

Spielsequenz (GR12 AL55 AL133 CRP7)

Vor dem Spiel	1. Wurf auf Wettertabelle	GR28 AL136 CRP20
	2. Anreize & Starspieler	GR24 AL55 AL60
	3. Sonderkarten ziehen	GR25 AL55 AL102
	4. Anstoß bestimmen (Münze werfen)	GR12
	5. Fans & Ruhm ermitteln 2W6 + Fanfaktor x 1000 (Ruhm 0-2)	GR24 GR26 CRP18
	6. Anstoßendes Team stellt zuerst auf	GR12
	7. Anstoß und Abweichung: 1W6 in W8 (Schablone) + 1 Feld in W8	GR12
Spiel	9. Kick Off – Annehmendes Team beginnt	GR26 CRP18
	10. Spiel – 8 Spielzüge pro Halbzeit	GR13 CRP7
Nach dem Spiel (Liga)	11. Verbesserungswürfe, Teamwerte, Einnahmen & Ruhm, Personal, Vorbereitung	AL56 CRP26

Wettertabelle (GR28 AL136 CRP20)

2	Drückende Hitze	Am Ende eines Drives wird für jeden Spieler auf dem Spielfeld ein W6 geworfen, Bei einer 1 bricht der Spieler zusammen und kann beim nächsten Anstoß nicht aufgestellt werden.
3	Sehr sonnig	-1 für alle Passversuche
4-10	Schönes Wetter	Perfektes Blood Bowl Wetter
11	Strömender Regen	-1 für alle Versuche, den Ball anzunehmen; abzufangen oder aufzuheben.
12	Blizzard	Jeder Spieler, der eine Zusatzbewegung versucht, rutscht bei einem Ergebnis von 1-2 aus und geht zu Boden, und es können nur kurze Abspiele und kurze Pässe versucht werden.

Springender Ball (GR19 CRP13)

- Wenn der Ball fallen gelassen oder nicht gefangen wird, oder der Ball in ein Feld mit einem am Boden liegenden Spieler springt, oder ein Spieler in das Feld mit dem Ball zurückgedrängt wird oder darin landet, oder das Feld, in dem der Ball landet, unbesetzt ist (oder von einem am Boden liegenden Spieler besetzt ist), dann springt der Ball weiter, während die Spieler herumstolpern, und versuchen, ihn zufassen zu kriegen.
- Um herauszufinden, wohin der Ball springt, führst du einen Abweichungswurf (1W8 auf Schablone - Springt 1Feld) durch.
- Wenn der Ball in ein besetztes Feld springt, muss der Spieler in dem Feld versuchen, ihn zu fangen, wie zuvor beschrieben. Falls es dem Spieler nicht gelingt den Ball zu fangen, springt er weiter, bis er gefangen wird oder in ein leeres Feld oder vom Spielfeld springt.

Rüstungswurf 2W6 (GR17 CRP11)

Wurf > RW	Rüstung geknackt -> Verletzungswurf
Wurf <= RW	Rüstung hält – Spieler auf Rücken legen

BLOOD BOWL REFERENZ obermops@gmail.com - Version 1.3

Verletzungswurf 2W6 (GR17 CRP11)

2-7	Angeschlagen (Spieler auf Bauch drehen)
8-9	K.O. (Spieler in die K.O. Box)
10-12	Verlust (Spieler scheidet aus dem Spiel aus)

Fouls (GR32 CRP23 AL78 (Cheftrainer))

Einmal pro Runde darf sich ein Spieler bewegen und einen am Boden liegenden Spieler foulern. Hier wird sofort ein Rüstungswurf durchgeführt. Jede Unterstützung des Foulenden +1 und jede des Gefoulten -1 auf den Rüstungswurf. Kein Spieler, egal zu welchem Team er gehört, darf ein Foul unterstützen, wenn er sich in einer gegnerischen Angriffszone befindet, selbst aus irgendeinem Grund nicht über eine Angriffszone verfügt, oder am Boden liegt. Bei einem Pasch (Rüstungs- und/oder Verletzungswurf) wird der foulende Spieler ins Verlies geschickt. Cheftrainer darf Einspruch erheben: Wirf einen W6 – Bei einer 6 = Einspruch angenommen (Spieler in KO Box), bei einer 1 = Cheftrainer wird auf Tribüne verbannt. Bei weiteren Würfen auf die Anstoßtablette bekommt der Spieler dann -1 bei dem Ergebnis „Brillantes Training“. So oder so kommt es zum -> ZUGVERLUST

Geschicklichkeitstabelle (GR14 CRP8)

GE-Wert des Spielers	1	2	3	4	5	6
Benötigtes Würfelergebnis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modifikationen für Ausweichversuche (GR14 CRP8)

+1	Ausweichversuch
-1	Pro gegnerischer Angriffszone, in der sich das Feld befindet, in das der Spieler ausweicht

Modifikationen für die Ballaufnahme (GR14 CRP8)

+1	Ball aufnehmen
-1	Pro gegnerischer Angriffszone, in der sich das Feld befindet, in dem der Spieler steht.

Modifikationen für Pässe (GR19 CRP13)

+1	Kurzes Abspiel
0	Kurzer Pass
-1	Langer Pass
-2	Megapass
-1	Pro gegnerischer Angriffszone, in der sich das Feld befindet, in dem der werfende Spieler steht.

Modifikationen für Ballannahmen (GR19 CRP13)

+1	Akkuraten Pass fangen
+0	Springenden Ball, Einwurf, Anstoß oder ungenauen Pass fangen
-1	Pro gegnerischer Angriffszone, in der sich das Feld befindet, in dem der Spieler steht

Modifikationen für Ballübergaben (GR19 CRP13)

+1	Ballübergabe annehmen
-1	Pro gegnerischer Angriffszone, in der sich das Feld befindet, in dem der Spieler steht

Modifikationen für Abfangversuche (GR19 CRP22)

-2	Abfangversuch
-1	Pro gegnerischer Angriffszone, in der sich das Feld befindet, in dem der abfangende Spieler steht

Einwurf (GR19 CRP13)

Wenn ein Ball das Spielfeld verlässt, wird er sofort von den eifrigen Zuschauern zurückgeworfen! Benutze die Einwurfschablone, um festzustellen, wohin der Ball fliegt, wobei du das letzte Feld, durch das sich der Ball bewegt hat, bevor er das Spielfeld verließ, als Startpunkt benutzt (2W6 in Richtung 1W6 Einwurfschablone). Wenn der Ball in ein Feld geworfen wird, in dem ein Spieler steht, muss dieser Spieler versuchen, den Ball zu fangen, wie zuvor beschrieben.

Wenn der Ball in einem leeren Feld oder in einem von einem am Boden liegenden Spieler besetztes Feld landet, springt er weiter (1W8). Wenn der Ball infolge eines Einwurfs das Spielfeld wieder verlässt, wird er wieder eingeworfen, wobei die Einwurfschablone über dem letzten Feld zentriert wird, das er vor Verlassen des Spielfelds durchquert hat. Einwürfe können nicht abgefangen werden.

Anstoßtablette (GR27 CRP19)

2	Schnapp den Schiri	Jeder bekommt eine zusätzliche Bestechung
3	Randale	Runde 0: Rundenzählen +1 Runde 1-7: Werfe einen W6 1-3 Rundenzählen +1 4-6 Rundenzähler -1 Runde 8: Rundenzähler -1
4	Perfekte Verteidigung	Anstoßendes Team darf neu aufstellen
5	Hoher Ball	Das annehmende Team darf einen Spieler, der in keiner Angriffszone steht, in das Feld mit dem Ball stellen, wenn es leer ist und eine Ballannahme versuchen
6	Begeisterte Fans	Beide W3 + Ruhm +1 je Cheerleader – höheres Ergebnis bekommt Trainingsmarke für Halbzeit. Bei Gleichstand bekommen beide eine Trainingsmarke
7	Wetterwechsel	Neues Wetter. Bei schönem Wetter streut der Ball und weicht + 1 ab
8	Brillantes Training	Beide W3 + Ruhm +1 je Trainerassistenten – höheres Ergebnis bekommt Trainingsmarke für Halbzeit. Bei Gleichstand bekommen beide eine Trainingsmarke
9	Überraschung!	Das annehmende Team kann jeden Spieler 1 Feld bewegen. Angriffszonen werden ignoriert
10	Blitz!	Das anstoßende Team kann eine komplette Runde spielen. Rundenmarker wird nicht bewegt. Spieler in Angriffszonen dürfen jedoch keine Aktionen durchführen.
11	Steinhagel	W6 + Ruhm Höheres Erg.: Steinewerfer Gleiches Erg.: Beide Steinewerfer Zufälligen gegnerischen Spieler ermitteln und Verletzungswurf
12	Sturm auf das Spielfeld	W6 + Ruhm für jeden gegnerischen Spieler. Bei 6+ ist der Spieler angeschlagen.

Ligaspiel / Spielsequenz (GR12 AL55 AL133 CRP7)

Vor dem Spiel	
1	Auf der Wettetabelle würfeln (GR28 AL136 CRP20)
2	Anreize auswählen (GR24 AL55 AL60 CRP69)
3	Sonderkarten ziehen (GR25 AL55 AL102)
4	Münzwurf um dem Anstoß (GR12)
Das Spiel	
1	Bestimmt die Anzahl der Fans und den Ruhm (GR24 GR26 CRP18)
2	Anstoß (GR12) Wurf auf Anstoßtabelle (GR27 CRP19)
3	Tragt das Spiel aus!
Nach dem Spiel (AL56)	
1	Verbesserungswürfe (AL54) (CRP26)
2	Teamwerte aktualisieren (AL56) (CRP26)
3	Einnahmen und Ruhm aufschreiben (AL56) (CRP29)
4	Personal feuern oder anheuern (AL56) (CRP29)
5	Vorbereitung auf das nächste Spiel (AL56) (CRP29)

Anreize & Starspieler (GR24 AL55 AL60)

0-2	Bloodweiser-Fässer	Je 50.000 Goldstücke
0-3	Bestechungen	Je 100.000 Goldstücke
0-4	Zusätzliche Teamwiederholungswürfe	Je 100.000 Goldstücke
-/-	Söldner	Unterschiedliche Kosten
0-2	Starspieler	Unterschiedliche Kosten
0-2	Berühmt-berühmte Mitglieder des Trainerstabs	Unterschiedliche Kosten
0-2	Wandernde Sanitäter	Je 100.000 Goldstücke
0-5	Sonderkarten	Je 100.000 Goldstücke

Sonderkarten ziehen (GR25 AL55 AL102)

Grundregeln		Ligaregeln			
W6	Anzahl	O	Ziehen	Behalten	
1	1	D E R	Höchster Teamwert		
2-5	2		Bis zu 1.000.000 GS	2	1
6	3		1.000.000 GS – 1.990.000 GS	3	2
			2.000.000 GS – 2.990.000 GS	4	3
			3.000.000 GS oder mehr	5	4

Starspielerpunkte-Tabelle (AL53)

SSP	Titel
0-5	Neuling
6-15	Erfahrener Spieler
16-30	Veteran
31-50	Aufstrebender Star
51-75	Starspieler
76-175	Superstar
176+	Legende

Schwere Verletzung (AL52)

W6+W8	Ergebnis	Auswirkung
11-38	Schwer verletzt	Keine
41	Gebrochene Rippen	Verpasst das nächste Spiel
42	Leistenzerrung	Verpasst das nächste Spiel
43	Ausgestochenes Auge	Verpasst das nächste Spiel
44	Gebrochener Kiefer	Verpasst das nächste Spiel
45	Gebrochener Arm	Verpasst das nächste Spiel
46	Gebrochenes Bein	Verpasst das nächste Spiel
47	Zertrümmerte Hand	Verpasst das nächste Spiel
48	Eingeklemmter Nerv	Verpasst das nächste Spiel
49	Rückenverletzung	Hartnäckige Verletzung
52	Zertrümmertes Knie	Hartnäckige Verletzung
53	Zertrümmerte Hüfte	-1 BE
54	Zertrümmerter Knöchel	-1 BE
55	Schwere Gehirnerschütterung	-1 RW
56	Schädelbruch	-1 RW
57	Genickbruch	-1 GE
58	Schlüsselbeinbruch	-1 ST
61-68	Tot!	Tot!
Verpasst das nächste Spiel		Verpasst das nächste Spiel
Hartnäckige Verletzung		Verpasst das nächste Spiel & +1 auf alle weiteren Verletzungswürfe
1 BE, ST, GE, RW		Verpasst das nächste Spiel & Attributverringerung
Tot!		Tot!

Starspielerpunkte (SSP) (AL53)

Aktion	Punkte
Gelungener Pass (PASS)	1 Starspielerpunkt
Touchdown (TD)	3 Starspielerpunkte
Abgefangen (ABG)	2 Starspielerpunkte
Verursachter Spielerausfall (VSA)	2 Starspielerpunkte
Spieler des Tages (SDT)	5 Starspielerpunkte

Verbesserungen-Tabelle (AL54)

2W6	Ergebnis
2-9	Der Spieler erhält eine neue Fertigkeit
10	Neue Fertigkeit oder der BE- oder RW-Wert wird um 1 erhöht
11	Neue Fertigkeit oder der GE-Wert wird um 1 erhöht
12	Neue Fertigkeit oder der ST-Wert wird um 1 erhöht

Wann springt der Ball wie

Ball fallen gelassen / nicht gefangen / Ball fällt auf liegenden Spieler	1W8 bis gefangen oder leeres Feld
Pass war ungenau	3W8 erst dann fangen
Nach Einwurf	2W6 in W6 Richtung, dann 1W8
Anstoß	1W6 in Richtung W8, danach 1W8

Spielerwertveränderungen (AL54)

Neue Fertigkeit aus der „Normal“-Spalte	+20.000 Goldstücke
Neue Fertigkeit aus der „Pasch“-Spalte	+30.000 Goldstücke
+1 BE oder +1 RW	+30.000 Goldstücke
+1 GE	+40.000 Goldstücke
+1 ST	+50.000 Goldstücke

Ungenauer Pass (GR18)

Wenn das modifizierte Ergebnis gleich oder höher ist als der benötigte Wert, ist der Pass akkurat und landet in dem anvisierten Feld. Wenn das modifizierte Wurfresultat niedriger ist als der benötigte Wert, war der Pass ungenau und weicht ab. **Würfle dreimal (W8)** nacheinander für die Abweichung, um zu sehen, wo der Ball aufkommt. Beachte, dass die Abweichungswürfe getrennt durchgeführt werden und so die Chance besteht, dass der Ball wieder im ursprünglichen Zielfeld landet (aber dann schwieriger zu fangen sein wird). Der Ball kann nur in dem Feld gefangen werden, wo er landet – wenn er durch das Feld eines Spielers springt, darf der Spieler nicht versuchen, den Ball zu fangen. Beachte: Die Sonderegeln auf Seite 31 machen es möglich, dass ein Thrower den Ball beim Passversuch fallen lässt und dass gegnerische Spieler versuchen können, den Ball abzufangen.

Reguläre Wurf Entfernungen

13	M	M																		
12	M	M	M	M	M															
11	M	M	M	M	M	M	M													
10	L	L	L	M	M	M	M	M												
9	L	L	L	L	L	M	M	M	M	M										
8	L	L	L	L	L	L	L	M	M	M	M									
7	L	L	L	L	L	L	L	L	M	M	M									
6	K	K	K	K	L	L	L	L	L	M	M	M								
5	K	K	K	K	K	L	L	L	L	M	M	M								
4	K	K	K	K	K	K	L	L	L	L	M	M	M							
3	A	A	K	K	K	K	L	L	L	L	M	M	M							
2	A	A	A	K	K	K	L	L	L	L	L	M	M							
1	A	A	A	A	K	K	K	L	L	L	L	M	M	M						
0	W	A	A	A	K	K	K	L	L	L	L	M	M	M						
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						

W	Werfer	A	Kurzes Abspiel	M	Mega Pass
K	Kurzer Pass	L	Langer Pass		