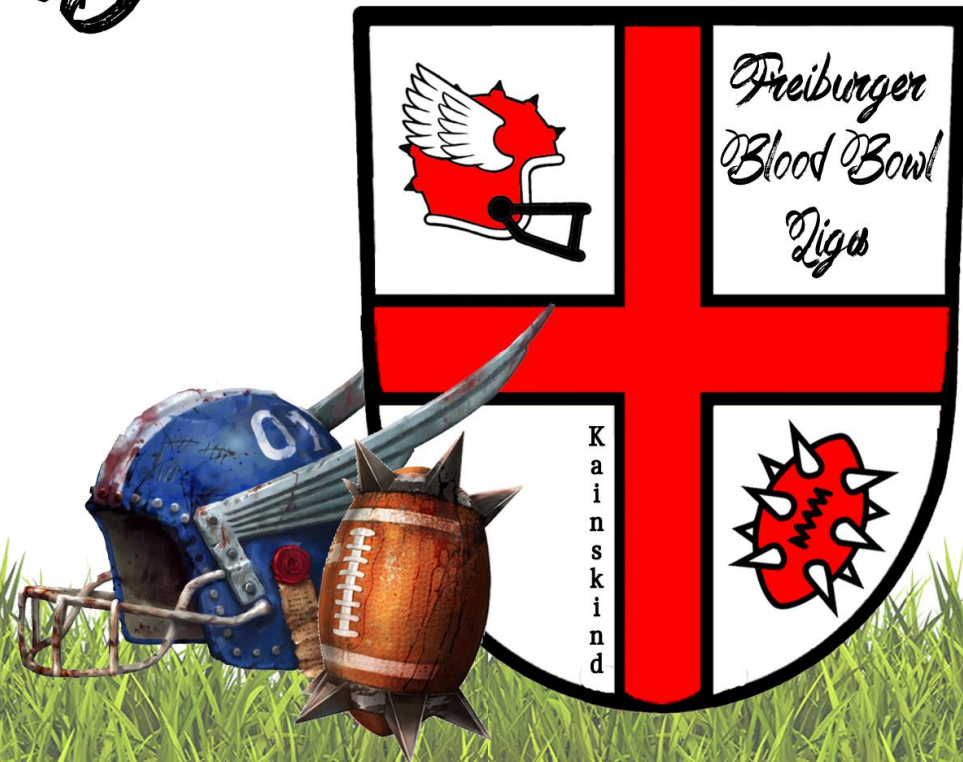


Freiburger Blood Bowl Liga



~ Regularien Erste Edition ~

by Kainskind

Princy Pales Version

Dieses Regelwerk entstand mit viel Herzblut, Feedback und Kooperation
für die und mit der Kainskind'schen Trainer Community. :)

Dieses Regelwerk ist nun Obsolet. Ein neues wird gerade für euch erstellt.

Inhalt

- Wichtige Daten
- Gültige Regularien
- Einschränkungen & Hausregeln
- Sonderevent
 - Dirty Money Betting
 - Bounty Bodyshop
 - Pre-Season League
- Anmeldung
- Organisation der Liga
- Team anheuern
- Gleiches Team neue Season
- Blood Bowl Sponsoring
- Blood Bowl Stadien
- Besondere Schiedsrichter
- Anstoßstabelle
- Wetter
- Verletzungstabelle
- Verlusttabelle
- Fertigkeiten
- Fach-Chinesisch
- Die Regeln von Blood Bowl

Wichtige Daten

Letzter Anmeldungstag:	28.02.2020
Bekanntgabe der Divisionen:	29.02.2020
Pre-Season League:	6.03. & 7.03.2020
Ligastart:	14.03.2020
Laufzeit der Liga:	ca. 6 Monate
Laufzeit der gesamten Liga:	4 Jahre
Aktuelle Season:	Jahr 2
Zeitraumen zur Vereinbarung und zum Austragen eines Spieles:	21 Tage
Zeitbegrenzung:	ab Finale
Zeitbegrenzung pro Zug:	5 Minuten

Gültige Regularien

- Es gelten alle Regeln und optionalen Regeln des offiziellen Regelwerks aus der Grundbox von Games Workshop, aus dem Almanach 2017 und Death Zone Season 1 & 2.
- Alle erschienenen Spike Magazines und Spike Almanach gelten mit ihren Teamregeln, Starplayern, Zusatzbällen und etc. für die Liga.
- Es sind alle Teams aus den Spike Magazines, Almanach, der NAF und Teams of Legends zugelassen, solange deren Regeln nachvollzogen werden können.
- Sollte während der Liga eine Regel-Errata, ein Spike Magazine, Almanach etc. erscheinen, welches die bisherigen Teamregeln überschreibt oder verändert. Ist der Rooster nach den neuen Regeln zu überarbeiten und anzupassen. Ebenso gelten die neuen Regeln
- Eine Zeitlang niederlassen: Starspieler dürfen nur ein Spiel aufgenommen werden.
- Berühmte Schiedsrichter: Diese Regel ist zugelassen. Wirf allerdings vor dem Spiel einen W6, auf die 5+ könnt ihr auf der Schiedsrichter Tabelle würfeln. Ansonsten kommt ein Standard Schiri.
- Optional darf in den Divisionen mit einer Zeitbegrenzung gespielt werden. Dazu ist das Einverständnis von beiden Spielern nötig.

- Bemalung: Jedes bemalte Team (3 Farben) erhält einmalig und dauerhaft einen kostenlosen Fan-Faktor. Dieser wird als +1 auf dem Rooster vermerkt und nicht in den Wert des Teams eingerechnet. Der Bonus ist einmalig und dauerhaft und wird ab Zeitpunkt der vollen Bemalung dem Trainer angerechnet.
- Laufzeit: Die Blood Bowl Liga Freiburg von Kainskind beträgt 4 Seasons. Danach folgt ein Hard Reset auf 0.
- Stadien: Es wird mit den Stadienregeln des Almanach 2017 / Season 1 & 2 gespielt.
- Sponsoren: Es wird mit den Sponsorenregel des Almanach 2017 / Season 1 & 2 gespielt.
- Bälle: Es dürfen Sonderbälle eingesetzt werden.

Einschränkungen & Hausregeln

- Sponsorings werden auf je 1 pro “Gattung” reduziert. Ein einmaliges, ein Kleines und ein Fortlaufendes Sponsoring. Nach dem Verlust eines Ligaspieles, muss ein Wurf ausgeführt werden, ob die Sponsorings, Klein und Fortlaufend, verloren gehen. Wirf einen Würfel für jedes bestehende Sponsoring. Bei einer 5+ geht das Sponsoring verloren.
- Freundschaftsspiel-Limit: Freundschaftsspiele werden auf je eines pro Team und Spieltag limitiert. Bedeutet jedes Team kann einmal gegen jedes Team in einem Freundschaftsspiel antreten. Sowohl innerhalb der Division, als auch Divisions-Übergreifend. Dabei kann nach jedem abgeschlossenen Ligaspiel ein Freundschaftsspiel ausgetragen werden.
- “Verpasst nächstes Spiel” und alle weitere Ausfälle, egal wie verursacht, auch Verletzungen welche sich durch Freundschaftsspiele ereignen, werden nur durch ein ordentliches Ligaspiel ausgeheilt bzw. abgegolten. Die Pre-Season League gilt in diesem Bezug als ordentliches Ligaspiel.
- Sponsorings und deren Auswirkungen werden nur in regulären Ligaspielen angerechnet. Es können weder welche in Freundschaftsspielen und Pre-Seasons zu-gewonnen werden, noch Effekte aus den Langfristigen oder kurzfristigen angewandt werden.
- Vorzüge durch Stadien werden nur in regulären Ligaspielen angerechnet. Es können weder Stadien in Freundschaftsspielen oder Pre-Seasons erworben werden, noch werden deren Effekte angewandt.

- Das Nutzen von Starspielern endet mit dem Beginn der Finalrunden.
- Sonderkarten - Es sind keine Sonderkarten zugelassen.
- Zerquetschen - Zerquetschen ist nicht zugelassen.
- Kostenloser Fanfaktor - Die optionale Regel wird nicht zugelassen.
- Unterbesetzte Divisionen - Die optionale Regel wird nicht zugelassen. Stattdessen gilt eine Hausregel mit gleichem Namen.
- Goblin- und Halbling-Schiedsrichter - Die optionale Regel wird nicht zugelassen.
- Unterbesetzte Divisionen: Zählt eine Division als Unterbesetzter in der FBBL so darf jeder Trainer während seines ausfallenden Spiels, 1 Spieler des Tages vergeben und W6*10000 Gold + 10000 Gold, als Ausgleich für dieses Spiel aufschreiben. Fanfaktor, Genesungen, Sponsorings oder Stadien finden keine Anwendung und können weder, genutzt noch gewonnen werden.
- Es gelten alle Sonderevents der FBBL.
- Ab den Finalrunden gilt eine Zeitbegrenzung von 5 Minuten pro Zug.

Sonderevents der FBBL

Dirty Money Betting ~ Safe, Fair, Bloody

founded by Pales & Sisters AG ~ hated by Blodder

Jeder Trainer erhält von der DMB-Bank 1000000 Goldmünzen mit welchen er Wetten auf reguläre Ligaspiele abschließen kann. Dieses Geld tangiert nicht die Teamkasse.

Der Trainer/ Die Trainerin oder die Trainer welche das beste Gespür entwickelt haben, bekommt am Ende der Season einen Extra Preis.

- Um eine Wette zu platzieren wird unter nachfolgendem Link das Dokument ausgefüllt.
- **<https://forms.gle/ecqQ8ygSVZWTdySE9>**
- Der Tipp ist bis 10 Minuten nach Spielbeginn abzugeben.
- Princy errechnet, bei Zeit, eine Tippquote und gibt diese bekannt.
- Nach Ende des Spiels errechnet Princy die Gewinnquote.

- In unregelmäßigen Abständen aktualisiert Princy das Diagramm der Wettbankenstände die du HIER einsehen kannst.

Folgend wird die Quote errechnet:

Je 10000 Gold zählen als Faktor 1.

Die Summe der verlorenen Tipps wird durch den Faktor geteilt, welcher auf der gewinnenden Seite errechnet wurde.

Jeder Trainer erhält anhand der Höhe seines Tipps die mit dem passenden Faktor multiplizierte Gewinnsumme inklusive seines Tipp-Einsatzes als Gewinn ausgezahlt.

Bounty Bodyshop ~ Second Hand Organs

Der Kopfgeld- und Prämienshop von Blodder Industries

Jeder Trainer; aber auch der Bounty Bodyshop, kann während der Liga Kopfgelder auf Spieler oder Körperteile aussetzen. Wird während eines Spiels, egal ob reguläres Ligaspiel oder Freundschaftsspiel, solch ein Kopfgeld-Ziel “erarbeitet” kann der Trainer der es erfüllt hat sein Kopfgeld einfordern.

(Der Trainer der den Spieler getötet hat kann das Kopfgeld erhalten. Das bedeutet tötet ein Trainer einen Gegnerischen Spieler darf er ihn als Prämie einlösen. Tötet der Trainer durch Patzen seinen eigenen Spieler, ist es ihm ebenfalls gestattet die Prämie zu erhalten. Das Recht der Einlösung liegt also immer bei dem Trainer der das Ableben des Spielers zu verantworten hat. Ebenfalls können Körperteil-Prämien eingelöst werden, wenn diese auf der Verlusttabelle aufgelistet sind, beispielsweise ein Auge wenn auf der Tabelle die 43 gewürfelt wird.)

Wenn er dies tut, so wird eine Fotografie an den Kopfgeld-Steller gesendet und dieser zahlt ihm seine Prämie. *(Fotografiere die Miniatur mit dem Würfelergebnis.)*

Die Prämien werden aus der Teamkasse bezahlt und dem anderen Trainer gutgeschrieben.

Ein Kopfgeld oder eine Körperteil-Prämie kann jeder Trainer, jederzeit aussetzen.

[Klicke hier um ein Bestellformular auszufüllen.](#)

Danach wird der Auftrag offiziell vom Bounty Bodyshop bekannt gegeben und zählt als aktiv, bis zum Widerruf oder Erfüllung. Ein Auftrag kann nicht nach Erfüllung widerrufen werden!

[Alle aktiven Kopfgelder oder Körperteil-Prämien findest du hier!](#)

Pre-Season League

Die Pre-Season League ist für jeden Trainer, ab Season 2 in der 4-jährigen Laufzeit, der mit einem neuen Team, dessen Goldwert 1000000 beträgt, der Liga beitrifft. [Anmeldung hier](#).

Die Pre-Season League findet an einem Wochenende. *Datum und Uhrzeit werden hierfür von der Orga bekannt gegeben.* An diesem Tag werden alle “neuen” Trainer eingeladen in einer Art Turnier, Mit- und Gegeneinander zu spielen.

Jeder Trainer bestreitet hierfür 3 Matches. Um einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten gibt es ein Zeitlimit für jeden Zug von 7 Minuten. Somit ein maximaler Zeitaufwand von 3 Stunden und 44 Minuten pro Spiel. Bei jedem Spiel wird es eine Pause für die Trainer in der Halbzeit von 15 Minuten und zwischen den Spielen von 20 Minuten geben.

Die Paarung der Trainer wird, identisch zur Paarung der Divisionen in der eigentlichen Liga, per Zufall gewählt. Lediglich eine Vorsortierung der Teams wird durch die Orga vorgenommen um einen fairen Pool zu erhalten. (Nicht 1 Ork-Division, Elfen-Division etc. sondern ein “fairer” Mix)

Danach geht es im Schweizer System weiter.

Die Teilnahme an der Pre-Season League ist nicht verpflichtend. Bietet aber die Möglichkeit mit etwas “Taschengeld” und Skills in die Liga einzusteigen.

Folgender Richtlinien unterwerfen sich die Teilnehmer der Pre-Season League

- Verletzungen und Spielerausfälle, die während der Pre-Season entstehen, werden in die reguläre Liga mitgenommen.
- “Verpasst nächstes Spiel” und alle weitere Ausfälle, egal wie verursacht, werden nur durch ein ordentliches Ligaspiel ausgeheilt bzw. abgegolten.
- Die Pre-Season gilt im Bezug auf Spielerausfälle und Verletzungen als ordentliches Ligaspiel.
- Sponsorings und deren Auswirkungen werden nicht angewandt.
- Vorzüge durch Stadien werden nicht angewandt.
- Es können während der Pre-Season League keine Freundschaftsspiele verabredet werden.
- Die Anzahl der Pre-Season League Spiele wirkt sich nicht auf das Freundschaftsspiel-Limit aus.
Bedeutet: Die Pre-Season League zählt nicht als Spieltag!

Anmeldung

Drei Einfache Schritte zur Liga:

- Hier Anmelden: [Trainer; klick mich!](#)
- Im Ligatool anmelden und Rooster hochladen ([FBBLTL Freiburg](#))
- Bei Fragen [Mandragan](#) oder [LelithMacNeil](#) im Forum kontaktieren oder einfach eine What'sApp oder ein Telegramm an 015730927261
- Bei Fragen zum Ligatool [Rabenstein](#) kontaktieren (im Kainskind-Forum).
- Zum Forum geht es hier: [Klick mich!!](#)
- Die Anmeldung zur Pre-Season League befindet sich hier: [Bitte klick mich!](#)

Organisation der Liga

- Eure Organisatoren der Liga sind Bianca und Holger, im Forum LelithMacNeil und Mandragan. Während der laufenden Liga werden diese aus Atmosphärischen Gründen als Princy Pales und Sebb Blodder, die Chefs der OBBLM der FBBL genannt.
- Die Spieler werden durch Losung in Divisionen eingeteilt und innerhalb der Divisionen müssen alle Teams innerhalb eines Zeitrahmens und Reihenfolge gegeneinander gespielt haben.
- Die Paarung der Divisionen wird per Zufall gewählt, lediglich wird eine Vorsortierung der Teams, durch die Orga vorgenommen um einen fairen Pool zu erhalten. (Nicht 1 Ork-Division, Elfen-Division etc. sondern ein "fairer" Mix)
- Es wird ein Hin- und Rückspiel geben. Der Zeitrahmen beträgt 3 Wochen. Für jedes einzelne Spiel wird es eine Deadline geben. Falls ein Spieler nicht innerhalb der gegebenen Zeit mit seinem Gegner spielt, gilt dies als Aufgabe.
- Nach Beendigung der regulären Laufzeit beginnen die Finalrunden. Diese Spiele werden dann mit einer Zeitbegrenzung von 5 Minuten pro Zug gespielt.
- Das Format der Finalrunden ist das so genannte K.O.-System.

- Ligaspiele und deren Nachbereitung können überall stattfinden. Beide Spieler müssen allerdings einem Ligaleiter die Ergebnisse mitteilen und bestätigen. (Ligatool)
- Alle anderen offiziellen Würfelwürfe müssen in Anwesenheit der Orga geschehen.
- Jeder Spieler muss bis zum Anmeldestichtag sein Team der Orga vorlegen.
- Der Teambogen ist aktuell zu halten. Dies muss innerhalb von 3 Tagen nach dem Spiel geschehen. (Bitte haltet Euren Team-Rooster stets gepflegt und Aktuell!)
- Bitte kontaktiert uns frühzeitig (3 Tage) bei Problemen, damit wir darauf reagieren können.
- Falls Spielberichte angefertigt wurden können diese elektronisch abgeben werden und werden im Forum einsehbar sein.
- Viele Spieler versüßen sich und uns die Liga mit Cater Gates, Verschwörungen, Fake-News und stecken viel Zeit und Arbeit in die Erstellung von Charakteren, Zeitungen und Interviews.
- Die Teilnahme an den Sonderevents ist nicht verpflichtend aber lustig.

Team anheuern

Die Mittel für die Teams:

Zu Beginn der neuen Spielzeit erhält jedes Team 1000000 Goldstücke für die Teamkasse.

Dies stellt die Mittel dar, die von der Liga, den Team-Sponsoren, Fanclubs und großzügigen Unterstützern zur Verfügung gestellt werden.

Wechselt ein Trainer sein Team so beginnt er wieder beim Wert 1000000 Gold und erstellt wie beim ersten mal.

Gleiches Team neue Season

Teams, die bereits an der vorherigen Spielzeit teilgenommen haben, addieren alles, was sie noch in ihrer Teamkasse hatten, und die unten aufgelisteten Teamkassen-Boni hinzu. Wenn du alles zusammengerechnet hast, runde den Betrag in deiner Teamkasse auf die nächsten 10000 Goldstücke ab.

- 10000 GS für jedes Spiel, das das Team in der letzten Spielzeit bestritten hat (Freundschaftsspiele und Wettbewerbsspiele).
- 5000 GS für jeden Touchdown, den das Team während der letzten Spielzeit erzielt hat.
- 5000 GS für jeden vom Team während der letzten Spielzeit verursachten Spielerausfall.

Um ein Team zusammenzustellen, nimmst du einen neuen Teambogen und erschaffst dein Team neu - genau wie du es getan hast, als du dich zuerst der Liga angeschlossen hast.

Die folgenden vier Regeländerungen gelten für das Erschaffen des Teams:

- Du behältst deinen bisherigen Fan-Faktor, ohne dass Kosten entstehen (aber sein Wert zählt trotzdem zu deinem Teamwert). Wenn du ihn erhöhen willst, kannst du das für 10000 GS pro Punkt tun.

- Zusätzlich dazu, kannst du auch Spieler wieder einstellen, die während der letzten Spielzeit Teil deines Teams waren, indem du die Kosten bezahlst, die auf dem Teambogen jener Spielzeit vermerkt sind. (Es können nur Spieler angeheuert werden, die in das neue Team auch aufgenommen werden können. Verbündeten Regeln der Teams bleiben bestehen)

Übernimm die ganze Zeile von deinem alten Teambogen, inklusive aller Hartnäckigen Verletzungen, Starspielerpunkte und der Angabe, ob der Spieler in den Ruhestand will, und erhöhe die Anzahl der Spielzeiten, an denen der Spieler teilgenommen hat, um 1. Wenn du einen Spieler wieder einstellen möchtest, der in den Ruhestand will, braucht er einen zusätzlichen Ansporn, um dabeizubleiben (für gewöhnlich einen Umschlag voller Gold!). Für jede Spielzeit, an der der Spieler teilgenommen hat, erhöhen sich die Kosten, um ihn wieder einzustellen, um zusätzliche 20000 Goldstücke. Dies ist eine einmalige Sonderzahlung, die die Kosten-Spalte deines Teambogens nicht beeinflusst.

- Für jeden Spieler aus deinem alten Kader, der in den Ruhestand will und den du nicht wieder einstellen möchtest, kannst du deinem Team kostenlos einen Trainerassistenten hinzufügen - sein Wert zählt trotzdem zu deinem Teamwert. (Ein Spieler will erst nach dem 2ten Spieljahr in den Ruhestand, die erste Übernahme verursacht also keine zusätzlichen Kosten!)
- Sämtliche Sponsorings und Stadien-Verträge werden aufgelöst.

Regeln:

Ein Spieler, welcher ein Team aus der ersten Liga erneut spielen möchte, muss folgende Regeln beachten:

- Entferne alle „Verpasst das nächste Spiel“- Häkchen und wirf dann einen W6 für jede Hartnäckige Verletzung in deinem Kader. (nur Rückenverletzung und zertrümmertes Knie)
Bei einer 4 oder mehr hat die Zeit abseits des Spielfeldes Wunder gewirkt und die Verletzung wird entfernt.
Wenn dein Team über Sanitäter verfügt, addiere 1 zu jedem Wurfergebnis.
- Wirf 2W6. Wenn das Ergebnis niedriger ist als dein Fan-Faktor, verlieren während der Spielpause einige Schönwetterfans das Interesse und dein Fan-Faktor sinkt um W3
- Wenn du an der nächsten Spielzeit teilnehmen willst, bestimme deinen neuen Kassenstand- „siehe Mittel aufbringen" unten.
- Stelle dein Team für die neue Spielzeit zusammen (siehe Seite 59 im Almanach)

Blood Bowl Sponsorings

Sponsoren und Sponsorings, das gewisse etwas. Teams können am Ende des Spiels versuchen Sponsoren zu gewinnen. Wenn der Trainer einen Sponsor suchen möchte:

Wirf	addiere	addiere	Ergebnis 20+	Ergebnis 25+
W16	Fanfaktor	+2 wenn du ein Stadion besitzt	Einmaliges Sponsoring oder fortdauernde Sponsoring	Bedeutendes Sponsoring
		+2 wenn du das Spiel gewonnen hast / +3 wenn du 2 Touchdowns mehr hast als dein Gegner		
		+2 wenn das andere Team 3 verluste erlitten hat / +3 wenn das andere Team mindestens 5 Verluste erlitten hat		
		+3 wenn das Spiel teil der Play-Offs war / +5 wenn das Spiel ein Finalspiel war		

Das Einmalige Sponsoring

Das Team erhält W6*10000 Goldstücke und wirft einen zweiten W6, bei einer 1 verpasst ein zufälliger Spieler des Teams das nächste Spiel.

Das fortdauernde Sponsoring

Notiere es auf dem Teambogen! Nach dem Spiel einer jeden Partie erhält das Team W3*10000 Goldstücke zusätzlich. Wirf einen W6, bei einer 1 verpasst ein zufälliger Spieler des Teams das nächste Spiel.

Das bedeutende Sponsoring

Name	Regeln
McMurty's Burgerimporium	Wirf zu Beginn jeder Halbzeit einen W6. Bei 5+ erhält das Team einen Teamwiederholungswurf. Spieler können keine BE oder GE Werte erhöhen.
Farblast und Söhne Geschützlösungen	Ein Standardspieler des Teams erhält die Fertigkeit "Bombardier", "Einzelgänger" und "Versteckte Waffe". Einnahme nach jedem Spiel des Teams -20000 Goldstücke. Alle Elfenteams dürfen dieses Sponsoring nicht nehmen.
Star Versicherungsgilde	Stirbt ein Spieler des Teams erhält der Trainer nach dem Spiel (Phase 4 Personal) eine Auszahlung in Höhe von 50% des gegenwärtigen Spielwertes. Danach wirf einen W6, wenn das Ergebnis gleich oder Höher als die Zahl der entfernten Spieler ist, entferne $2W6 \cdot 10000$ Goldstücke aus der Teamkasse. Falls das Team nicht zahlen kann, wird seine Teamkasse gelehrt und der Vertrag endet. W3 zufällige Spieler verpassen das nächste Spiel. Danach kann dieses Sponsoring nie wieder gewählt werden.
Stahlpinnes Sportimporium	

Blood Bowl Stadien

Überall auf der Welt gibt es Stadien. Vor dem Spiel werfe 2W6 und schaue auf nachfolgender Tabelle in welchem Stadion du spielst.

2W6	Ergebnis
2-3	Sehr motivierte würden diese Stadion als “Nicht-Standard” beschreiben Würfele auf Ungewöhnliche Stadien
4-5	Die Mitarbeiter schätzen Blood & Gore mehr als Instandsetzung. Würfele auf Heruntergekommene Stadien
6-8	Durchschnittliches Stadion. Keine Attribute.
9-10	Deutlich beeindruckender als die Masse! Würfele auf Luxus Stadien
11-12	Das Heimpublikum ist etwas eigentümlich. Würfele auf Ansässige Zuschauer

Ungewöhnliche Stadien

W6	Ergebnis
1	Knöcheltiefes Wasser. Ziehe immer -1 von dem Ergebnis des Rüstungswurfes ab, wenn ein Spieler zu Boden geht. Würfele einen W6 wenn ein liegender Spieler vom Bauch auf dem Rücken gedreht werden soll, bei einem Ergebnis von 1 bleibt er eine weitere Runde auf dem Bauch liegen.
2	Abschüssiges Spielfeld. Werfe einen w6. Bei 1-3 ist das Spielfeld zum annehmenden Team abschüssig, bei 4-6 zum abspielenden Team. Verwende die Einwurfschablone anstelle der Abweich-schablone wenn der Ball springt. Zusätzlich können Spieler einen weiteren Go-For-It versuchen, wenn es sie näher an den Rand der abschüssigen Kante bringt. In der Halbzeit wechselt die Abschüssige Seite.
3	Eis. Nachdem der Ball gesprungen ist, rutscht er ein Feld weiter in gleicher Richtung. Spieler die zu Boden gehen rutschen ein Feld in eine zufällige Richtung. Rutscht er in ein besetztes Feld bewegt er sich nicht. Rutscht er in die Zuschauer führe die normalen Würfe für die Fans aus. Rutscht er in das Feld mit dem Ball springt der Ball.
4	Astrogranite. Addiere 1 auf die Ergebnisse aller Rüstungswürfe. Geht ein Spieler bei einem Go-For-It zu Boden werfe einen W6. Bei 1-3 geht er regulär zu Boden. Bei 4-6 bleibt er stehen, es kommt nicht zum Zugverlust. Es kann kein erneuter Go-For-It versucht werden.
5	Unebener Boden. Der Boden gleicht einer einzigen Stolperfalle. Für die Dauer des Spiels erhalten alle Modelle einen Abzug von -1 auf Bewegung. (Bis zu einem Minimum von 2) Alle Spieler können einen zusätzlichen Go-For-It versuchen. Spieler mit Sprinten sogar 2 zusätzliche Go-For-It.
6	Massiver Stein. Wenn der Ball in ein unbesetztes Feld springt, springt er ein weiteres mal. Zu allen Verletzungswürfen wird 1 addiert.

Heruntergekommen Stadien

W6	Ergebnis
1	Gleichgültige Offizielle. Jedes Team erhält in jeder Halbzeit eine zusätzliche Bestechung.
2	Fürchterliche Tribünen. Am Ende jedes Drive würfelt jeder Trainer einen W6. Bei einer 1 verlassen die Fans das Stadion. Das Team verliert dauerhaft Ruhm - 1. Dadurch kann es auch in Negative Kippen. Die Einnahmen des Teams können nicht unter 0 reduziert werden.
3	Offene Falltüren. Endet die Bewegung eines Modelles, warum auch immer, auf einem Feld mit einer Falltür, wird der Spieler so behandelt, als sei er in die Fans geschoben worden. Der Ball verspringt von hier W6 Felder.
4	Unklare Markierung. Wenn das Anstoßende Team für einen Drive aufgestellt wird, darf es an der normalen Linie aufgestellt werden, oder eine Felderreihe weiter in die eigene Hälfte, oder eine Reihe weiter in die Hälfte des anderen Teams. An diese Temporäre Mittellinie muss sich das andere Team bei ihrer aufstellung halten. Sie hat ebenfalls auswirkungen auf den Touchback. Zusätzlich gilt die beschränkung, dass bei der Aufstellung nur 2 Spieler in der Seiten zone platziert werden dürfen, für beide Teams nicht.
5	Dringend benötigte Publicity. In der Phase “Einnahmen und Ruhm aufschreiben” der Sequenz “nach dem Spiel”, erhält jedes Team zusätzliche W6*10000 Gold. Es wird einmal gewürfelt, das Ergebnis gilt für beide Teams.
6	Schlecht gebaute Kerker. Zu Beginn jedes Drives, wenn gewürfelt wird ob K.O. gegangene Spieler sich erholen, wirft jeder trainer einen W6. Für jeden Spieler der aus irgendeinem Grund des Spieles verwiesen wurde, Foul, versteckte Waffe o.ä., bei einer 5 oder 6 kommt der Spieler zurück auf die Reservebank und kann normal wieder eingesetzt werden.

Luxus Stadien

W6	Ergebnis
1	Integrierte Verkaufsstände. Im ersten Schritt der Phase “Einnahmen und Ruhm aufschreiben” der Sequenz “nach dem Spiel”, wirft jeder Trainer einen zusätzlichen W3 und addiert das Ergebnis zu seinen zusätzlichen Gesamteinnahmen.
2	Für Spektakel berühmt. Im Schritt “Anreize auswählen” der Sequenz “vor dem Spiel”, erhält jeder Trainer zusätzliche $2W6 * 10000$ zusätzliche Goldstücke in die Handkasse. Beide Teams erhalten den selben Betrag.
3	Übertragungsstudio. In diesem Spiel können Starspieler als Anreiz für 50000 Gold weniger angeheuert werden, minimum 10000 Gold. Zusätzlich wird, wenn in der Phase “Einnahmen und Ruhm aufschreiben” der Sequenz “nach dem Spiel” die Veränderung des Fan-Faktors verändert wird, 3 zum Wurfergebnis beider Trainer addiert.
4	Sanitäter vor Ort. Jedes Team erhält Kostenfrei einen (zusätzlichen) Sanitäter. Sollte das Team keinen Sanitäter einsetzen dürfen, erhält es einen Re-Roll.
5	Umschlossenes Spielfeld. Spieler können nicht vom Spielfeld geschoben werden. Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund das Spielfeld verlassen würde, wird er stattdessen gegen die Mauer geschoben, die in den meisten Fällen mit Stacheln verziert ist. Der Spieler geht in dem Feld zu Boden aus welchem er geschoben wurde und es wird ein Rüstungswurf für ihn abgelegt, außerdem kann der Ball nicht vom Spielfeld springen. Wenn er das tun würde, springt er zurück. Bringe ihn mit der Einwurfschablone wieder ins Spiel, aber bewege ihn nur W3 Felder weit.
6	Luxus-Sitzplätze. Zu Beginn jedes Drives, nach dem ersten, wirft jeder Trainer einen W3 und addiert seinen Ruhm zum Ergebnis, wenn das Gesamtergebnis größer ist als die Zahl der Teamwiderholungswürfe, welche das Team gegenwärtig hat, erhält das Team einen zusätzlichen Re-Roll.

Ansässige Zuschauer
Inhalt folgt!

W6	Ergebnis
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Anstoßstabelle

2W6 Ereignis

- 2 **Schnappt den Schiri:** Die Fans sind aufgebracht weil der Schiri viele Fehlentscheidungen in vorhergehenden Spielen gemacht hat und drohen diesem nun. Der Schiri hat großen Respekt vor den Zuschauern wird deshalb in dieser Halbzeit keinen Spieler wegen eines Fouls oder einer versteckten Waffe vom Platz schicken.
- 3 **Randale:** Zwei Spieler fangen an sich zu streiten. Der Streit eskaliert und die restlichen Spieler beider Teams gehen aufeinander los. 1W6 wird gewürfelt. Bei einer 1-3 hält sich der Schiri raus und zieht die Zeit in der gestritten wird von der Spielzeit ab. Beide Teams bewegen ihre Rundenmarker um eine Anzahl Felder gleich dem Würfelergebnis weiter. Sollte es für beide Teams über die achte Runde hinausgehen, endet diese Halbzeit. Bei einer 4-6 entscheidet sich der Schiri nach dem Kampf den Anstoß zu wiederholen. Die Rundenmarker von beiden Teams werden um ein Feld zurückgesetzt. Sollte er schon bei Runde 1 liegen wird der Marker nicht verändert.
- 4 **Perfekte Verteidigung:** Das anstoßende Team kann seine Spieler nochmal neu aufstellen. Das andere Team kann die Aufstellung nicht ändern und muß seine Startaufstellung ändern.
- 5 **Hoher Anstoß:** Der Ball wurde in hohem Bogen angestoßen und ein gegnerischer Spieler hat Zeit sich unter dem Ball zu positionieren. Ein gegnerischer Spieler der nicht in einer Tacklezone ist kann auf das Feld gestellt werden in dem der Ball landet, es sei denn, das Feld wäre schon besetzt.

- 6 **Kreischende Fans:** Jeder Trainer würfelt einen W3 und addiert seinen FAME und die Anzahl der Cheerleader hinzu. Das Team mit dem höheren Ergebnis erhält diese Halbzeit einen zusätzlichen Wiederholungswurf. Wenn beide Teams das gleiche Ergebnis haben, erhalten beide einen zusätzlichen Wiederholungswurf.
- 7 **Wetter ändert sich:** Würfel erneut auf der Wettertabelle. Wenn das neue Wetterergebnis "Gutes Wetter" ist dann huscht ein Windstoß kurz über das Spielfeld und der Ball streut 1 Feld weiter als normal bevor er landet.
- 8 **Brillantes Training:** Jeder Trainer würfelt einen W3 und addiert seinen FAME und die Anzahl der Trainerassistenten zu dem Ergebnis. Das Team mit dem höchsten Ergebnis erhält einen zusätzlichen Wiederholungswurf. Wenn beide Teams das gleiche Ergebnis haben, erhalten beide einen zusätzlichen Wiederholungswurf.
- 9 **Schneller Zug!** Das anstoßende Team greift an bevor das empfangene Team bereit ist. Das anstoßende Team kann alle Spieler um 1 Feld weit bewegen. Dies ist eine freie Aktion. Tacklezonen werden ignoriert.
- 10 **Blitz!** Das empfangene Team greift an, bevor das anstoßende Team bereit ist. Das Empfangene Team kann nun eine komplette Runde durchführen. Spieler, die in einer gegnerischen Tacklezone stehen, dürfen keine Aktionen ausführen. Diese Runde wird nicht mitgezählt, es wird also keine Rundenmarke bewegt. Das empfangende Team kann in dieser Runde auch Trainingsmarken (Wiederholungswürfe) benutzen.

- 11 **Stein werfen:** Ein Fan wirft einen großen Stein auf einen gegnerischen Spieler. Jeder Trainer würfelt 1W6 und addiert seinen FAME dazu. Die Fans von dem Team mit dem höheren Ergebnis werfen einen großen Stein gegen einen gegnerischen Spieler. Bei einem Unentschieden bekommt jedes Team ein Stein ab. Wähle einen zufälligen Spieler (mit den Zufallsmarken) aus, der auf dem Feld steht und würfel für diesen Spieler auf der Verletzungstabelle.
- 12 **Feld Invasion:** Beide Trainer würfeln 1W6 für jeden gegnerischen Spieler auf dem Feld und addieren ihren FAME dazu. Bei einer 6 oder mehr nachdem der FAME dazu gezählt wurde ist der Spieler Betäubt. (Spieler mit der Fertigkeit Morgenstern gehen KO) Bei einem Ergebnis von 1 bevor der FAME addiert wird passiert nichts.

Wetter

2W6 Ereignis

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

Verletzungstabelle

2W6 Ergebnis

- 2-7 Betäubt** Der Spieler wird auf seinem Feld mit dem Gesicht nach unten platziert. Diese Spieler können beim Ende ihrer nächsten Runde mit dem Gesicht nach oben gedreht werden. In der darauffolgenden Runde können sie wieder aufstehen.
- 8-9 KO** Der Spieler kommt vom Spielfeld und in das "KO"-Feld im Unterstand. Beim nächsten Anstoß die Spieler aufgestellt werden wird für jeden Spieler im KO Feld 1W6 gewürfelt. Bei einer 1-3 bleiben sie im "KO"-Feld (beim nächsten Anstoß wird erneut gewürfelt). Bei einer 4-6 ist der Spieler wieder bereit und wechselt vom "KO"-Feld in das "Reserve"-Feld. Er kann dann wieder normal benutzt werden.
- 10-12 Verlust** Der Spieler kommt vom Spielfeld und in das "Tod & Verletzt"-Feld im Unterstand. Der Spieler muss den Rest des Spieles aussetzen. Wenn in einer Liga gespielt wird, werfe auf der **Verlusttabelle** (s.u.) um zu sehen was mit der Spieler genau hat.

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 (s.u.)
52	Zerschmettertes Knie	Bleibende Verletzung (s.u.)
53	Zerschmetterte Hüfte	-1 BW

54	Zerschmetterter Knöchel	-1 BW
55	Gehirnerschütterung	-1 RW
56	Schädelbruch	-1 RW
57	Gebrochener Wirbel	-1 GE
58	Zerschmettertes Schlüsselbein	-1 ST
61 - 68	TOT	Er oder Sie ist tot, tot, tot und kommt nie, nie, nie wieder!

Fertigkeiten

Abstoßendes Aussehen

Der Spieler sieht so schrecklich aus, dass jeder gegnerische Spieler, der ihn blocken will (oder anstelle des Blocks einen Spezialangriff einsetzen will), muss einen W6 würfeln und mindestens eine 2 werfen. Wenn der gegnerische Spieler eine 1 würfelt, ist er zu angewidert für einen Block und verschenkt seine Chance (die Runde endet aber nicht).

Abwehren

Gegnerische Spieler können nicht bei Blocks nachsetzen, die gegen diesen Spieler eingesetzt werden, auch wenn der Spieler zu Boden geschleudert wird.

Animosität

Am Ende eines Ballübergabe- oder Pass-Versuchs zu einem Spieler, der einer anderen Rasse als der Spieler mit der Animosität angehört, wirf einen W6. Bei einer 1 weigert sich der Spieler, den Ball an einen Teamkameraden abzugeben, der nicht seiner Rasse angehört. Der Coach kann den Empfänger eines Passes bzw. einer Ballübergabe ändern, damit dieser der gleichen Rasse angehört wie der Spieler mit der Animosität.

Anstoß-Rückgabe

Der Spieler kann beim Anstoß bis zu 3 Felder zurücklegen, wenn sein Team angreift, sofern er nicht in vorderster Reihe oder in einer gegnerischen Tacklezone steht. Bitte beachte, dass immer nur jeweils ein

Spieler diese Fertigkeit beim Anstoß einsetzen kann, und es ist verboten, in die gegnerische Hälfte vorzudringen.

Aufspringen

Der Spieler kann wieder aufstehen, ohne dafür drei Felder an Bewegungsradius einzubüßen. Der Spieler kann auch im Liegen versuchen, ein Block-Aktion auszuführen. Dazu muss er ein Gewandtheitswurf mit einem Modifikator von +2 ausführen.

Ausweichen

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit hat einen Wiederholungswurf, falls es ihm nicht gelingen sollte, aus einer der Tacklezonen eines gegnerischen Spielers auszuweichen. Und wenn ein geblockter Spieler über die Fertigkeit "Ausweichen" verfügt, gilt "Verteidiger stolpert" als "Schieben".

Ausweichschritt

Der Coach dieses Spielers (und nicht der gegnerische Coach) kann entscheiden, auf welchem Feld der Spieler landet, wenn er zurückgeschoben wird. Und der Coach kann den Spieler auf ein benachbartes Feld ziehen, nicht nur auf die drei Felder hinter dem Spieler.

Ball entreißen

Wenn ein Spieler mit dieser Fertigkeit einen ballführenden Gegner blockt, führt das Ergebnis "Schieben" oder "Verteidiger stolpert" dazu, dass der Gegner den Ball auf dem Feld fallen lässt, auf das er geschoben wird, selbst wenn dieser Gegner selbst nicht zu Boden geht.

Ballübergabe

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Spieler, einen Schnellen Pass zu spielen, wenn ein Gegner ihn blocken will.

Beliebter Spieler

Für jeden "Beliebten Spieler" auf dem Platz bekommt dein Team zusätzlich einen FAME-Modifikator von +1 bei jedem Ergebnis der Anstoßtafel, aber nicht für den Einnahmewurf.

Blocken

Die Fertigkeit "Blocken" verhindert, dass der Spieler beim Würfelergbnis "Beide fallen" zu Boden geht.

Blöd

Sobald du eine Aktion mit dem Spieler ausführen möchtest, wirf einen W6 und zähle 2 hinzu, falls du einen Mitspieler auf einem benachbarten Feld hast. Bei 1-3 steht er herum und versucht sich daran zu erinnern, was er eigentlich tun sollte, und die Aktion ist vergeudet. Der Spieler verliert seine Tacklezone und kann den Ball nicht fangen, abfangen oder passen, geschweige denn Mitspieler unterstützen oder sich auch nur frei bewegen.

Blutrünstig

Sobald du eine Aktion mit einem Vampir ausführen möchtest, wirf einen W6: Bei 2-6 kann der Vampir die Aktion normal ausführen. Bei einer 1 muss der Vampir sich aber an einem leibeigenen Mitspieler oder einem Zuschauer laben. Am Ende der Aktion, doch vor einem Pass, einer Ballübergabe oder einem Touchdown muss der Vampir Blut saugen. Wähle einen Leibeigenen, den der Spieler beißen soll, und

mache einen Verletzungswurf für den Leibeigenen. Jeder Verlustwurf zählt als "Schwer verletzt". Wird kein Leibeigener gebissen, ist die Runde zu Ende, und der Vampir muss sich an einem Zuschauer gütlich tun. Der Vampir wandert in die Reserve, als wäre er noch immer auf dem Platz.

Bombardier

Ein Coach kann einen Bombardier eine Bombe werfen lassen anstatt eine andere Aktion zu unternehmen. Die Bombe wird nach den gleichen Regeln geworfen wie der Ball (inklusive Wettereffekten und Hau weg das Leder), nur dass der Spieler sich nicht bewegen oder aufstehen kann, bevor er die Bombe geworfen hat. Abgefangene Bomben führen nicht zum Rundenende. Alle Fertigkeiten, die du beim Werfen des Balls einsetzen kannst, kannst du auch bei Bomben einsetzen. Eine Bombe kann nach den normalen Regeln abgefangen oder normal gefangen werden. Sollte ein Spieler die Bombe fangen, muss er sie sofort weiterwerfen. Die Bombe explodiert, sobald sie auf ein leeres Feld kommt, oder wenn ein Spieler sie nicht fangen kann. Wenn die Bombe schließlich explodiert, schleudert sie den Spieler auf jenem Feld zu Boden, und Spieler auf den angrenzenden Feldern werden bei einer 4+ zu Boden geschleudert.

Brutal

Füge 1 zu jedem Rüstungswurf ODER Verletzungswurf von einem Spieler mit dieser Fertigkeit hinzu, wenn er ein Foul im Rahmen einer Foul-Aktion begeht.

Dummkopf

Wirf sofort einen W6, sobald du eine Aktion für den Spieler ausgewählt hast. Bei einer 1 steht er herum und versucht sich daran zu erinnern, was er eigentlich tun sollte. Solange "Dummkopf" aktiv ist, verliert der Spieler auch seine Tacklezone und kann weder Fangen, Abfangen oder Passen bzw. einen anderen Spieler

unterstützen, es sei denn, eine 2+ wird bei einem der folgenden Züge gewürfelt, oder der Spielzug endet.

Einzelgänger

Ein Einzelgänger kann Team-Wiederholungswürfe nutzen, muss aber erst einen W6 werfen. Bei einer 4-6 kann er ganz normal den Team-Wiederholungswurf nutzen. Bei einer 1-3 gilt das ursprüngliche Ergebnis weiter und wird nicht erneut ausgewürfelt. Der Team-Wiederholungswurf geht aber verloren.

Erstechen

Dieser Spieler kann einen Gegner mit "Erstechen" angreifen anstatt ihn zu blocken. Führe einen nicht modifizierten Rüstungswurf für das Opfer durch. Ist das Ergebnis höher als der Rüstungswert des Opfers, dann ist es verwundet, und ein Verletzungswurf ist nötig. Wird Erstechen als Teil einer Blitz-Aktion eingesetzt, kann sich der Spieler danach nicht mehr bewegen.

Fangen

Der Spieler kann erneut würfeln, wenn ihm ein Fangenwurf misslingt, er einen Ball bei der Übergabe fallenlässt oder beim Abfangen scheitert.

Fangsicher

Der Spieler würfelt erneut, falls es ihm nicht gelingt, den Ball aufzuheben. Und die Fertigkeit "Ball entreißen" funktioniert nicht bei Spielern mit dieser Fertigkeit.

Fliegender Tackle

Der Spieler kann diese Fertigkeit einsetzen, sobald ein Gegner versucht, eine seiner Tacklezonen zu verlassen (nur sofern sinnvoll). Der Spieler, der diese Fertigkeit einsetzt, landet am Boden auf dem Feld, das der ausweichende Spieler verlässt, aber weder ein Rüstungs- noch ein Verletzungswurf sind nötig. Der gegnerische Spieler muss dann 2 von seinem Ausweichwurf abziehen, weil er die Tacklezone des Spielers verlassen will.

Greifer

Wenn der Block dieses Spielers zu Schieben führt, kann er ein leeres Feld neben seinem Gegner wählen, um ihn darauf zurück zuschieben. Die Aktionen Blocken, Blitz, Greifen und Ausweichschritt heben sich gegenseitig auf, sodass die Standardregeln für Schieben gelten. Greifen funktioniert nicht, falls es keine freien benachbarten Felder gibt. Ein Spieler mit der Fertigkeit "Greifer" kann die Fertigkeit "Raserei" niemals erlernen oder erlangen.

Große Hand

Der Spieler ignoriert Modifikatoren für gegnerische Tacklezonen oder Starken Regen, wenn er versucht, den Ball aufzuheben.

Hau weg das Leder!

Der Spieler kann den Ball auf jedes Feld des Platzes werfen, unabhängig von dessen Entfernung. Der Hau-weg-das-Leder-Pass kann nicht abgefangen werden, ist aber niemals präzise – der Ball geht automatisch fehl und verspringt dann noch drei Felder. Diese Fertigkeit kann nicht in einem Schneesturm oder mit der Fertigkeit "Mitspieler werfen" eingesetzt werden.

Hechtsprung

Der Spieler kann 1 zu jedem Fangenwurf für einen genauen Pass zu seinem Feld hinzuzählen. Zusätzlich kann der Spieler versuchen, jeden Pass, Anstoß oder Einwurf aus dem Publikum zu fangen, der auf einem leeren Feld in einer seiner Tacklezonen landen würde, als wäre der Ball auf seinem eigenen Feld gelandet, und zwar ohne sein aktuelles Feld zu verlassen. Versuchen zwei oder mehr Spieler, diese Fertigkeit einzusetzen, kann keiner von ihnen sie nutzen.

Hörner

Ein Spieler, der Hörner hat, bekommt einen Bonus von +1 auf seine Stärke, wenn er während einer Blitz-Aktion einen Block durchführt.

Hungrig

Beim Einsatz der Fertigkeit "Mitspieler werfen" würfelst du mit einem W6, sobald sich der Werfer nicht mehr bewegt, doch bevor er seinen Mitspieler geworfen hat. Bei einer 1 würfelst du erneut mit dem W6. Bei einer weiteren 1 stirbt der Mitspieler ohne eine Chance auf Rettung. Hatte der Mitspieler den Ball, so springt er einmal von dessen Feld ab.

Hypnotischer Blick

Der Spieler kann Fertigkeit "Hypnotischer Blick" am Ende seiner Bewegungsaktion gegen einen gegnerischen Spieler auf einem angrenzenden Feld einsetzen. Führe einen Gewandtheitswurf für den Spieler mit dem Hypnotischen Blick durch, wobei ein Modifikator von -1 für jede Tacklezone gilt, in der sich der Spieler befindet. Die Tacklezone des Opfers zählt dabei nicht. War der Wurf erfolgreich, verliert der Gegner seine Tacklezonen und kann den Ball nicht fangen, abfangen oder passen, einen Mitspieler

beim Blocken oder Foulen unterstützen oder sich freiwillig bewegen, bis die Runde endet.

Keine Hände

Der Spieler kann den Ball nicht aufheben, abfangen oder tragen und scheitert automatisch bei jedem Fangenwurf.

Kettensäge

Ein mit einer Kettensäge bewaffneter Spieler muss damit angreifen anstatt zu blocken. Werf einen W6. Bei einer 2-6 trifft die Kettensäge den gegnerischen Spieler, doch bei einer 1 trifft sie ihren Besitzer selbst! Mache einen Rüstungswurf für den Spieler, der von der Kettensäge getroffen wird, und addiere 3 zum Ergebnis hinzu. Schlägt der Würfelwurf den Rüstungswert des Opfers, so wird es zu Boden geschleudert und verletzt. Füge außerdem 3 zum Rüstungswurf für die Aktion "Foul" hinzu, wenn der Spieler mit der Kettensäge einen Rüstungswurf macht und ein Gegner einen Schädel würfelt, wenn er ihn blockt.

Kicken

Der Spieler kann so präzise den Ball treten, dass sich die Anzahl Felder, die der Ball beim Anstoß verspringt, halbiert werden kann.

Klammerschwanz

Gegnerische Spieler müssen 1 von ihren Ausweichwürfen mit W6 abziehen, wenn sie versuchen, die Tacklezonen des Spielers zu verlassen.

Klauen / Krallen

Wird ein Gegner von diesem Spieler bei einem Block zu Boden geworfen, durchbricht jeder Rüstungswurf von 8 oder höher (nach Modifikationen) die Rüstung.

Klein

Ein Spieler mit der Fertigkeit "Klein" kann gegnerische Tacklezonen auf dem Feld, auf das er sich bewegt, ignorieren, wenn er einen Ausweichwurf macht. Allerdings muss er beim Passen eine 1 von seinem Würfelwurf abziehen. Zusätzlich gilt dieser Spieler bei einem Wurf von 7 oder 9 auf der Verletzungstabelle nach Anrechnung von Modifikatoren als KO bzw. Schwer verletzt. Kleine Spieler, die mit einer Versteckten Waffe ausgerüstet sind, dürfen gegnerische Tacklezonen nicht ignorieren und unterliegen dennoch den anderen Einschränkungen.

Knochenbrecher

Füge 1 zu jedem Rüstungswurf oder Verletzungswurf von einem Spieler mit dieser Fertigkeit hinzu, wenn ein Gegner bei einem Block durch ihn zu Boden geschickt wird.

Lebensmüde

Dieser Spieler kann mithilfe der Fertigkeit "Mitspieler werfen" von einem Mitspieler geworfen werden. Wenn er auf einem freien Feld landet, muss er einen Landungswurf bestehen, es sei denn, er landet auf einem anderen Spieler. Ein Landungswurf ist ein Gewandtheitswurf mit einem Modifikator von -1 für jede gegnerische Tacklezone des Felds, auf dem der Spieler landet. Scheitert der Landungswurf oder landet der Spieler auf einem anderen Spieler, bleibt er am Boden liegen und muss einen Rüstungswurf bestehen, um Verletzungen zu vermeiden.

Mehrfachblock

Dieser Spieler kann Blocks gegen zwei benachbarte Gegner einsetzen. Die beiden Blocks werden in der Runde ganz normal nacheinander gewürfelt, nur können beide Verteidiger ihre Stärke um 2 erhöhen. Der Spieler kann, wenn er diese Fertigkeit benutzt, nicht nachrücken.

Mitspieler werfen

Dieser Spieler kann Mitspieler werfen, welche über die Fertigkeit "Lebensmüde" verfügen. Der Spieler muss während der Pass-Aktion am Ende seiner Bewegung neben dem Mitspieler seiner Wahl stehen. Nur Schnelle und Kurze Pässe können versucht werden, und für beide gilt ein Modifikator von -1. Misslingt der Pass, bedeutet dies nicht automatisch das Rundenende.

Nerven aus Stahl

Der Spieler ignoriert Modifikatoren für gegnerische Tacklezonen, wenn er versucht, den Ball zu passen, zu fangen oder abzufangen.

Nurple-Fäulnis

Tötet dieser Spieler einen Gegner bei einer Block-, Blitz- oder Foul-Aktion, so wird der infizierte Gegner zu einem neuen Verfauler-Rookie. Die Stärke des Gegners kann 4 nicht übersteigen und die Fertigkeiten Verwesung, Regeneration und Klein kann er nicht benutzen.

Pass verhindern

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit darf sich maximal 3 Felder weit bewegen, wenn der gegnerische Trainer einen Pass (aber keine Bombe) ankündigt. Dieser Spielzug wird auf der Grundlage aller normalen Regeln und Fertigkeiten durchgeführt, und der Spieler muss Ausweichen, um die Tacklezonen seiner Gegner zu verlassen. Setzt ein Spieler während des eigenen Zuges die Fertigkeit "Pass verhindern" ein und wird zu Boden geworfen, führt das zum Rundenende.

Pflöcke

Dieser Spieler kann 1 zum Rüstungswurf hinzufügen, wenn er "Erstechen" gegen einen Spieler eines Khemri-, Nekromanten-, Untoten- oder Vampir-Teams einsetzt.

Profi

Einmal pro Runde kann ein Profi einen Wiederholungswurf ausführen, selbst wenn er am Boden liegt oder betäubt ist. Doch vor dem Wiederholungswurf muss der Coach einen W6 werfen. Bei einer 4, 5 oder 6 kannst du den Wiederholungswurf ausführen. Bei einer 1, 2 oder 3 gilt das ursprüngliche Ergebnis und kann nicht mehr per Fertigkeit oder Team-Wiederholungswurf geändert werden.

Raserei

Wenn dieser Spieler einen Gegner blockt und das Ergebnis "Schieben" oder "Verteidiger stolpert" gewählt wird, muss der Spieler sofort einen zweiten Blockwurf gegen den gleichen Gegner bestehen, solange beide noch stehen und sich auf angrenzenden Feldern befinden. Er muss systematisch nachrücken. Ein Spieler mit der Fertigkeit "Raserei" kann die Fertigkeit "Greifer" niemals erlernen oder erlangen.

Regeneration

Scheitert der Spieler an einem Verlustwurf, musst du danach (und nach einem etwaigen Apothekerwurf) einen W6 zwecks Regeneration machen. Bei 1-3 ist der Spieler ganz normal von der Verletzung betroffen. Bei 4-6 heilt der Spieler seine Verletzung, wandert aber in die Reserve.

Ringen

Dieser Spieler kann beim Ergebnis "Beide fallen" "Ringen" einsetzen. Beide Spieler liegen auf ihrem jeweiligen Feld auf dem Boden, selbst wenn beide die Fertigkeit "Blocken" haben. Du machst keinen Rüstungswurf. Die Runde endet nicht, es sei denn, der Spieler des aktiven Teams war der Ballträger.

Robust

Dieser Spieler gilt bei einem Wurf von 8 auf der Verletzungstabelle nach Anrechnung von Modifikatoren als gelähmt anstelle von KO.

Schatten

Der Spieler kann diese Fertigkeit einsetzen sobald ein Spieler versucht, eine seiner Tacklezonen zu verlassen. Der Gegner würfelt 2W6, wobei er seine eigene Bewegungsweite hinzufügt und die Bewegungsweite seines Schattens abzieht. Ist das Endergebnis eine 7 oder weniger, kann der Spieler mit der Fertigkeit "Beschatten" auf das Feld neben dem Gegner ziehen (kein Ausweichwurf). Ein Spieler kann pro Zug beliebig viele Schattenzüge machen.

Schlauer Schwachkopf

Bei einer Foul-Aktion fliegt ein Spieler mit dieser Fertigkeit nicht vom Platz, wenn er einen Pasch beim Rüstungswurf hat, es sei denn, der Rüstungswurf ist erfolgreich.

Sehr lange Beine

Der Spieler kann eine 1 zum W6-Wurf addieren, wenn er versucht, den Ball abzufangen oder einen Hechtsprung zu machen. Zusätzlich darf die Fertigkeit "Sicherer Pass" nicht eingesetzt werden, um Abfangwürfe dieses Spielers zu beeinflussen.

Sicherer Pass

Sollte ein Pass dieses Spielers abgefangen werden, muss er einen Gewandtheitswurf ohne Modifikatoren bestehen. Gelingt dieser Wurf, scheitert das Abfangen, und der Pass wird normal fortgesetzt. Und wenn dieser Spieler einen Pass (nicht einen Mitspieler) bei einem Würfelergebnis mit Ausnahme einer 1 fallen lässt, dann kann er den Ball festhalten und das Team ist nicht von einem Rundenende betroffen.

Springen

Ein Spieler mit der Fertigkeit "Springen" kann auf jedes freie Feld innerhalb eines Radius von zwei Feldern springen. Bewege den Spieler auf ein beliebiges freies Feld und führe dann einen Gewandtheitswurf durch (ohne Modifikatoren außer "Sehr lange Beine"). Scheitert der Gewandtheitswurf, geht der betroffene Spieler auf dem Feld zu Boden, auf das er springen wollte.

Sprinten

Der Spieler kann versuchen, sich bis zu drei statt nur zwei Felder extra zu bewegen, wenn er einen Spurt einlegt. Sein Coach muss aber immer noch auf jedem zusätzlichen Feld würfeln, um zu sehen, ob der Spieler auf den Beinen bleibt.

Sprintsicher

Der Spieler kann erneut würfeln, falls er bei einem Spurt zu Boden geht.

Standfest

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann durch einen Block nicht verschoben werden. Wird ein Spieler gegen einen Spieler geschoben, der die Fertigkeit "Standfest" hat, bewegt sich keiner der beiden.

Starker Arm

Der Spieler kann 1 zum W6 addieren, wenn einen kurzen oder langen Pass spielt bzw. eine Bombe wirft.

Tackle

Spieler, die sich in der Tacklezone dieses Spielers aufhalten, können beim Ausweichen weder ihre Fertigkeit "Ausweichen" einsetzen noch "Ausweichen" benutzen, wenn der Spieler sie zu blocken versucht.

Tackle durchbrechen

Der Spieler kann seine Stärke anstelle seiner Gewandtheit einsetzen, wenn sein Ausweichwurf scheitert. Dieser Fertigkeit kann nur einmal pro Zug eingesetzt werden.

Team-Kapitän

Eine Mannschaft, die mehr als einen Spieler mit der Fertigkeit "Team-Kapitän" hat, kann einen einzelnen Wiederholungswurf zu ihren Wiederholungswürfen am Anfang des Spiels hinzufügen, auch zur Halbzeit, und zwar nach etwaigen Halbling-Meisterkoch-Würfen. Der "Team-Kapitän"-Wiederholungswurf kann nur eingesetzt werden solange mindestens noch ein Spieler mit der Fertigkeit "Team-Kapitän" auf dem Platz ist - selbst wenn er am Boden oder gelähmt ist!

Tentakel

Der Spieler kann versuchen, diese Fertigkeit einzusetzen, sobald ein Gegner versucht, eine seiner Tacklezonen durch Ausweichen oder mit einem Hechtsprung zu verlassen. Der Gegner würfelt 2W6, wobei er seine eigene ST hinzufügt und die ST des Spielers mit den Tentakeln abzieht. Beträgt das Endergebnis 5 oder weniger, wird der Spieler festgehalten, und seine Aktion endet sofort.

Unerschrocken

Der Spieler kann diese Fertigkeit einsetzen, wenn er versucht, einen Gegner zu blocken, der stärker als er selbst ist. Würfele mit einem W6 und addiere das Ergebnis zu seiner Stärke. Ist die Summe gleich oder niedriger als die Stärke des Gegners, setzt der Spieler seine normale Stärke ein. Ist die Summe höher, entspricht die Stärke des Spielers beim Blocken der seines Gegners.

Unterstützen

Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann einen offensiven oder defensiven Block unterstützen, auch wenn er sich in einer gegnerischen Tacklezone befindet. Die Fertigkeit kann aber nicht für Fouls benutzt werden.

Versteckte Waffe

Sobald ein Spielzug dieses Spielers endet, schickt ihn der Schiedsrichter vom Platz, ganz gleich, ob der Spieler noch auf dem Platz ist oder nicht.

Verstörende Präsenz

Für jeden gegnerischen Spieler mit Verstörender Präsenz innerhalb von 3 Feldern muss jeder Spieler beim Passen, Abfangen oder Fangen eine 1 von dem W6 abziehen, auch wenn der Spieler mit der Verstörenden Präsenz am Boden oder gelähmt ist.

Verwesung

Wenn dieser Spieler auf der Verletzungstabelle würfeln muss, dann würfele zweimal auf der Verlusttabelle und übernimm dann beide Ergebnisse. Der Spieler verpasst aufgrund seiner Verletzungen immer nur ein zukünftiges Spiel, auch wenn er zwei Ergebnisse bei diesem Effekt hinnehmen muss. Ein erfolgreicher Regenerationswurf heilt beide Ergebnisse.

Wildes Tier

Wenn du eine Aktion mit einem Wilden Tier durchführen möchtest, wirf einen W6 und addiere 2 zum Ergebnis, wenn du eine Block- oder Blitz-Aktion vorhast. Bei 1-3 bewegt sich das Wilde Tier nicht vom Fleck und brüllt stattdessen vor Wut, wodurch die Chance vertan ist.

Winzig

Der Spieler kann bei jedem Ausweichwurf, den er versucht, eine 1 addieren. Doch während Gegner ausweichen müssen, um die Tacklezone eines Winzigen Spielers zu verlassen, bescheren Winzige Spieler ihren Gegnern keinen Modifikator von -1, wenn diese versuchen, in eine ihrer Tacklezonen auszuweichen.

Wurfsicher

Ein Spieler mit der Fertigkeit "Wurfsicher" kann den Würfel erneut werfen, sollte er einen ungenauen Pass werfen oder den Ball nicht festhalten können.

Wurzeln schlagen

Sobald du eine Aktion mit diesem Spieler ausführen möchtest, wirf einen W6. Bei 2-6 kann der Spieler seine Aktion normal ausführen. Bei einer 1 schlägt der Spieler Wurzeln und seine BW ist gleich 0 bis der Spielzug endet, er zu Boden geht oder am Boden liegt.

Zerquetschen

Der Spieler kann diese Fertigkeit nach einem Block einsetzen, falls er neben dem Opfer steht und dieses zu Boden geworfen wurde. Du kannst den Rüstungs- oder Verletzungswurf für das Opfer wiederholen. Der Spieler, der die Fertigkeit "Zerquetschen" einsetzt, wird auf sein Feld gelegt. Du machst für ihn keinen Rüstungswurf. Zerquetschen führt nicht zum Rundenende, es sei denn, dein Spieler besitzt den Ball.

Zielsicher

Der Spieler kann eine 1 zu seinem Passwurf addieren.

Zusätzliche Arme

Ein Spieler mit einem oder mehreren zusätzlichen Armen kann eine 1 zu jedem Versuch addieren, einen Ball aufzuheben, zu fangen oder abzufangen.

Zwei Köpfe

Addiere eine 1 zu allen Ausweichwürfen des Spielers.

Fach-Chinesisch

MNG	Miss next Game, Verpasst nächstes Spiel
k	Abkürzung für die Zahl Tausend
One Time	Einmaliges Sponsoring
Minor	kleines Sponsoring
Major	Fortlaufendes oder Großes Sponsoring
Ongoing	Fortlaufendes oder Großes Sponsoring
Cas	Casualty / Verletzungen
Ordentliches Ligaspiel	Als ordentliches Ligaspiel wird ein von der Orga geplantes und Veröffentlichtes Spiel innerhalb der Division oder der Finalrunden bezeichnet. Diese Spiele sind von den Trainern im Kontext der Liga als Pflicht zu bewältigen.
Cmp	Complition
Td	Touchdown
bh	Badly hurt
bb	Blood Bowl oder Blood wieser Babe
FBBLTL	Freiburger Blood Bowl Long Time League
gfi	Go for it
Ni	niggly Injury
TV	Team Value

Si	Serious injury
FF	Fan Faktor
Rr	Re-Roll
Fame	Ruhm
DZ	Death Zone
SDT	Spieler des Tages
MVP	Spieler des Tages

Die Regeln von Blood Bowl

Bewegung

Ein Spieler kann sich so viele Felder weit bewegen, wie in seiner Bewegungsweite (BW/en:MA) angegeben ist, oder nach Wunsch weniger.

Spieler können sich in alle Richtungen bewegen - auch diagonal - jedoch nicht auf oder über Felder, auf denen sich bereits andere Spieler befinden.

Tacklezonen & Ausweichen

Der Bereich der acht Felder um einen stehenden Spieler nennt sich Tacklezone. Ein Spieler der benommen ist, oder der zu Boden gegangen ist, hat keine Tacklezone.

Um ein Feld zu verlassen, das in einer gegnerischen Tacklezone liegt, musst du **Ausweichen**. Du musst also einen Ausweichwurf durchführen. Pro Feld muss nur einen Ausweichwurf durchgeführt werden, egal wie viele gegnerische Tacklezonen sich auf diesem Feld befinden. Den Ausweichwurf musst du nur machen, wenn du eine gegnerische Tacklezone verlassen möchtest (siehe slow-motion replay weiter unten).

Der Ausweichen-Mindestwurf, um das Feld zu verlassen, ist abhängig von der Geschicklichkeit (GE/en:AG) des Spielers (Siehe Geschicklichkeit-Tabelle).

Ein Beispiel: wenn der Spieler ein Geschick von 3 hat benötigt er eine 4 oder mehr um erfolgreich auszuweichen. Wirf einen W6 und addiere oder subtrahiere die Modifikatoren 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 das benötigte Ergebnis, kann der Spieler sich weiter bewegen und gegebenenfalls erneut ausweichen, bis er seine maximale Bewegungsweite erreicht hat.

Ist das modifizierte Ergebnis niedriger als das benötigte Ergebnis, geht der Spieler in dem Feld wo er hin wollte zu Boden. Nun wird gewürfelt ob er verletzt ist (siehe **Verletzungen**). Wenn der Spieler zu Boden geht ist die Runde des Trainers sofort beendet (Turnover).

Geschicklichkeit-Tabelle (für Ausweichen-Mindestwurf)

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

Ausweichen Modifikationen

Ausweichen wurf durchführen:	+1
Pro gegnerische Tacklezone die der Spieler durchquert:	-1

Ball aufheben

Wenn ein Spieler ein Feld überquert, in dem 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 welchem der Ball liegt, können diesen nicht aufheben, jedoch springt der Ball ein Feld weit dadurch. Durch dieses springen verliert der Trainer allerdings nicht seine Runde (kein Turnover). (siehe auch **springende Bälle**)

Der Ausweichen-Mindestwurf, um dem Ball aufzuheben, ist abhängig von der Geschicklichkeit (GE/en:AG) des Spielers (Siehe Geschicklichkeit-Tabelle). Wirf einen W6 und addiere oder subtrahiere die Modifikatoren 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 das benötigte Ergebnis, dann hat er den Ball.

Ist das modifizierte Ergebnis niedriger als das benötigte Ergebnis, dann springt im der Ball von der Hand und ein Feld weiter und der Trainer muss sofort die Runde beenden (Turnover). Der Spieler kann seine Bewegung fortsetzen falls er den Ball hat.

Geschicklichkeit-Tabelle (für Ball aufheben)

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, falls der Spieler sich in einer befindet:	-1

Sprinten

Wenn ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat, kann er versuchen noch 1-2 Felder zusätzlich sprinten (wenn er blockt kann er es nicht).
Merke: Wenn die Regeln von "normaler Bewegung" sprechen, dann dann schließt das nicht das Sprinten ein!

Es wird 1W6 gewürfelt, für jedes zusätzliche Feld das der Spieler sprintet:

- Bei einer 1 geht der Spieler zu Boden und zwar in das Feld in das er sprinten wollte. Würfeln Sie aus ob der Spieler verletzt ist, siehe "Verletzungen". Wenn er zu Boden geht endet die Runde sofort (Turnover).
- Bei einer 2-6 gelingt ihm es ihm das Feld zu erreichen.
- Ein Spieler, der eine Blitz-Aktion ausführt, kann Sprinten bevor er einen Block versucht. Auch dann wird 1W6 gewürfelt, 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.

Bälle abfangen und vermasselte Pässe

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

Bälle abfangen

Ein Spieler des gegnerischen Teams kann versuchen einen geworfenen Ball abzufangen, sofern der Spieler sich zwischen dem Werfer und dem Fänger befindet. Lege die Pass-Schablone zwischen Werfer und dem Fänger an. Ein Teil des Lineales muss über das Feld des abfangenden Spielers verlaufen, damit dieser versuchen darf, den Ball abzufangen. Es kann nur ein Spieler versuchen, den Ball abzufangen auch wenn mehrere Spieler in Reichweite sind.

Bevor der Trainer, dessen Team gerade seine Runde spielt, den Pass würfelt, muss der gegnerische Trainer ankündigen dass einer seiner Spieler den Ball abfangen möchte. Anhand der Geschicklichkeit-Tabelle ist ersichtlich, welches Würfelergebnis benötigt wird. Es wird 1W6 gewürfelt und die Modifikatoren zum Würfelergebnis addiert oder subtrahiert. Eine 1 (vor der Modifikation) ist immer ein Misserfolg und eine 6 (vor der Modifikation) ist immer ein Erfolg.

Wenn das Gesamtergebnis nicht auf die erforderliche Summe kommt, konnte der Spieler den Ball nicht abfangen und der Pass wird normal ausgeführt. Wenn das Gesamtergebnis auf die erforderliche Summe oder höher kommt dann hat der Spieler den Ball abgefangen. Ein erfolgreiches Abfangen verursacht ein sofortiges Rundenende (Turnover).

Geschicklichkeit-Tabelle (für Passen-Mindestwurf)

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

Abfangen Modifikatoren

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

Vermasselte Pässe

Ab und zu kann es passieren dass der Ball einfach von der Hand gleitet. Das kann leicht passieren, wenn gegnerische Spieler auf einen zu rennen und und der Werfer nervös wird. Wenn für einen Pass Versuch eine 1 oder weniger gewürfelt wird, (vor oder nach der Modifikation), dann fällt der Ball zu Boden und springt einmal ab, die Runde endet sofort.

Geschicklichkeit-Tabelle (für Passen-Mindestwurf)

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

Abfangen Modifikatoren

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

Blocken

Anstatt sich zu bewegen, kann ein Spieler auch einen anderen Spieler blocken, wenn dieser sich direkt auf einem angrenzenden Feld befindet. Es können nur stehende Spieler geblockt werden, keine, die am Boden liegen. Ein Block ist ein sehr harter Tackle der einen Spieler stoppen soll. Um zu sehen, welche Auswirkungen ein Block hat, benötigt man die speziellen Blockwürfel die im Spiel enthalten sind.

Blitzaktion

Einmal pro Runde kann ein Spieler, wenn er am Zug ist eine Blitzaktion durchführen. Es erlaubt dem Spieler zu laufen und zu blocken. Der Block kann irgendwann im Laufen eingesetzt werden und kostet ein Feld seiner BW. Mit einer BW von 6 könnte er also beispielsweise drei Felder laufen, blocken und noch zwei Felder laufen. Es ist nicht möglich, zu blitzen und dann noch den Ball zu werfen oder zu übergeben.

Stärke

Die Anzahl der Würfel die geworfen werden, wird durch die Stärke der Spieler bestimmt. Wenn ein Spieler stärker ist, kann er den, der geblockt wird, leichter zu Boden werfen. Um dies zu simulieren, variiert die Anzahl der Würfel, abhängig von der Stärke der Spieler. Egal wie viele benutzt werden, es muss sich für ein Würfelergebnis entschieden werden. Der Trainer des stärkeren Spielers wählt den Würfel, dessen Ergebnis verwendet wird.

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 weiter unten erlauben es, dass andere Spieler beim Blocken helfen wodurch die Anzahl der Würfel variieren kann.

Das Ergebnis

Wirf die Anzahl der Würfel die du brauchst und schaue auf die untere Tabelle. Der Spieler der blockt ist der *Angreifer* und der der geblockt wird der *Verteidiger*.

Würfelsymbol	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.(ist 2x auf dem Würfel)
	VERTEIDIGER STOLPERT: 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 einer dieser Spieler nach Wahl des Trainers des schiebenden Spielers ebenfalls zurückgeschoben.

Spieler die vom Spielfeldrand geschoben werden, erleiden eine Verletzung durch die Zuschauer. Würfel anhand der Verletzungstabelle (siehe Verletzungen, es gibt keine Modifikationen dadurch).

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

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

Feld Nachrücken: Ein Spieler der seinen Gegner zurückgeschoben hat, kann nun auf das Feld nachrücken auf dem dieser Spieler vorher stand. Der Trainer muss das vor anderen Aktionen entschieden 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 Ihnen ja schon 1 Feld BW durch das Blocken abgezogen wurde.

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

** Der Trainer des stärkeren Spielers entscheidet welcher Würfel zählt -> Rote Würfel wenn Gegner stärker*

Bei einem Block helfen

Nachdem ein Block feststeht, kann der Angreifer und Verteidiger einen weitere Spieler nennen, die beim Blocken helfen. Dadurch ist es möglich das viele Angreifer einen Verteidiger niederstrecken oder weitere 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. Sie können mehrmals in einer Runde helfen, selbst wenn sie schon ihre Aktion gemacht haben.

Der Angreifer muss als erstes sagen ob er Spieler zusätzlich zum Blocken einsetzt, und dann muss der Verteidiger sagen ob er Spieler zusätzlich zum Verteidigen einsetzt. 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 (also z.B. kein vermasselter Dummkopf-Wurf)

Spieler Stärke**Wurf**

Beide gleich stark

1 Blockwürfel

Ein Spieler stärker

2 Blockwürfel *

Ein Spieler mehr als doppelt so stark

3 Blockwürfel *

** Der Trainer des stärkeren Spielers entscheidet welcher Würfel zählt -> Rote Würfel wenn Gegner stärker*

Blockchancen

Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Block:

1 Würfel-Block						
Angreiferfertigkeiten	Verteidigerfertigkeiten					
	Keine	Blocken	Ausweichen	Blocken + Ausweichen	Ringen	Ringen + Ausweichen
Keine	33,3%	33,3%	16,7%	16,7%	33,3%	16,7%
Blocken	50%	33,3%	33,3%	16,7%	33,3%	16,7%
Ringen	50%	50%	33,3%	33,3%	50%	33,3%
Profi	44,4%	44,4%	23,6%	23,6%	44,4%	23,6%
Profi + Blocken	62,5%	44,4%	44,4%	23,6%	44,4%	23,6%
Profi + Ringen	62,5%	62,5%	44,4%	44,4%	62,5%	44,4%
Keine + Widh.wurf	55,6%	55,6%	36,6%	30,6%	55,6%	30,6%
Blocken + Widh.wurf	75%	55,6%	55,6%	30,6%	55,6%	30,6%
Ringen + Widh.wurf	75%	75%	55,6%	55,6%	75%	55,6%

2 Würfel-Block						
Angreiferfertigkeiten	Verteidigerfertigkeiten					
	Keine	Blocken	Ausweichen	Blocken + Ausweichen	Ringen	Ringen + Ausweichen
Keine	55,6%	55,6%	30,6%	30,6%	55,6%	30,6%
Blocken	75%	55,6%	55,6%	30,6%	55,6%	30,6%
Ringen	75%	75%	55,6%	55,6%	75%	55,6%
Profi	67,9%	67,9%	41,2%	41,2%	67,9%	41,2%
Profi + Blocken	84,4%	67,9%	67,9%	41,2%	67,9%	41,2%
Profi + Ringen	84,4%	84,4%	67,9%	67,9%	84,4%	67,9%
Keine + Widh.wurf	80,2%	80,2%	51,8%	51,8%	80,2%	51,8%
Blocken + Widh.wurf	93,8%	80,2%	80,2%	51,8%	80,2%	51,8%
Ringen + Widh.wurf	93,8%	93,8%	80,2%	80,2%	93,8%	80,2%

3 Würfel-Block						
Angreiferfertigkeiten	Verteidigerfertigkeiten					
	Keine	Blocken	Ausweichen	Blocken + Ausweichen	Ringen	Ringen + Ausweichen
Keine	70,4%	70,4%	42,1%	42,1%	70,4%	42,1%
Blocken	87,5%	70,4%	70,4%	42,1%	70,4%	42,1%
Ringen	87,5%	87,5%	70,4%	70,4%	87,5%	70,4%
Profi	79,9%	79,9%	54,3%	54,3%	79,9%	54,3%
Profi + Blocken	93%	79,9%	79,9%	54,3%	79,9%	54,3%
Profi + Ringen	93%	93%	79,9%	79,9%	93%	79,9%
Keine + Widh.wurf	91,2%	91,2%	66,5%	66,5%	91,2%	66,5%
Blocken + Widh.wurf	97,6%	91,2%	91,2%	66,5%	91,2%	66,5%
Ringen + Widh.wurf	97,6%	97,6%	91,2%	91,2%	97,6%	91,2%

Wahrscheinlichkeit für einen Turnover

Angreiferfertigkeiten	Anzahl Blockwürfel				
	-3	-2	1	2	3
Keine	70,4%	55,6%	33,3%	11,1%	3,7%
Blocken / Ringen	42,1%	30,6%	16,7%	2,8%	0,5%
Profi	59,9%	43,2%	22,2%	6,2%	1,9%
Profi + Blocken / Ringen	29,9%	19,9%	9,7%	1,4%	0,2%
Keine + Widh.wurf	49,9%	30,9%	11,1%	1,2%	0,13%
Blocken / Ringen + Widh.wurf	17,7%	9,3%	2,8%	0,08%	0,00002%

Fouls oder wie man richtig Blood Bowl spielt

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

Es kann pro Runde ein Foul durchgeführt werden. Dies erlaubt dem Spieler sich erst 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 foult und würfelt einen Rüstungswurf für ihn. Andere Spieler aus dem Team des gefoulten, die im angrenzenden Feld des Opfers stehen, müssen gegen das Foul helfen. Jeder zusätzliche Spieler addiert eine 1 zu dem Rüstungswurf.

Gegnerische Spieler die sich im angrenzenden Feld des Foulers befinden werden auch in das Foul miteinbezogen. Jeder Spieler des foulenden Teams, der bei dem Foul hilft, zieht 1 vom Rüstungswurf ab. Spieler, die nicht stehen, die gegnerischen Tacklezonen stehen, oder keine Tackle Zone haben, dürfen nicht dem Foulern helfen. Ist das Ergebnis höher als der Rüstungswert (RW) des gefoulten, dann ist er verletzt, es wird für ihn auf der Verletzungstabelle gewürfelt.

Der Schiri

Schiris die ein Foul bemerken, gehen zu dem foulenden und schicken 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 bemerkt und schickt den Spieler vom Spielfeld. Außerdem endet die Runde des Teams sofort (Turnover). Wenn der vom Platz gestellte Spieler den Ball hatte, springt dieser vom Feld aus ab, auf dem der Spieler gestanden hatte. Ein Spieler der vom Spielfeld geschickt wurde, kann an diesem Match nicht mehr teilnehmen, selbst wenn auf der Anstoßstabelle eine 2 gewürfelt wird. Der Trainer kann den Spieler erst nach der Halbzeit oder nach einem Touchdown ersetzen.

Trainingsmarken (Widerholungswürfe)

Widerholungswürfe sind in Blood Bowl sehr wichtig. Es gibt 2 Arten von Widerholungswürfen: Die Trainingsmarken und die Spieler-Widerholungswürfe. Ein Wiederholungswurf erlaubt es, einen misslungenen Würfelwurf noch einmal zu wiederholen. Wenn zwei Würfel gewürfelt wurden und ein Wiederholungswurf ausgeführt wird, müssen auch beide Würfel erneut gewürfelt werden und so weiter...

SEHR WICHTIG: Egal wie viele Widerholungswürfe man hat: Jeder Wurf kann in einer Runde nur ein einziges Mal wiederholt werden.

Trainingsmarken

Ein Trainer kann seine Trainingsmarken verwenden, um jeden beliebigen Würfelwurf zu wiederholen (außer Rüstungswürfe, Verletzungen oder Spielerausfälle), auch wenn der erste Wurf erfolgreich war. Das Ergebnis des Wiederholungswurfes muss akzeptiert werden, auch wenn das Ergebnis jetzt schlechter ist. Es kann nicht mehr als ein Wiederholungswurf pro Runde ausgeführt werden, Der Wiederholungswurf kann nur in der eigenen Runde durchgeführt werden.

Jeder Trainer muss seine Widerholungswürfe 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 weiterer Wiederholungswurf gemacht werden. In der Halbzeit erhält der Trainer alle Trainingsmarken zurück und kann diese auch wieder einsetzen.

Spieler-Widerholungswürfe

Manche Spieler haben besondere Fertigkeiten die ihnen erlauben einen Wurf zu wiederholen. Zum Beispiel hat ein Werfer die Fertigkeit Wurfsicher, wodurch er einen misslungenen Pass Versuch nochmal wiederholen kann. Diese Widerholungswürfe sind allerdings nicht begrenzt, sie können also immer wieder, sogar in derselben Runde eingesetzt werden. Jedoch kann auch hier jeder Wurf nur ein einziges mal wiederholt werden.

Fertigkeiten

Viele Spieler haben eine oder mehrere Fertigkeiten, die ihnen erlauben, einen Würfelwurf zu wiederholen oder eine spezielle Aktion auszuführen. Hier eine kleine Auswahl der Fertigkeiten:

Fangsicher	Ein Spieler mit dieser Fertigkeit hat einen Wiederholungswurf für gescheiterte Pässe, Ballübergaben, Ballannahmen und bei gescheiterten Abfang Versuchen.
Ausweichen	Ein Spieler mit dieser Fertigkeit erhält einen Wiederholungswurf bei gescheiterten Ausweich Versuchen, wenn er die Tackle Zone eines Spielers verlässt. Du kannst diese Fertigkeit nur einmal pro Runde und Spieler einsetzen. Wenn der Spieler sich erneut in eine Tackle Zone 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.

Sollte ein Spieler solche Fertigkeiten haben, dann müssen diese aber nicht eingesetzt werden, es sei denn, es steht anders in der Fertigkeiten-Beschreibung. Der Trainer muss ansagen, wenn er eine dieser Fertigkeiten einsetzen möchte.

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.

Starspielerpunkte (SSP)

In Ligaspielen können Spieler Erfahrung in Form von Starspielerpunkten sammeln. Diese Punkte erhalten die Spieler, wenn sie Touchdowns erzielen, Pässe erfolgreich werfen, Bälle abfangen, gegnerische Spieler töten oder verletzen und durch die "Spieler des Tages"-Auszeichnung (MVP, most valuable player). Wenn ein Spieler genügend Starspielerpunkte gesammelt hat, um im Rang aufsteigen zu können, darf er auf der Erweiterungstabelle würfeln. Spieler, die lange spielen, werden irgendwann Starspieler mit besonderen Fertigkeiten und Charakteristik.

Erlangen von SSP:

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

Abgefangen (INT): Wenn ein Spieler erfolgreich einen Ball abfängt, wird er mit **2 Starspielerpunkten** belohnt.

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

Touchdowns (TD): Ein Spieler der einen Touchdown erzielt, erhält **3 Starspielerpunkte**.

Spieler des Tages (MVP): Ein zufälliger Spieler jedes Teams der auch gespielt hat, kann nach dem Spiel "Spieler des Tages" werden, *selbst wenn er getötet wurde*. Der Spieler des Tages erhält **5 Starspielerpunkte**. Angeheuerte Spieler und Söldner oder Starspieler können zwar Spieler des Tages werden, falls der Zufall so entscheidet. Die 5 Punkte für das Team sind dann aber **verloren**. **WICHTIG:** Wenn ein Team ein Spiel aufgibt, erhält das gegnerische Team **beide** "Spieler des Tages"-Auszeichnungen!

Starspielerpunkte-Tabelle

Pro gelungenen Pass	1 SPP
Pro verursachten Spielausfall	2 SPP
Pro abgefangenen Ball	2 SPP
Pro Touchdown	3 SPP
Pro Spieler des Tages Auszeichnung	5 SPP

SPPs	Rang	Erweiterungswurfe
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

Erweiterungs-Würfe

Wenn Spieler Starspieler-Punkte sammeln, erreichen sie mit der Zeit neue Ränge und dürfen auf der Erweiterungstabelle würfeln. Alle Spieler beginnen ihre Karriere als Neulinge ohne Starspieler-Punkte. Wenn ein Spieler 6 SSP gesammelt hat, wird er zu einem erfahrenen Spieler und er darf seinen ersten Erweiterungs Wurf (2W6) machen. Jedes mal wenn ein Spieler einen Rang aufsteigt darf er einen Erweiterungswurf durchführen. Die Starspieler-Punkte-Tabelle zeigt an, wie viele Punkte für den nächsten Rang benötigt werden.

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

Sofern eine neue Fertigkeit anhand der Erweiterungstabelle erwürfelt wurde, können nur Fertigkeiten gewählt werden, die bei der jeweiligen Teamrasse und Spielerposition als "normal" aufgeführt sind. Z.B, kann ein menschlicher Fänger Fertigkeiten aus der Kategorie "Allgemein" oder "Geschick" auswählen. Einmal gewählte Fertigkeiten können nicht wieder verloren werden.

Spielerwerte erhöhen

Ein Erweiterungs Wurf von 10-12 erhöht einen bestimmten Wert des Spielers. Notiere einfach den neuen Wert auf deinen Teambogen. Man kann auch anstatt einen Wert zu erhöhen eine Fertigkeit wählen. Kein Wert kann mehr als 2 Punkte gesteigert werden und kein Wert kann über 10 gesteigert werden. Sollte ein Wert bei 10 sein und es wird wieder eine Steigerung desselben erwürfelt, dann wird einfach eine neue Fertigkeit gewählt.

Pasch

Wenn beim Erweiterungs Wurf ein Pasch gewürfelt wird (2 gleiche Zahlen) dann wird das Würfelergebnis ignoriert auch wenn es eine Wertsteigerung gewesen wäre. Es kann nun die Fertigkeiten-Kategorie frei gewählt werden ("Normal" oder "Pasch"-Kategorie)! Ein menschlicher Fänger z.B könnte bei einem Pasch eine Fertigkeit aus der "Allgemein", "Geschick", "Stärke" oder "Passen" -Kategorie aussuchen (anstatt nur aus "Allgemein" und "Geschick").

Erweiterungen & Wertsteigerung des Spielers

Jeder Spieler hat einen Wert (Kosten). Wenn sich Fertigkeiten oder Spielerwerte verbessern, erhöht das den Wert eines Spielers anhand der Wertsteigerung Tabelle. Eine Verletzung die einen Spieler Wert senkt hat keine Auswirkungen auf den Wert des Spielers.

Wertsteigerung Tabelle

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

Angeheuerte Spieler & Söldner & Starspieler Punkte

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

"Zu Boden gehen, Verletzungen & Verluste"

Die Figuren von Spielern, die zu Boden gehen, werden erstmal mit dem Gesicht nach oben gelegt. Dieser Spieler hat solange er liegt keine Tackle Zone und kann nichts machen bevor er nicht aufsteht, was ihn 3 BW Punkte kostet. Spieler die in einer Tackle Zone aufstehen müssen zum Aufstehen keinen Ausweich Wurf rollen. Dieser erfolgt erst wenn sie versuchen, die Tackle Zone zu verlassen. Merke: Ein Spieler der aufsteht kann nicht in derselben 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 eine zufällige Richtung (siehe "springender Ball").

Verletzungen

Jeder Spieler der zu Boden geht, könnte verletzt sein. Der gegnerische Trainer wirft 2W6. Ist das Ergebnis höher als der Rüstungswert (RW) des Spielers, dann kann der gegnerische Trainer auf der **Verletzungstabelle** (s.u.) weiter würfeln.

Die Wahrscheinlichkeit, die Rüstung des Gegners zu überwinden, steigt exponentiell, je niedriger der Rüstungswert des Gegners ist.

Aufstehen

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

ddAuswechseln

Während einer Runde kann der Trainer keine Spieler auswechseln. Er kann nur Spieler auswechseln, wenn er die Spieler nach einem Touchdown, nach einer Halbzeit oder für eine Verlängerung neu aufstellt.

Verletzungstabelle

2W6	Ergebnis
2-7	Betäubt – Der Spieler wird auf seinem Feld mit dem Gesicht nach unten platziert. Diese Spieler können beim Ende ihrer nächsten Runde mit dem Gesicht nach oben gedreht werden. In der darauffolgenden Runde können sie wieder aufstehen.
8-9	KO – Der Spieler kommt vom Spielfeld und in das "KO"-Feld im Unterstand. Beim nächsten Anstoß die Spieler aufgestellt werden wird für jeden Spieler im KO Feld 1W6 gewürfelt. Bei einer 1-3 bleiben sie im "KO"-Feld (beim nächsten Anstoß wird erneut gewürfelt). Bei einer 4-6 ist der Spieler wieder bereit und wechselt vom "KO"-Feld in das "Reserve"-Feld. Er kann dann wieder normal benutzt werden.
10-12	Verlust – Der Spieler kommt vom Spielfeld und in das "Tod & Verletzt"-Feld im Unterstand. Der Spieler muss den Rest des Spieles aussetzen. Wenn in einer Liga gespielt wird, werfe auf der Verlusttabelle (s.u.) um zu sehen was mit der Spieler genau hat.

Verluste

Wenn ein Spieler einen Verlust hinnehmen muss, weil eine 10 oder mehr auf der Verletzungstabelle gewürfelt wurde, dann wirft der gegnerische Trainer auf der **Verlusttabelle** (s.u.). Die Ergebnisse auf der Tabelle reichen von 11 bis 68. Hierfür wird 1W6 für die Zehnerstelle (also 2=20, 4=40) verwendet und 1W8 für die Einerstelle (also 3=3, 5=5 usw). Dann werden die Ergebnisse zusammengeführt und man erhält eine Endsumme zwischen 11 und 68. Wenn zum Beispiel eine 2 mit dem W6 und eine 3 mit dem W8 gewürfelt wurde, ergibt das ein Gesamtergebnis von 23.

Nach dem Wurf wird das Ergebnis mit der **Verlusttabelle** verglichen. 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.

Spiel aussetzen: In die Verletzt-Spalte im Teambogen wird ein "M" eingetragen und nach dem nächsten Spiel wird es wieder ausradiert.

Bleibende Verletzung: Muss Spiel aussetzen wie oben. Ein "N" wird in die Verletzt -Spalte im Teambogen eingetragen. Jede bleibende Verletzung addiert eine 1 auf alle Verletzungs Würfe gegen diesen Spieler.

-1 BW / RW / GE / ST: Muss Spiel aussetzen wie oben. Korrigiere Deinen Wert auf dem Teambogen. Keine Wert kann mehr als 2 Punkte gesenkt werden oder unter 1 fallen. Jede Verletzung die den Wert weiter senken könnte, wird 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.