegnerische Runde beginnt. Du darfst die Karte nicht nach einem Kickoff ausspielen.</p> <p><b>Effekt:</b> Diese Karte kann nur auf einen stehenden Spieler angewandt werden, der im letzten Spielzug keine Aktion durchgeführt hat. Dein Spieler wird auf den Rücken und der gegnerische Spieler neben ihm auf den Bauch gelegt..</p>	<p><b>Name:</b> 8 ♠ : <b>Illegaler Wechsel</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Reservespieler schleicht auf das Spielfeld, während der Schiri seine Brille säubert.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Du kannst einen Reservespieler auf eine beliebig freies Feld in der von dir verteidigten Endzone platzieren. Für diese Runde darf der Spieler nur eine Bewegungs-Aktion durchführen. Dies kann dein Team bis zum nächsten Touchdown oder Halbzeitende auf 12 Spieler erweitern.</p>
<p><b>Name:</b> 4 ♠ : <b>Vanillepuddingkuchen</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Einer deiner Spieler steckt dem Gegner eine versteckte Sahnetorte ins Gesicht.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen gegnerischen Spieler neben dem einer deiner Spieler steht oder auf dem Rücken liegt (kein angeschlagener Spieler). Der gegnerische Spieler ist vom Kuchen so verblüfft, das er wie nach einem erfolgreichen hypnotischen Blick seine Tackelzonen verliert.</p>	<p><b>Name:</b> 9 ♠ : <b>Tretende Stiefel</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Diese Stiefel wurden zum Stampfen gemacht und genau das tun sie.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte aus, wenn alle Spieler aufgestellt sind, aber bevor auf der Anstoßtafel gerollt wird.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deiner Wahl erhält „Kicken“ und „Brutal“ und -1 Bewegung für das restliche Spiel.</p>
<p><b>Name:</b> 5 ♠ : <b>Ablenkung</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Spieler ist sehr gut darin, alle um sich herum abzulenken.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für diese Runde erhält ein ausgewählter Spieler erhält „Verstörende Haltung“ und alle gegnerischen Spieler, die ihre Aktion im Umkreis von 3 Felder um ihn herum beginnen, zählen als hätten sie „Dummkopf“ (dadurch verlorene Angriffszonen kehren nach Rundenende zurück)</p>	<p><b>Name:</b> 10 ♠ : <b>Fallgrube</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein hinterhältiger Platzwart hat eine Fallgrube eingerichtet.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler und lege ihn auf den Rücken. (Kein Rüstungswurf), hatte er den Ball, so springt dieser nach normalen Regeln.</p>
<p><b>Name:</b> 6 ♠ : <b>Fettige Schuhe</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Das auf die gegnerische Schuhe aufgetragen magische Fett hat seine Wirkung vollständig entfaltet.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für diese Runde benötigen alle gegnerischen Spieler für ein erfolgreiches Sprinten statt einer 2+ eine 5+</p>	<p><b>Name:</b> B ♠ : <b>Stachelball</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Blutdämon ist heute unter den Zuschauern und zu Ehren dieses Ereignisses wird der Ball mit einem Stachelball getauscht. Mehr Blut für das Blut Gottes und die Fans!</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte aus, wenn alle Spieler aufgestellt sind, aber bevor auf der Anstoßtafel gerollt wird.</p> <p><b>Effekt:</b> Bis zum nächsten Touchdown oder Halbzeitende wird jede misslungene Ballaufnahme bzw. Fangversuche (nicht jedoch Abfangversuche) so behandelt, als würde der Spieler von einem Gegner mit „erstechen“ angegriffen wird.</p>

**Name:** D ♠ : Gestohlenes Spielbuch

**Erklärung:** Du hast das Spielbuch des gegnerischen Trainers ergattert. Er wird überrascht sein, dass Du genau weißt wie sein Spiel zu sabotieren geht.

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

**Effekt:** Ein Spieler deiner Wahl erhält „Pass verhindern“ und „Beschatten“ bis zum nächsten Touchdown oder Halbzeitende.

**Name:** K ♠ : Trampolinfall

**Erklärung:** Jemand hat eine Fallgrube in einem Trampolin eingebaut.

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

**Effekt:** Wähle einen beliebigen gegnerischen Spieler. Dieser Spieler wird automatisch wie mit „Mitspieler werfen“ erfolgreich W6-Felder in zufällige Richtung (Schablone benutzen) geworfen und muss dort einen Landungswurf ausführen.

**Name:** A ♠ : Hexengebräu

**Erklärung:** Du hast die gegnerischen Trinkflaschen mit einem Hexengebräu versetzt.

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte aus, wenn alle Spieler aufgestellt sind, aber bevor auf der Anstoßtafel gerollt wird.

**Effekt:** Wähle einen gegnerischen Spieler und wirf einen W6. Der Spieler erhält die Fähigkeiten für den Durchgang.

1= „Aufspringen“ und „keine Hände“  
 2=- Schlangenöl! Schmeckt eklig, aber ohne Effekt.  
 3-6 =„Blöd“

## Spezial Spielkarten

Good karma Deck

(100.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 26 Karten)

<p><b>Name:</b> 2 ♥ : <b>Blitz KO</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein taktisches Spiel mit großer Wirkung.....wenn es funktioniert.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für diese Runde darfst Du einen zweiten Blitz ausführen.</p>	<p><b>Name:</b> 7 ♥ : <b>Dr. Knochensäge</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Das Blut an der Kleidung und die Säge an der Hüfte wirken nicht gerade beruhigend, aber seine medizinischen Talente selbst an Untoten sind nicht zu bestreiten.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nach Ende des Durchgangs, nachdem die KO-Erholungswürfe durchgeführt wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein Spieler deines Team, der ein KO oder eine einfache Verletzung (Badly Hurt) erlitten hat, kehrt in die Reserve zurück.</p>
<p><b>Name:</b> 3 ♥ : <b>Bananenschale</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Einer der ältesten Tricks im Blood Bowl Anfängerhandbuch, aber eine gezielte Schale kann ein ganzes Match drehen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein gegnerischer Spieler in einer Angriffszone einer deiner Spieler geht automatisch zu Boden. Führe einen Rüstungs- und eventuell einen Verletzungswurf durch. Die Karte verursacht keinen Spielzugverlust auch wenn der Spieler den Ball hatte</p>	<p><b>Name:</b> 8 ♥ : <b>Extra Training</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Deine Mannschaft hat die ganze Woche hart trainiert um ihr Teamplay zu verbessern.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Du erhältst eine zusätzliche Trainingsmarke für dieses Spiel.</p>
<p><b>Name:</b> 4 ♥ : <b>Schussel</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler des gegnerischen Teams ist heute nicht ganz bei der Sache und der Umgang mit dem Ball steht außer Frage.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für den restlichen Durchgang erhält ein gegnerischer Spieler, der nicht den Ball hat, die Fähigkeit „Keine Hände“</p>	<p><b>Name:</b> 9 ♥ : <b>Fanunruhe</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Deine Fans fangen so laut an zu schreien, dass das gegnerische Team weder ihren Trainer noch die Spielsignale auf dem Platz hören kann.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Die gegnerische Mannschaft kann in diesem und in der nächsten Runde keine Trainingsmarken benutzen (außer der Durchgang endet vor seiner zweiten Runde).</p>
<p><b>Name:</b> 5 ♥ : <b>Kettensäge</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Einer deiner Spieler bringt eine Kettensäge mit zum Spiel - nicht nett, aber wirkungsvoll.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte bevor Du deine Spieler für den Durchgang aufstellst.</p> <p><b>Effekt:</b> Ein beliebiger eigener Spieler erhält „Kettensäge“, „Versteckte Waffe“ und „Keine Hände“ für den Rest des Spiels.</p>	<p><b>Name:</b> 10 ♥ : <b>schneller Angriff</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Team versucht alles um in der verbleibenden Zeit noch zu punkten.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte bevor Du deinen Rundenzähler bewegst.</p> <p><b>Effekt:</b> Du erhältst eine sofortige Freirunde. Wirf nach jeder Aktion einen W6. Bei einer 1 endet die Freirunde. Dieser W6-Wurf darf nicht wiederholt werden. Ist deine Freirunde beendet, erhält der Gegner eine Freirunde mit gleichen Bedingungen. Erzielst Du in deiner Freirunde einen Touchdown, beendet dies die Runde. Der Touchdown zählt allerdings nur, wenn dein Ballträger den Ball am Ende der Freirunde deines Gegners immernoch in der Endzone in den Händen hält.</p>
<p><b>Name:</b> 6 ♥ : <b>Benommen und verwirrt</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler des gegnerischen Teams wurde zu hart getroffen und hat Probleme sich auf das Spiel zu konzentrieren.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde beendet ist oder dein Anstoß zum Gegner abgeschlossen ist, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für das restliche Spiel erhält ein beliebiger gegnerischer Spieler, der gerade am Boden liegt, die Fähigkeit „Dummkopf“.</p>	<p><b>Name:</b> B ♥ : <b>Intensivtraining</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Einer deiner Spieler ist total aufgedreht und bereitet sich seit Stunden auf das Spiel vor.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für das restliche Spiel erhält ein ausgewählter Spieler deines Teams eine zusätzliche Fähigkeit, als wäre er normal aufgestiegen (kein Paschwurf)</p>

**Name:** **D ♥ : unsportliches Verhalten**

**Erklärung:** Ein gegnerischer Spieler höhnt und spottet nach einem Touchdown so sehr, dass ihm einer deiner Fans seine Gefühle durch einen gezielten Wurf seiner mit Steinen gefüllten Bloodweiserdose ausdrückt.

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte sofort nachdem dein Gegner einen Touchdown erzielt hat.

**Effekt:** Der Spieler der den Touchdown erzielt hat ist KO. Der Erholungswurf ist erst nach Ende des nächsten Durchgangs möglich.

**Name:** **K ♥ : Knutt's Zauber der fantastischen Stärke**

**Erklärung:** Ein schlauer Zauberer auf der Tribüne spricht einen kleinen Zauberspruch, der seinem Lieblingspieler zusätzliche Schlagkraft gibt.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** Für diese Runde erhält ein beliebiger deiner Spieler die doppelte Stärke.

**Name:** **A ♥ : Anzügliche Aktion**

**Erklärung:** Eine Gruppe von Cheerleader wurde angeheuert um die Gegner abzulenken. Sie machen ein so guten Job, dass auch deine Spieler abgelenkt sind.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** Wähle eine der zwei Auslaufzonen. Jeder Spieler (deine und die gegnerischen), der sich aktuell in dieser Zone aufhält, darf in deiner und in der folgenden gegnerischen Runde keine Aktion durchführen.

**Name:** **2 ♦ : Liebestrank**

**Erklärung:** Ein magischer Trank, den du in das Getränk eines gegnerischen Spielers hast schütten lassen, macht jemanden auf der Tribüne für ihn völlig unwiderstehlich.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte nach deinem Anstoß zum Gegner (inklusive Balllandung), aber bevor der Gegner seinen Zug beginnt.

**Effekt:** Ein zufällig bestimmter gegnerischer Spieler in einer Auslaufzone deiner Wahl wird in die Reserve geschickt. Falls er den Ball hatte, springt dieser vom ursprünglichen Feld des Spielers.

**Name:** **3 ♦ : Magiehelm**

**Erklärung:** Seine Magie ist fast vergangen, aber dieses Relikt, das einmal Blood Bowl Spieler älterer Generationen über ihre gesamte Karriere hinweg beschützt hat, hat scheinbar noch genug Magie für ein Spiel übrig.

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

**Effekt:** Ein beliebiger Spieler erhält für das restliche Spiel +1 Rüstung und die Fähigkeit „Robust“

**Name:** **4 ♦ : Wundervollbringer**

**Erklärung:** Ob dieser alte Mann tatsächlich einen direkten Draht zu Nuffle hat oder nicht..... es funktioniert.

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte nachdem dein Durchgang beendet ist, aber bevor die Erholungswürfe ausgerollt werden.

**Effekt:** Einer deiner Spieler, der einen Verlustwurf von 41 oder höher erlitten hat, wird nun als KO behandelt.

**Name:** **5 ♦ : Eins mit dem Anstoß!**

**Erklärung:** Irgendwie kann einer deiner Spieler die Gedanken des gegnerischen Kickers lesen und weiß daher genau wo der Ball hin fliegt.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte wenn Du das annehmende Team bist. Spiele die Karte nachdem alle Spieler aufgestellt sind und der Ball gestreut ist, aber bevor auf der Anstoßtafel geworfen wird.

**Effekt:** Ein Spieler deines Teams erhält die Fähigkeiten „Kick-Off return“ und „Hechtsprung“ für das restliche Spiel.

**Name:** **6 ♦ : Effekt: Blendung**

**Erklärung:** Ein taktisches Spiel mit großem Effekt...wenn es funktioniert.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** In dieser Runde kannst Du einen zweiten Pass oder eine zweite Ballübergabe ausführen.

**Name:** **7 ♦ : Geeignetes Spielfeld**

**Erklärung:** Das Spielfeld wurde in einen perfekten Zustand für dein Team gebracht, entweder indem gefährliche Gegenstände entfernt oder sogar hinzugefügt wurden. Sobald der Schiri dies aber mitbekommt, wird das Spielfeld wieder in den Normalzustand gebracht.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte nachdem alle Spieler für einen Anstoß aufgestellt wurden aber bevor auf der Anstoßtafel geworfen wird

**Effekt:** Du darfst entweder:

- A) Mehr Gegenstände auf dem Platz verteilen:
- B) Gefährliche Gegenstände vom Platz entfernen.

Bis zum Ende des Durchgangs werden alle Rüstungswürfe durch zu Boden gehen für beide Teams um A) +1 oder B) -1 modifiziert.

**Name:** **8 ♦ : Rune der Angst**

**Erklärung:** Dein Cheftrainer hat vor dem Spiel eine Zwergenrune schmieden lassen und beschlossen sie jetzt einzusetzen.

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

**Effekt:** Während der Runde deines Gegners wird jeder deiner Spieler so behandelt, als hätte er die Fähigkeiten „Abstoßendes Aussehen“ und „verstörende Haltung“

**Name:** **9 ♦ : Scutt's Schriftrolle der Wettermagie**

**Erklärung:** Du hast einen leichtgläubigen Zauberer eine Schriftrolle der Wettermagie abgeschwatzt.

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

**Effekt:** Wähle ein Wetterergebnis. Dies gilt bis auf der Anstoßtafel ein Wetterwechsel gewürfelt wird.

**Name:** **10 ♦ : Stiletto**

**Erklärung:** Ein Spieler deines Teams erscheint bewaffnet um das Match 'fairer' zu machen.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.

**Effekt:** Für das restliche Spiel erhält ein beliebiger deiner Spieler die Fähigkeiten „Brutal“ und „Erstechen“.

---

<b>Name:</b>	<b>B ♦ : Teamhymne</b>
<b>Erklärung:</b>	Das Publikum ist heute wirklich voller fanatischer Unterstützung. Ihr Beifall und ihre Ermutigung für dein Team und ihre Beschimpfungen gegenüber der gegnerischen Mannschaft sind für deine Spieler hochmotivierend. Sie geben heute wirklich alles für dein Team (einschließlich ihren Spielprämien um den Schiri beim Münzwurf zu bestechen).
<b>Zeitpunkt:</b>	Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.
<b>Effekt:</b>	Dein Team gewinnt automatisch die Wahl zu Spielbeginn, welches Team zuerst anstößt und erhält zusätzlich einen +2 FAME-Bonus für die Anstoßergebnisse (jedoch nicht für die Ermittlung der Einnahmen am Spielende).

---

<b>Name:</b>	<b>D ♦ : Der Fan</b>
<b>Erklärung:</b>	Als dein Team auf den Platz geht, läuft ein Krieger im Ruhestand von der Tribüne und bietet dir seine Hilfe an.
<b>Zeitpunkt:</b>	Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.
<b>Effekt:</b>	Füge den Fan zu deinem Team hinzu, auch wenn Du damit mehr als 16 Spieler hast. Die Werte und Fähigkeiten des Fans sind: BW: 6, ST: 4, GE: 2, RW: 7, „Einzelgänger“, „Rasend“. Der Fan verlässt dein Team, wenn die Halbzeit endet.

---



---

<b>Name:</b>	<b>K ♦ : Die Mauer</b>
<b>Erklärung:</b>	Dein Team hat eine neue Taktik trainiert und der Trainer findet, es ist Zeit sie zu testen.
<b>Zeitpunkt:</b>	Spiele diese Karte nach deinem Rundenende, bevor die gegnerische Runde beginnt. Sie können diese Karte nicht ausspielen, wenn ein Kick-Off beschlossen ist.
<b>Effekt:</b>	Während der Runde des Gegners sind alle deine Spieler „Standfest“

---

<b>Name:</b>	<b>A ♦ : Wau Wau</b>
<b>Erklärung:</b>	Ein streunender Hund läuft auf den Platz und schnappt sich den Ball.
<b>Zeitpunkt:</b>	Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausführt.
<b>Effekt:</b>	Der Ball muss auf dem Boden liegen. Der Hund platziert den Ball in ein W6 Felder entferntes Feld. Benutze die Einwurfschablone um die Richtung des Hundes zu bestimmen. Der Ball springt nicht. Ist das endgültige Feld besetzt, läuft der Hund noch ein Feld weiter in die selbe Richtung. Lläuft der Hund irgendwann vom Spielfeld, wird der Ball nach normalen Regeln von den Zuschauern eingeworfen.

---

## Spezial Spielkarten

Zufallsereignis Deck  
(200.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 18 Karten)

<p><b>Name:</b> 2 ♣ : schlechte Angewohnheiten</p> <p><b>Erklärung:</b> Das gegnerische Team hat einige schlechte Angewohnheit angenommen und ruiniert so ihr Teamplay.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Das gegnerische Team verliert für dieses Spiel W3 an Trainingsmarken</p>	<p><b>Name:</b> 7 ♣ : Ego trip</p> <p><b>Erklärung:</b> Einem gegnerischer Spieler ist sein Erfolg zu Kopf gestiegen und er verlangt wie ein Superstar behandelt zu werden.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde., aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen gegnerischen Spieler. Für den Rest des Spiels darf dieser Spieler jede Runde nur dann eine Aktion ausführen, wenn dies die erste Aktion der Runde ist.</p>
<p><b>Name:</b> 3 ♣ : Ballisten</p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Team hat eine massive Balliste an der Seitenlinie aufgestellt, mit der Du im richtigen Moment auf einen Gegner feuerst.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde, aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Diese Karte wirkt wie der „Blitz“ eines Zauberers.</p>	<p><b>Name:</b> 8 ♣ : Froschzauber</p> <p><b>Erklärung:</b> Ein hinterhältiger Magier verwandelt einen gegnerischen Spieler in einen Frosch.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde., aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen gegnerischen Spieler und wirf einen W6. Bei einer 2+ wird er in einen Frosch verwandelt und hat bis zum nächsten Anstoß NUR noch die folgenden Werte und Fähigkeiten: BW: 4, ST: 1, GE: 4, RW: 4, Ausweichen, Springen, keine Hände, Klein, Winzig. Wenn er den Ball hatte, springt dieser vom Feld des Spielers. Verletzungen die er als Frosch erleidet bleiben auch nach Rückwandlung bestehen.</p>
<p><b>Name:</b> 4 ♣ : Erpressung</p> <p><b>Erklärung:</b> Du hast bei einem gegnerischen Spieler einen Gefallen gut und hast dich entschieden, ihn dieses Match einzufordern.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.</p> <p><b>Effekt:</b> Für diese Runde darfst du einen gegnerischen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, wie einen Spieler deines Teams behandeln. Beachte dass der Schiri ihn als gegnerischen Spieler sieht. Du kannst mit ihm also keinen Touchdown erzielen und er kann auch nicht wegen eines Fouls an einem Spieler seines eigentlichen Teams vom Platz gestellt werden.</p>	<p><b>Name:</b> 9 ♣ : Gib her!</p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler deines Teams hat schon die ganze Saison darauf gewartet endlich zu zeigen was er kann. Er will den Ball</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.</p> <p><b>Effekt:</b> Für das restliche Spiel bekommt beliebiger eigener Spieler die Fähigkeiten „Unerschrocken“, „Schweres Gerät“ und „Ball entreißen“.</p>
<p><b>Name:</b> 5 ♣ : Summen</p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler aus deinem Team hat versehentlich Mad Cap Mushroom Kaffee vor dem Durchgang getrunken.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.</p> <p><b>Effekt:</b> Für das restliche Spiel erhält ein beliebiger Spieler der nicht den Ball hält eine +1 auf die Geschicklichkeit, sowie „Aufspringen“, „keine Hände“ und „Rasend“.</p>	<p><b>Name:</b> 10 ♣ : Iron Man</p> <p><b>Erklärung:</b> Ein Spieler widmet das Spiel seiner kürzlich verstorbenen Mutter. Er ist fest entschlossen zu spielen, egal was es kostet.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde., aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen eigenen Spieler. Für das restliche Spiel wird immer, wenn ein Verletzungswurf bei ihm durchgeführt werden müsste, automatisch "angeschlagen" als Ergebnis angenommen.</p>
<p><b>Name:</b> 6 ♣ : Öh, wo bin ich?</p> <p><b>Erklärung:</b> Einem gegnerischer Spieler ist sein Erfolg zu Kopf gestiegen und er verlangt wie ein Superstar behandelt zu werden.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde., aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Für das restliche Spiel erhält ein gegnerischer Spieler deiner Wahl die Fähigkeit „Böd“</p>	<p><b>Name:</b> 2 ♠ : Samthandschuhe</p> <p><b>Erklärung:</b> Ein gegnerischer Spieler hat eine Untersuchung der NAF am Hals, die sich fragt, wie er all diese Verletzungen verursachen konnte. Er beschließt deshalb dieses Match ruhig angehen zu lassen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde., aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen gegnerischen Spieler. Für das restliche Spiel wird immer, wenn dieser bei einem Foul oder Block die Rüstung durchschlägt, automatisch "angeschlagen" als Ergebnis angenommen.</p>

**Name:** 3 ♠ : **Schlagring**

**Erklärung:** Ein Spieler deines Teams will sicher gehen, dass der Gegenspieler, auf den er es abgesehen hat zu Boden geht und hat sich ein Paar Schlagringe besorgt

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.

**Effekt:** Wähle einen eigenen Spieler. Für diese Runde kann er beliebig viele Blockwürfelergebnisse, die er würfelt, in „Verteidiger fällt“ umwandeln.

**Name:** 4 ♠ : **Magischer Schwamm**

**Erklärung:** Die örtliche Zaubergilde ist Fan deiner Mannschaft und sponsort einen magischen Schwamm der heilende Kräfte verspricht.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte nach einem Touchdown oder wenn die Halbzeit beendet ist.

**Effekt:** Wirf einen W6. Bei einer 1 ist der Zauber wirkungslos. Bei einer 2+ kannst Du einen toten oder verletzten Spieler heilen und ihn in die Reserve verschieben.

**Name:** 5 ♠ : **Mine**

**Erklärung:** Dein Team hat das Spielfeld mit einer versteckten Mine gespickt und das gegnerische Team hat sie gefunden - unfreiwillig

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.

**Effekt:** Die Mine wirkt genauso wie der Zauberspruch „Feuerball“ mit der einzigen Ausnahme, dass sich auf dem zentralen Feld ein gegnerischer Spieler befinden muss.

**Name:** 6 ♠ : **Nicht-so-geheime-Waffe**

**Erklärung:** Du bestichst den Platzwart, dass er seine „andere“ Maschine auf den Platz fährt um deinem Team zu helfen.

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.

**Effekt:** Platziere eine Miniatur, die den Platzwart darstellt, auf einem Feld an der Seitenlinie, jedoch nicht in der Endzone. Der Platzwart hat alle Werte und Fähigkeiten eines Neuling Zwerges mit Todeswalze. Du darfst den Platzwart wie einen Spieler deines Teams verwenden, wodurch du u.U. mehr als 11 Spieler auf dem Feld haben kannst. Nach einem Touchdown oder am Ende der Halbzeit verlässt der Platzwart das Feld und spielt nicht mehr für dich.

**Name:** 7 ♠ : **Orcidas Sponsoring**

**Erklärung:** Ein Spieler aus deinem Team wurde ausgewählt, um die neuste Innovation an Fußbekleidung zu testen. Die mit Luft gefüllten Schuhe machen deinen Spieler sehr leichtfüßig.

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.

**Effekt:** Wähle einen eigenen Spieler. Für das restliche Spiel erhält er +1 BW sowie die „Sprinten“ und „Sprintsicher“.

**Name:** 8 ♠ : **Rakarths's Fluch der Engstirnigkeit**

**Erklärung:** Dein Team hat eine alte Hexe bestochen, um einen gegnerischen Spieler zu verzaubern

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte nachdem deine Runde endet oder dein Kick-Off ausgeführt wurde., aber bevor die Runde deines Gegners beginnt.

**Effekt:** Wähle einen gegnerischen Spieler. Für das restliche Spiel darf er keine Würfelergebnisse wiederholen. Weder durch Trainingsmarken, noch durch Fähigkeiten.

**Name:** 9 ♠ : **Tackelmaschine**

**Erklärung:** Ein Spieler deines Team hat bei einem Goblin-Buchmacher „alles auf Sieg“ gesetzt, um seine Spielschulden loszuwerden. Er ist zu allem entschlossen dein Team zum Sieg zu führen und wenn er dazu jeden Gegenspieler selber umhauen muss.

**Zeitpunkt:** Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.

**Effekt:** Wähle einen eigenen Spieler. Für das restliche Spiel bekommt er die Fähigkeiten: „Fliegender Tackle“, „Aufsprigen“, „Tackle“ und „Wrestle“.

**Name:** 10 ♠ : **Holt sie Jungs!**

**Erklärung:** Als die Spieler deines Teams sehen, wie einer von ihnen zu Boden geht, starten sie einen gewaltigen Durchbruchversuch.

**Zeitpunkt:** Spiele diese Karte am Anfang deiner Runde, bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat, sofern Spieler deines Teams in der vorangegangenen gegnerischen Runde verletzt, KO geschlagen oder betäubt wurden.

**Effekt:** Für diese Runde erhalten alle deine Spieler +1 auf ihre Stärke.

## Spezial Spielkarten

### Verzweifelte Massnahmen Deck (400.000 Goldstücke für eine zufällig gezogene Karte aus diesen 8 Karten)

<p><b>Name:</b> <b>B ♣ : Attentäter</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Team engagiert einen trainierten Attentäter, der einen wichtigen gegnerischen Spieler durch eine Dopingkontrolle fallen lässt.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Wähle einen Spieler des gegnerischen Teams. Er muss das Spiel aussetzen.</p>	<p><b>Name:</b> <b>B ♠ : Ich bin der Größte!</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Die Spieler des gegnerischen Team strotzen heute vor Eitelkeit der Cheftrainer ist unfähig seine Primadonnen in den Griff zu kriegen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Ermittle bei jedem Anstoß die zwei gegnerischen Spieler mit dem höchsten Spielerwert von allen, die aktuell aufgestellt werden dürften. Dein Gegner darf bei diesem Anstoß höchstens einen von beiden aufstellen.</p>
<p><b>Name:</b> <b>D ♣ : Untergangsstimmung</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Aufgrund einiger Gerüchte und gut platzierter Verleumdungskampagnen erscheint das gegnerische Team mit starken Motivationsproblemen zum Spiel.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Wirf für jede gegnerische Trainingsmarke einen W6. Bei einer 1 darf das Team die Trainingsmarke behalten, sonst ist die Trainingsmarke für das Spiel verloren.</p>	<p><b>Name:</b> <b>D ♠ : Umwerfend</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Dein Team hat einen mächtigen Telepaten angeheuert der im richtigen Moment sein Talent nutzt. Sein mächtiger telepathischer Schrei sorgt beim gegnerischen Team für Untätigkeit. Dein Team hat einen mächtigen Telepathen angeheuert, der im richtigen Moment sein Talent für dich nutzt. Sein mächtiger telepathischer Schrei lähmt die Spieler des gegnerischen Teams.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.</p> <p><b>Effekt:</b> Wirf für jeden gegnerischen Spieler auf dem Feld einen W6. Bei einer 2+ wird der Spieler so behandelt, als hätte er einen Dummkopf-Wurf vermasselt. Am Ende deiner Runde ist dieser Effekt automatisch wieder aufgehoben.</p>
<p><b>Name:</b> <b>K ♣ : Der Güterzug</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Du hast den Starspieler Borg 'Güterzug' Gorthag bestochen und er kommt eilend auf den Platz um dein Team zu unterstützen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele die Karte am Anfang deiner Runde bevor der erste Spieler eine Aktion ausgeführt hat.</p> <p><b>Effekt:</b> Platziere eine Miniatur, die Borg repräsentiert, auf einem Feld an der Seitenlinie, jedoch nicht in der Endzone. Borg hat folgende Werte und Fähigkeiten: BW: 6, ST: 5, GE: 2, RW: 9, „Einzelgänger“, „Knochenbrecher“, „Robust“, „Tackle durchbrechen“, „schweres Gerät“ und „Ball entreißen“. Du darfst Borg wie einen Spieler deines Teams verwenden, wodurch du u.U. mehr als 11 Spieler auf dem Feld haben kannst. Am Ende der Halbzeit verlässt Borg das Feld und spielt nicht mehr für dich.</p>	<p><b>Name:</b> <b>K ♠ : Na los Cowboys!</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Im Angesichts des Unglücks des Gegners, zeigt ihr Team große Disziplin.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte nachdem dein Runde beendet ist, aber bevor die Runde des Gegners beginnt.</p> <p><b>Effekt:</b> Wenn deine Runde gerade wegen einem Zugverlust endete, dann ist dein Zug doch noch nicht beendet. Die Aktion des Spielers, der den eigentlichen Zugverlust verursacht hat, ist zwar verbraucht. Aber alle Spieler, die bisher noch keine Aktion durchgeführt haben, können dies nun tun als hätte das Rundenende nicht stattgefunden. Auch alle weiteren Zugverluste in dieser Runde führen lediglich zum Ende der Spieleraktion, statt zum Rundenende.</p>
<p><b>Name:</b> <b>A ♣ : Morley's Rache</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Die gegnerischen Getränke wurden mit starkem Abführmittel versetzt, sodass einige Spieler in diesem Spiel Probleme haben aus der Umkleidekabine zu kommen.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Bestimme drei zufällige gegnerische Spieler. Für das restliche Spiel muss jeder der drei vor jedem Anstoß einen W6 werfen. Bei einer 1-3 darf er nicht aufgestellt werden. Beim nächsten Anstoß darf er aber erneut würfeln.</p>	<p><b>Name:</b> <b>A ♠ : Geheimnisvoller alter Medizinmann</b></p> <p><b>Erklärung:</b> Ein kleiner, runzlicher, gackernder Mann kommt zu deinem Team und erzählt von seinem kürzlich gebrauten Schlangenöl, von dem er behauptet es heile alle deine Probleme. Komischerweise funktioniert es tatsächlich. Schade nur, dass er sofort verschwand, nachdem er es dir verkauft hat.</p> <p><b>Zeitpunkt:</b> Spiele diese Karte vor dem ersten Anstoß, direkt nachdem alle Erweiterungen gekauft wurden.</p> <p><b>Effekt:</b> Bei jedem Verletzungswurf in diesem Spiel, der gegen einen Spieler deines Teams durchgeführt wird, darfst du eine 1 abziehen. Bei einem Ergebnis von weniger als 2 kannst du den Spieler sogar auf den Rücken drehen.</p>

## Die Teams

Die folgenden Seiten listen die 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.

G=Allgemeine Fertigkeiten, A=Geschicklichkeit Fertigkeiten, S=Stärke Fertigkeiten, P=Pass Fertigkeiten und M=Mutationen.

**Anmerkung:** Einige von den oben genannten 24 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, Dunkelelfen, Goblins, Halblinge, Khemri, Nurgle, Oger und Vampire gehören zu den Teams die nur von erfahrenen Spielern genommen werden sollten.

### Amazonen Teams

Vor langer Zeit segelten die Walküren, angetrieben von Abenteuerlust, von den nordischen Siedlungen hinweg und fanden in der Mündung des Flusses Amazon 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 (110k), Willow Rosebark (150k), Roxanna Darknail (250k), Bertha Bigfist (260k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (450k)

### Chaos Pakt

Chaos Pakt Teams sind ein Gemisch aus bösen und chaotischen Rassen. Die enthusiastischen Marodeure lassen sich bereitwillig zu jeder beliebigen Rolle trainieren und können so sehr flexibel eingesetzt werden, während die anderen Rassen sie mit dem nötigen Muskel- und Gehirnschmalz ergänzen. Wegen der allgemeinen Arroganz, Blödheit oder auch der animalischen Natur der Mitglieder sieht man nur äußerst selten ein gut organisiertes und effektives Chaos Pakt Team. Eine dieser Ausnahmen sind die Chaos All-Stars, die zeigen wie stark das Team mit dem richtigen Trainer sein kann.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-12	Plünderer	50.000	6	3	3	8	Keine	GSPM	A
0-1	Abtrünniger Goblin	40.000	6	2	3	7	Feindselig, Ausweichen, Lebensmüde, Klein	AM	GSP
0-1	Abtrünniger Skaven	50.000	7	3	3	7	Feindselig	GM	ASP
0-1	Abtrünniger Dunkelelf	70.000	6	3	4	8	Feindselig	GAM	SP
0-1	Chaos Troll	110.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Hungrig, Knochenbrecher, Blöd, Regeneration, Mitspieler werfen	S	GAPM
0-1	Chaos Oger	140.000	5	5	2	9	Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	S	GAPM
0-1	Minotaure	150.000	5	5	2	8	Einzelgänger, Rasend, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Wildes Tier	S	GAPM

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot (60k), Morg 'n' Thorg, (450k) Ugroth Bolgrot (100k), Zzharg Madeye (60k)

## 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: Max Spleenripper (130k), Lewdgrip Whiparm (150k), Brick Far'th & Grotty (290k), Lord Borak the Despoiler (300k), Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (450k)

## Chaoszwerger 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: Zzharg Madeye (60k), Nobbla Blackwart (130k), Rashnak Backstabber (200k), Grashnak Blackhoof (310k), Hthark the Unstoppable (330k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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 bössartiges 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	Attentäter	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 (170k), Horkon Heartripper (210k), Ithaca Benoin (220k), Roxanna Darknail (250k), Hubris Rakarth (260k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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 (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (450k)



## 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 Gesichtsschutzmasken 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: Dolfar Longstride (170k), Eldril Sidewinder (170k), Prince Moranion (230k), Hubris Rakarth (260k), Jordell Freshbreeze (260k), Morg 'n' Thorg (450k)



## Froschmenschen

Die Slann sind eine uralte Rasse Sternenreisender, die schon vor vielen Jahren auf unserem Planeten gestrandet sind. Nachdem sie realisiert hatten, dass niemand sie retten würde, ließen sie sich nieder und begannen Echsenmenschen herumzukommandieren und sich als ihre neuen Führer aufzuspielen. Während die meisten Slann es vorziehen einfach nur fett und faul zu werden, genießen es ein paar wenige der jüngeren durch das Reich zu reisen und Blood Bowl zu spielen. Zwar haben die Slann keinerlei erwähnenswertes Passspiel, aber ihre Fähigkeit zu springen, wegzulaufen und abzufangen sind konkurrenzlos.

Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Feldspieler	60.000	6	3	3	8	Springen, Sehr lange Beine	G	ASP
0-4	Fänger	80.000	7	2	4	7	Hechtsprung, Springen, Sehr Lange Beine	GA	SP
0-4	Blitzer	110.000	7	3	3	8	Hechtsprung, Aufspringen, Springen, Sehr lange Beine	GAS	P
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Klammerschwanz, Robust	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Morg 'n' Thorg (450k), Slibli 250k)



## 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, Versteckte Waffe, Klein	A	GSP
0-1	Pogoer	70.000	7	2	3	7	Ausweichen, Springen, Klein, Sehr lange Beine	A	GSP
0-1	Looney	40.000	6	2	3	7	Kettensäge, Klein, Versteckte Waffe	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, Blöd, Hungrig, Knochenbrecher, Regeneration, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot (60k), Fungus the Loon (80k), Nobbla Blackwart (130k), Scrappa Sorehead (150k), Ripper (270k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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.



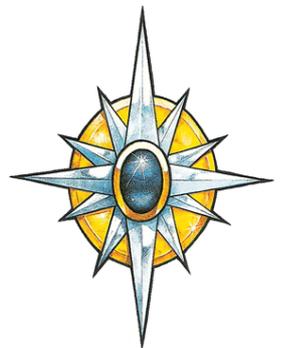
Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-16	Halblinge	30.000	5	2	3	6	Ausweichen, Lebensmüde, Klein	A	GSP
0-2	Baumensch	120.000	2	6	1	10	Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Robust, Wurzeln schlagen, Mitspieler werfen	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Puggy Baconbreath (140k), Willow Rosebark (150k), Deeproot Strongbranch (250k), Bertha Bigfist (260k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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: Dolfar Longstride (170k), Eldril Sidewinder (170k), Soaren Hightower (180k), Prince Moranion (230k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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	4	5	1	8	Regeneration, Verwesung	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), Humerus Carpal (130k), Ithaca Benoin (220k), Setekh (220k), Ramtut III (380k)

## 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 zuspieren 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: Helmut Wulf (110k), Puggy Baconbreath (140k), Mighty Zug (260k), Zara the Slayer (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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	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	Fleischgolems	110000	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: Hack Enslash (120k), J Earlice (180k), Setekh (220k), Wilhelm Chaney (240k), Ramtut III (380k), Count Luthor von Drakenborg (390k)

## 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	Fänger	90000	7	3	3	7	Blocken, Unerschrocken	GA	SP
0-2	Blitzer	90.000	6	3	3	7	Blocken, Raserei, Aufspringen	GS	AP
0-2	Norse Werwolf	110.000	6	4	2	8	Raserei	GS	AP
0-1	Yeti	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 (60k), Helmut Wulf (110k), Wilhelm Chaney (240k), Zara the Slayer (270k), Icepelt Hammerblow (330k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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: Max Spleenripper (130k), Lewdgrip Whiparm (150k), Brick Far'th & Grotty (290k), Lord Borak the Despoiler (300k), Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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: Bomber Dribblesnot (60k), Nobbla Blackwart (130k), Scrapa Sorehead (150k), Bertha Bigfist (260k), Brick Far'th & Grotty (290k), Morg 'n' Thorg (450k)

## Ork Teams

Orks haben Blood Bowl schon gespielt als es erfunden wurde, und Ork Mannschaften wie the Gougued Eye und Se-vered 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	GSP
0-2	Werfer	70.000	5	3	3	8	Ballgefühl, Wurfsicher	GP	AS
0-4	Schwarzork	80.000	4	4	2	9	Keine	GS	AP
0-4	Blitzer	80.000	6	3	3	9	Blocken	GS	AP
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 (60k), Ugroth Bolgrot (100k), Scrapa Sorehead (150k), Ripper (270k), Varag Ghou-Chewer (290k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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 Touchdown 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	150.000	6	5	2	8	Einzelgänger, Knochenbrecher, Raserei, Klammer-schwanz, Wildes Tier	S	GAPM

0-8 Trainingsmarken: je 60.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Fezglitch (80k), Skitter Stab-Stab (160k), Glart Smashrip Jr. (200k), Hakflem Skuttlespike (200k), Headsplitter (340k), Morg 'n' Thorg (450k)

## Unterwelt Team

In seltenen Fällen rotten sich die Skaven und Goblins, die sonst in der Erde unter all den ihnen so verhassten Ras-sen leben, zu Blood Bowl Teams zusammen. Bis heute sind die Underworlds Creepers wohl das bekannteste und erfolgreichste Unterweltteam. Generell haben diese Teams oft einen sehr schlechten Ruf bei den Zuschauern, weil sie sich andauernd gegenseitig anpöbeln und die Schuld für Fehler auf dem Spielfeld geben, anstatt diese Aggression am Gegner auszulassen. Was sie dennoch zu Kassenmagneten macht, ist dass ihre Spieler in Warpstein schlafen und sich darin baden (manche essen ihn sogar): Während dies die meisten potentiellen Spieler sich dadurch schon töten, bevor sie jemals einem Team beigetreten wären, entwickeln die wenigen die überleben oftmals faszinierende Mutationen.



Anz	Pos	Kosten	BW	ST	GE	RW	Fertigkeiten	Normal	Pasch
0-12	Unterwelt Goblin	40.000	6	2	3	7	Lebensmüde, Ausweichen, Klein	AM	GSP
0-2	Feldspieler der Skaven	50.000	7	3	3	7	Feindselig	GM	ASP
0-2	Werfer der Skaven	70.000	7	3	3	7	Feindselig, Wurfsicher, Ballgefühl	GPM	AS
0-2	Blitzer der Skaven	90.000	7	3	3	8	Feindselig, Blocken	GSM	AP
0-1	Warpstone Troll	110.000	4	5	1	9	Einzelgänger, Hungrig, Knochenbrecher, Blöd, Regeneration, Mitspieler werfen	SM	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Bomber Dribblesnot (60k), Morg 'n' Thorg, (450k), Nobbla Blackwart (130k), Skitter Stab-Stab (160k)

## 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 verbotenen 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	120.000	3	5	1	9	Knochenbrecher, Regeneration	S	GAP



0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), J Earlice (180k), Setekh (220k), Ramtut III (380k), Count Luthor von Drakenborg (390k)

## Vampir Teams

Obwohl Vampire Mannschaften auch eine Vielzahl von extrem geschickten Spielern enthalten, werden diese von den unzuverlässigen Vampiren im Stich gelassen, weil sie 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, Regeneration, Blutrünstig	GAS	P



0-8 Trainingsmarken: je 70.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Helmut Wulf (110k), Crazy Igor (130k), J Earlice (180k), Wilhelm Chaney (240k), Count Luthor von Drakenborg (390k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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	8	2	4	7	Fangsicher, Sprint, 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: Willow Rosebark (150k), Dolfar Longstride (170k), Eldril Sidewinder (170k), Jordell Freshbreeze (260k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (450k)

## 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 Zwerge 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
0-2	Trolltöter	90.000	5	3	2	8	Blocken, Unerschrocken, Raserei, Robust	GS	AP
0-1	Todeswalze	160.000	4	7	1	10	Einzelgänger, Brutal, Tackle durchbrechen, Schweres Gerät, Knochenbrecher, Keine Hände, Versteckte Waffe, Standfest	S	GAP

0-8 Trainingsmarken: je 50.000 Goldstücke

Interessante Star Spieler: Barik Farblast (60k), Boomer Eziasson (60k), Flint Churnblade (130k), Grim Ironjaw (220k), Zara the Slayer (270k), Morg 'n' Thorg (450k)



## Starspieler

Name	Team	Fähigkeiten	Preis	MA	ST	AG	AV
Barik Farblast	Zwerg	Einzelgänger, Hau weg das Leder, Wurfsicher Versteckte Waffe, Starker Arm, Ballsicher, Robust	60.000	6	3	3	8
Betha Bigfist	Amazonen, Halblinge oder Oger	Einzelgänger, Dummkopf, Ausweichen, Tackle durchbrechen, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	260.000	6	5	2	9
Brick Far'th & Grotty <i>(Du brauchst 2 freie Plätze in deinem Team- roster)</i>	Chaos, Nurgle, oder Oger	<u>Brick Far'th</u> : Einzelgänger, Dummkopf, Knochenbrecher, Robust, Nerven aus Stahl, Starker Arm, Mitspieler werfen  <u>Brick Grotty</u> : Einzelgänger, Ausweichen, Lebensmüde, Klein	290.000	5	5	2	9
Bomber Dribblesnot	Goblins, Orc oder Oger	Einzelgänger, Zielsicher, Bombardier, Klein, Ausweichen, Lebensmüde, Versteckte Waffe	60.000	6	2	3	7
Boomer Eziasson	Zwerge oder Norse	Einzelgänger, Zielsicher, Blocken, Bombardier, Versteckte Waffe, Robust	60.000	4	3	2	9
Count Luthor von Drakenborg	Nekromanten, Untote oder Vampire	Einzelgänger, Blocken, Hypnotischer Blick, Regeneration, Gewandt	390.000	6	5	4	9
Crazy Igor	Vampire	Einzelgänger, Unerschrocken, Regeneration, Robust  (Kann wie ein Blutknecht gebissen werden.)	130.000	6	3	3	8
Deeproot Strong- branch	Halblinge	Einzelgänger, Blocken, Knochenbrecher, Standfest, Starker Arm, Robust, Mitspieler werfen	250.000	2	7	1	10
Dolfar Longstride	Elfen, Hochelfen oder Waldelfen	Einzelgänger, Hechtsprung, Hau weg das Leder, Kicken, Kick-off Return, Pass verhindern	170.000	7	3	4	7
Eldril Sidewinder	Dunkel elfen, Elfen, Hochelfen oder Waldelfen	Einzelgänger, Fangsicher, Ausweichen, Hypnotischer Blick, Nerven aus Stahl, Pass verhindern	170.000	8	3	4	7
Fezglitch	Skaven	Einzelgänger, Morgenstern, Verstörende Haltung, Abstoßendes Aussehen, Keine Hände, Versteckte Waffe	80.000	4	7	3	7
Flint Churnblade	Zwerge	Einzelgänger, Blocken, Kettensäge, Versteckte Waffe, Robust	130.000	5	3	2	8
Fungus the Loon	Goblins	Einzelgänger, Morgenstern, Knochenbrecher, Keine Hände, Versteckte Waffe, Klein	80.000	4	7	3	7
Glarf Smashrip Jr.	Skaven	Einzelgänger, Blocken, Klauen, Schweres Gerät	200.000	7	4	3	8
Grashnak Blackhoof	Chaos, Chaoszwerge, oder Nurgle	Einzelgänger, Rasend, Hörner, Robust, Knochenbrecher	310.000	6	6	2	8
Griff Oberwald	Mensch	Einzelgänger, Blocken, Ausweichen, Abwehren, Sprinten, Sprintsicher	320.000	7	4	4	8
Grim Ironjaw	Zwerg	Einzelgänger, Blocken, Unerschrocken, Rasend, Mehrfachblock, Robust	220.000	5	4	3	8
Hack Enslash	Khemri, Nekromanten oder Untote	Einzelgänger, Kettensäge, Regeneration, Versteckte Waffe, Gewandt	120.000	6	3	2	7
Hakflem Skuttlespike	Skaven	Einzelgänger, Ausweichen, Zusätzliche Arme, Klammerschwanz, Zwei Köpfe	200.000	9	3	4	7
Headsplitter	Skaven	Einzelgänger, Rasend, Knochenbrecher, Klammerschwanz	340.000	6	6	3	8

Name	Team	Fähigkeiten	Preis	MA	ST	AG	AV
Helmut Wulf	Amazonen, Menschen, Norse Lizardman oder Vampire	Einzelgänger, Kettensäge, Versteckte Waffe, Standfest	110.000	6	3	3	8
Hemlock	Lizardmen	Einzelgänger, Blocken, Ausweichen, Gewandt, Aufspringen, Erstechen, Klein	170.000	8	2	3	7
Horkon Heartripper	Dunkelelfen	Einzelgänger, Ausweichen, Springen, Mehrfachblock, Beschatten, Erstechen	210.000	7	3	4	7
Hthark the Unstoppable	Chaoszwerge	Einzelgänger, Blocken, Tackle durchbrechen, Schweres Gerät, Sprinten, Sprintsicher, Robust	330.000	6	5	2	9
Hubris Rakarth	Dunkelelfen oder Elfen	Einzelgänger, Blocken, Brutal, Aufspringen, Knochenbrecher, Ball entreißen	260.000	7	4	4	8
Humerus Carpal	Khemri	Einzelgänger, Fangsicher, Ausweichen, Regeneration, Nerven aus Stahl	130.000	7	2	3	7
Icepelt Hammerblow	Norse	Einzelgänger, Klauen, Verstörende Haltung, Rasend, Regeneration, Robust	330.000	5	6	1	8
Ithaca Benoin	Dunkelelfen oder Khemri	Einzelgänger, Zielsicher, Abspiel, Nerven aus Stahl, Wurfsicher Regeneration, Ballsicher	220.000	7	3	3	7
J Earlice	Nekromanten, Untote oder Vampire	Einzelgänger, Fangsicher, Hechtsprung, Ausweichen, Sprinten	180.000	8	3	3	7
Jordell Freshbreeze	Waldelfen oder Elfen	Einzelgänger, Blocken, Hechtsprung, Gewandt, Ausweichen, Springen	260.000	8	3	5	7
Lewdgrip Whiparm	Chaos und Nurgle	Einzelgänger, Wurfsicher, Starker Arm, Ballsicher, Tentakeln	150.000	6	3	3	9
Lord Borak the Despoiler	Chaos oder Nurgle	Einzelgänger, Blocken, Brutal, Knochenbrecher	300.000	5	5	3	9
Lottabottol	Lizardman	Einzelgänger, Fangsicher, Fliegender Tackle, Aufspringen, Springen, Pass verhindern, Beschatten, Sehr lange Beine	220.000	8	3	3	8
Max Spleenripper	Chaos oder Nurgle	Einzelgänger, Kettensäge, Versteckte Waffe	130.000	5	4	3	8
Mighty Zug	Menschen	Einzelgänger, Blocken, Knochenbrecher	260.000	4	5	2	9
Morg 'n' Thorg	Jedes Team außer Khemri, Nekromanten, und Untote	Einzelgänger, Blocken, Knochenbrecher, Robust, Mitspieler werfen	450.000	6	6	3	10
Nobbla Blackwart	Chaoszwerge, Goblins, oder Oger	Einzelgänger, Blocken, Ausweichen, Klein, Kettensäge, Versteckte Waffe	130.000	6	2	3	7
Prince Moranion	Elfen oder Hochelfen	Einzelgänger, Blocken, Unerschrocken, Tackle, Wrestle	230.000	7	4	4	8
Puggy Baconbreath	Halblinge oder Menschen	Einzelgänger, Blocken, Ausweichen, Nerven aus Stahl, Lebensmüde, Klein	140.000	5	3	3	6
Quetzal Springen	Lizardman	Einzelgänger, Fangsicher, Hechtsprung, Abwehren, Kick-off Return, Springen, Nerven aus Stahl, Sehr lange Beine	250.000	8	2	4	7
Ramtut III	Khemri, Nekromanten oder Untote	Einzelgänger, Tackle durchbrechen, Wrestle, Knochenbrecher, Regeneration,	380.000	5	6	1	9
Rashnak Backstabber	Chaoszwerge	Einzelgänger, Ausweichen, Gewandt, Schlauer Schwachkopft, Erstechen	200.000	7	3	3	7
Ripper	Chaos, Goblins, Nurgle oder Orc	Einzelgänger, Greifer, Knochenbrecher, Regeneration, Mitspieler werfen	270.000	4	6	1	9
Roxanna Darknail	Amazonen oder Dunkelelfen	Einzelgänger, Ausweichen, Rasend, Springen, Aufspringen, Schweres Gerät	250.000	8	3	5	7

Name	Team	Fähigkeiten	Preis	MA	ST	AG	AV
Scrappa Sorehead	Goblins, Oger oder Orc	Einzelgänger, Brutal, Ausweichen, Springen, Lebensmüde, Sprinten, Klein, Sprintsicher, Sehr lange Beine	150.000	7	2	3	7
Setekh	Khemri, Nekromanten oder Untote	Einzelgänger, Blocken, Tackle durchbrechen, Schweres Gerät, Regeneration, Ball entreißen	220.000	6	4	2	8
Slibli	Lizardmen	Einzelgänger, Blocken, Greifer, Unterstützen, Standfest	250.000	7	4	1	9
Sinnedbad	Khemri oder Untote	Einzelgänger, Blocken, Aufspringen, Gewandt, Pass verhindern, Regeneration, Versteckte Waffe, Erstechen	80.000	6	3	2	7
Skitter Stab Stab	Skaven	Einzelgänger, Ausweichen, Klammerschwanz, Beschatten, Erstechen	160.000	9	2	4	7
Soaren Hightower	Hochelfen	Einzelgänger, Abwehren, Kick-off Return, Wurfsicher, Sicherer Pass, Ballsicher, Starker Arm	180.000	6	3	4	8
Ugroth Bolgrot	Orc	Einzelgänger, Kettensäge, Versteckte Waffe	100.000	5	3	3	9
Varag Ghoul-Chewer	Orc	Einzelgänger, Blocken, Aufspringen, Knochenbrecher, Robust	290.000	6	4	3	9
Wilhelm Chaney	Nekromanten, Norse oder Vampire	Einzelgänger, Fangsicher, Klauen, Rasend, Regeneration, Wrestle	240.000	8	4	3	8
Willow Rosebark	Amazonen, Halblinge oder Waldelfen	Einzelgänger, Unerschrocken, Gewandt, Robust	150.000	5	4	3	8
Zara the Slayer	Amazonen, Zwerge, Norse, Menschen, Halblinge, Hochelfen oder Waldelfen	Einzelgänger, Blocken, 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



## Häufig gestellte Fragen

**F:** Kannst Du die Fertigkeit Wurfsicher benutzen um einen mißlungenen Hau weg das Leder Pass zu wiederholen ? Modifizieren Tackle Zonen oder Störende 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 Sprintsicher 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, Schatten und Profi Würfe zu wiederholen ?

**A:** Ja solange es in deiner Runde geschieht. Aber du kannst auch deine Profi Fertigkeit benutzen um Tentakel und Schattenwürfe 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 Anstoßstabelle 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 gelandet ist.

## Anhang - Übersetzung

### Englisch - Deutsch

Englisch	Deutsch	Wo?	Englisch	Deutsch	Wo?
Accurate	Zielsicher	Seite 25	Mighty Blow	Knochenbrecher	Seite 22
Always hungry	Hungrig	Seite 21	Multiple block	Mehrfachblock	Seite 22
Ball and chain	Morgenstern	Seite 23	Nerves of steel	Nerven aus Stahl	Seite 23
Big hand	Große Hand	Seite 21	No hands	Keine Hände	Seite 22
Block	Blocken	Seite 19	Nurgle's rot	Nurgle Fäulnis	Seite 23
Blood lust	Blutrünstig	Seite 20	Pass	Wurfsicher	Seite 25
Bombardier	Bombardier	Seite 20	Pass block	Pass verhindern	Seite 23
Bone head	Dummkopf	Seite 20	Piling on	Zerquetschen	Seite 26
Break Tackle	Tackle durchbrechen	Seite 24	Prehensile trail	Klammerschwanz	Seite 22
Catch	Fangsicher	Seite 21	Pro	Profi	Seite 23
Chainsaw	Kettensäge	Seite 22	Really stupid	Blöd	Seite 20
Claw	Klauen	Seite 22	Regeneration	Regeneration	Seite 24
Dauntless	Unerschrocken	Seite 25	Right stuff	Lebensmüde	Seite 22
Decay	Verwesung	Seite 25	Safe throw	Sicherer Pass	Seite 24
Dirty player	Brutal	Seite 20	Secret weapon	Versteckte Waffe	Seite 25
Disturbing presence	Störende Haltung	Seite 24	Shadowing	Beschatten	Seite 19
Diving catch	Hechtsprung	Seite 21	Side step	Gewandt	Seite 21
Diving tackle	Fliegender Tackle	Seite 21	Sneaky git	Schlauer Schwachkopf	Seite 24
Dodge	Ausweichen	Seite 19	Sprint	Sprinten	Seite 24
Dump off	Abspiel	Seite 19	Stab	Erstechen	Seite 21
Extra arms	Zusätzliche Arme	Seite 26	Stakes	Pflöcke	Seite 23
Fan favourite	Beliebter Spieler	Seite 19	Stand firm	Standfest	Seite 24
Fend	Abwehren	Seite 19	Strip ball	Ball entreißen	Seite 19
Foul appearance	Abstoßendes Aussehen	Seite 19	Strong arm	Starker Arm	Seite 24
Frenzy	Raserei	Seite 24	Stunty	Klein	Seite 22
Grab	Greifer	Seite 21	Sure feet	Sprintsicher	Seite 24
Guard	Unterstützen	Seite 25	Sure hands	Ballsicher	Seite 19
Hail Mary pass	Hau weg das Leder	Seite 21	Tackle	Tackle	Seite 24
Horns	Hörner	Seite 21	Take root	Wurzeln schlagen	Seite 25
Hypnotic gaze	Hypnotischer Block	Seite 22	Tentacles	Tentakel	Seite 25
Juggernaut	Schweres Gerät	Seite 24	Thick skull	Robust	Seite 24
Jump up	Aufspringen	Seite 19	Throw team mate	Mitspieler werfen	Seite 23
Kick	Kicken	Seite 22	Titchy	Winzig	Seite 25
Kick-Off return	Kick-Off return	Seite 22	Two heads	Zwei Köpfe	Seite 26
Leader	Team-Kapitän	Seite 25	Very long legs	Sehr lange Beine	Seite 24
Leap	Springen	Seite 24	Wild animal	Wildes Tier	Seite 25
Loner	Einzelgänger	Seite 20	Wrestle	Wrestling	Seite 25

## Deutsch – Englisch

Deutsch	Englisch	Wo?	Deutsch	Englisch	Wo?
Abspiel	Dump off	Seite 19	Mitspieler werfen	Throw team mate	Seite 23
Abstoßendes Aussehen	Foul appearance	Seite 19	Morgenstern	Ball and chain	Seite 23
Abwehren	Fend	Seite 19	Nerven aus Stahl	Nerves of steel	Seite 23
Aufspringen	Jump up	Seite 19	Nurgle Fäulnis	Nurgle's rot	Seite 23
Ausweichen	Dodge	Seite 19	Pass verhindern	Pass block	Seite 23
Ball entreißen	Strip ball	Seite 19	Pflöcke	Stakes	Seite 23
Ballsicher	Sure hands	Seite 19	Profi	Pro	Seite 23
Beliebter Spieler	Fan favourite	Seite 19	Raserei	Frenzy	Seite 24
Beschatten	Shadowing	Seite 19	Regeneration	Regeneration	Seite 24
Blocken	Block	Seite 19	Robust	Thick skull	Seite 24
Blöd	Really stupid	Seite 20	Schlauer Schwachkopf	Sneaky git	Seite 24
Blutrünstig	Blood lust	Seite 20	Schweres Gerät	Juggernaut	Seite 24
Bombardier	Bombardier	Seite 20	Sehr lange Beine	Very long legs	Seite 24
Brutal	Dirty player	Seite 20	Sicherer Pass	Safe throw	Seite 24
Dummkopf	Bone head	Seite 20	Springen	Leap	Seite 24
Einzelgänger	Loner	Seite 20	Sprinten	Sprint	Seite 24
Erstechen	Stab	Seite 21	Sprintsicher	Sure feet	Seite 24
Fangsicher	Catch	Seite 21	Standfest	Stand firm	Seite 24
Fliegender Tackle	Diving tackle	Seite 21	Starker Arm	Strong arm	Seite 24
Gewandt	Side step	Seite 21	Störende Haltung	Disturbing presence	Seite 24
Greifer	Grab	Seite 21	Tackle	Tackle	Seite 24
Große Hand	Big hand	Seite 21	Tackle durchbrechen	Break Tackle	Seite 24
Hau weg das Leder	Hail Mary pass	Seite 21	Team-Kapitän	Leader	Seite 25
Hechtsprung	Diving catch	Seite 21	Tentakel	Tentacles	Seite 25
Hörner	Horns	Seite 21	Unerschrocken	Dauntless	Seite 25
Hungrig	Always hungry	Seite 21	Unterstützen	Guard	Seite 25
Hypnotischer Block	Hypnotic gaze	Seite 22	Versteckte Waffe	Secret weapon	Seite 25
Keine Hände	No hands	Seite 22	Verwesung	Decay	Seite 25
Kettensäge	Chainsaw	Seite 22	Wildes Tier	Wild animal	Seite 25
Kick-Off return	Kick-Off return	Seite 22	Winzig	Titchy	Seite 25
Kicken	Kick	Seite 22	Wrestling	Wrestle	Seite 25
Klammerschwanz	Prehensile trail	Seite 22	Wurfsicher	Pass	Seite 25
Klauen	Claw	Seite 22	Wurzeln schlagen	Take root	Seite 25
Klein	Stunty	Seite 22	Zerquetschen	Piling on	Seite 26
Knochenbrecher	Mighty Blow	Seite 22	Zielsicher	Accurate	Seite 25
Lebensmüde	Right stuff	Seite 22	Zusätzliche Arme	Extra arms	Seite 26
Mehrfachblock	Multiple block	Seite 22	Zwei Köpfe	Two heads	Seite 26