

Bloodbowl

De coaches spelen om beurten met het hele team: ze mogen tijdens hun beurt iedere speler acties laten uitvoeren. In sommige gevallen mag de coach van de tegenstander ingrijpen.

Het spel wordt gespeeld over twee speelhelften van elk 16 beurten (verdeeld over twee helften). De winnaar is de speler met de meeste touchdowns. Na kick-off begint de eerste beurt van het receiving team. De coaches moeten voor zichzelf bijhouden in welke beurt ze zijn beland (op de dug-out sheet) aan het begin van hun beurt. Wie betrapt wordt op het nalaten of 'sjoemelen' tijdens de beurt verliest of een re-roll counter of zijn beurt. Bij het verliezen van een re-roll counter mag hij tevens gedurende zijn beurt geen re-roll counter meer gebruiken (zie ook Dug Out in de begrippenlijst).

De coach mag tijdens zijn beurt alle spelers acties laten ondernemen, zijn beurt eindigt echter wanneer:

1. de coach zijn beurt niet heeft bijgehouden en geen re-roll counter hiervoor wil / kan opofferen (zoals hierboven uitgelegd);
2. een speler van zijn team knocked down geraakt of valt;
3. een bal gespeeld wordt gespeeld maar niet gevangen wordt door een speler van zijn team;
4. een speler van zijn team de bal probeert op te pakken en hierin mislukt;
5. zijn team een punt scoort;
6. wanneer de tijdlimiet van spelen overschreden wordt (4 minuten per beurt is normaal);
7. een speler de bal laat vallen, zonder dat deze direct wordt opgevangen door een eigen speler.

De acties die de afzonderlijke spelers kunnen ondernemen zijn:

- Move: een speler mag een afstand afleggen gelijk aan zijn MA of minder
- Block: een speler mag een tegenstander die in aangrenzend veld staat proberen te blokken
- Blitz: een speler mag rennen en een block maken gedurende zijn move. LET OP: slechts een speler per team mag dit doen gedurende een teambeurt. Een speler die knockdown was en zojuist opstaat (lees hier onder verder omtrent 'knocked down', mag voor een blitz actie opstaan tegen kosten van 3 moves van de MA.
- Pass: een speler mag rennen met de bal en op het einde van zijn beurt de bal proberen te gooien naar een medestander (hij mag dus niet verder lopen of blokken nadat hij heeft gegooid).

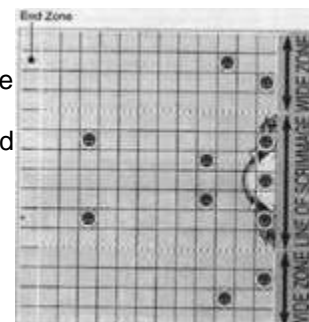
Alle acties moeten per speler achter elkaar worden uitgevoerd. Je mag dus niet eerst met een speler een hokje rennen, dan andere spelers laten spelen om de vervolgens de eerdere speler verder te laten rennen.

Belangrijk: een belangrijk facet van het spel zijn de re-rolls. Indien men een slechte worp heeft zijn er soms mogelijkheden om de worp over te doen. Dit kan op grond van eigenschappen van de speler of het aantal beschikbare 're-roll' fiches. In dat geval wordt de hele worp overgedaan (dat kan dus meer dan een dobbelsteen betreffen). Het laatste resultaat telt. **Alleen de gooiende speler mag bepalen of er gererolled wordt.**

Armour rolles en injury rolls worden altijd uitgevoerd door de tegenstander!

Het opstellen van het team

Er wordt bepaald wie de kick-off doet dmv een toss (of dobbelsteen). Deze speler stelt als eerste zijn team op. Niet meer dan twee speler mogen opgesteld worden per wide zone en tenminste 3 spelers moeten op gesteld worden bij de 'line-of-scrimmage'. De overige spelers mag de coach plaatsen waar hij wil (zie hiernaast). Daarna stelt de andere coach zijn speler op. Het is van belang dat er ook verdediging is, immers een tegenspeler met een bal in de end zone betekent een tegen-goal (een



eigen goal is trouwens ook mogelijk). Hierna volgt de kick-off.

Aan het begin van een speelhelft of na een touch down plaatst de 'kicking team' coach de bal ergens in de helft van de tegenstander ('receiving team'). Hij houdt de scatter template boven de geplaatst bal en bepaalt met de 8-zijdige dobbelsteen welke kant de bal opstuiter. Vervolgens gooit hij met een 6-zijdige dobbelsteen om te bepalen hoe ver de bal die kant opstuiter. Daar komt de bal te liggen. Komt de bal terecht in een leeg veld dan stuiter hij nog een keer (zie ook 'scatter' in de begrippenlijst). Houd de scatter template boven de bal en gooi nog een keer met de 8-zijdige dobbelsteen. De bal springt nu nog een keer een veld in de aangegeven richting.

Komt de bal terecht bij een speler, dan kan deze een poging doen hem te vangen (zie ook 'catching the ball'). De beurt voor het receiving team is niet over als een vangpoging mislukt, de kick-off fase gebeurt immers tijdens de beurt van het 'kicking team'. Als de bal niet gevangen wordt, dan stuiter hij weer een keer (scatter diagram, gooi een D8 en leg de bal 1 hokje verder in die richte). Ook hier geldt weer, als er een speler staat op dat veld mag ook hij weer een poging doen om hem te vangen.

Let op: de bal moet na de kick-off ergens in de helft van het 'receiving team' komen. Als de bal in de helft van het kicking team komt of buiten het speelveld, dan mag de coach van het receiving team de bal aan willekeurige speler geven van zijn team (deze speler hoeft de bal niet te vangen, maar hij krijgt hem gewoon).

Als de bal gevangen is of op het speelveld tot rust is gekomen (al dan niet na pogingen de bal te hebben gevangen) is het de beurt aan het receiving team.

Rennen/bewegen (moving / dodging)

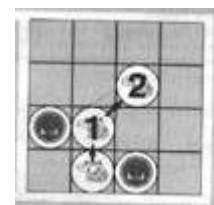
Zoals al aangegeven, een speler kan maximaal de afstand MA lopen, maar minder mag ook. De 8 vakken direct naast de speler heten de 'tackle zones'. Staat een speler in de tackle zone van een tegenstanders en wil hij gaan lopen, dan zal hij er zich uit moeten 'dodgen' (het weglopen van een tegenstander). Om een tackle zone te verlaten moet er altijd ge-dodge'd worden. Om te dodgen is de eigenschap 'agility' (AG) van belang. Vergelijk deze met de tabel hier onder.

AG	1	2	3	4	5	6+
D6 Req	6+	5+	4+	3+	2+	1+

(merk op: deze tabel hierboven wordt door het hele spel voor een groot aantal situaties toegepast, het is iedere keer dezelfde tabel)

Zoek de agility op in de eerste rij en kijk in het vak eronder om de benodigde score af te lezen om de worp succes vol te laten zijn. Hierop zijn bovendien de volgende aanpassingen van toepassing.

- +1 voor een dodge worp (dit geldt dus altijd)
- -1 voor iedere tackle zone van toepassing op het vlak waar men naar toe wil.



- Een worp van 1 leidt altijd tot een mislukking, een worp van 6 altijd tot een succes.

Voorbeeld (zie plaatje rechts): wil de speler via 1 naar 2, dan moeten twee tegenstanders gepasseerd worden. Stel de speler heeft een agility van 3. Om naar '1' te dodgen krijgt hij +1 voor de poging, maar 2x -1 omdat hij in de tackle zone komt van 2 afzonderlijke tegenstanders, totaal 2 (3+1-2). Hij moet dus minimaal een '5' gooien. Lukt dit en hij wil naar twee, dan geldt +1 voor dodgen en geen

straf omdat 2 geen tackle zone is van een tegenstander, levert een totaal van 4 (3+1). Hij moet nu dus een 3 of meer gooien.

Een Dodge die mislukt leidt tot een valpartij. En hier bij kan men zich lelijk bezeren. Voorbeeld: voor het normaal dodge'n naar een plek die geen tackle zone is moet een speler met AG=3 dus minimaal een 4 gooien. Lukt dat niet, dan valt hij. Er volgt dan een armour roll (2D6).

- Is het resultaat gelijk of lager dan zijn armour waarde dan struikelt de speler (de speler wordt dan op zijn rug op het vakje waar hij stond gelegd). In de volgende beurt mag hij opstaan ten koste van 3 bewegingen en mag niet blocken (omdat hij al 3 bewegingen heeft gemaakt), hij mag wel vangen, passen en blitzen. Noot: in de begrippen lijst (BB_glossary staat een uitgewerkt voorbeeld.)
- Is het resultaat hoger dan zijn Armour waarde, dan is hij gewond. Gooi opnieuw 2D6 en kijk in de injury table wat het resultaat is:

2D6	Resultaat
2-7	Stunned, de speler blijft op het veld liggen, maar met het gezicht naar beneden. In de volgende beurt wordt hij omgedraaid (met het gezicht naar boven). In die beurt mag hij opstaan zoals aangegeven in de knocked down beschrijving (zie knocked down).
8-9	KO'd: de speler wordt verwijderd van het speelveld en geplaatst in de dugout ('Knocked Out'-kamer). Gooi bij de eerst volgende kick off met een D6, bij 1-3 blijft de speler in de KO'd kamer, bij 4-6 mag de speler in de reserve kamer geplaatst worden en kan bij een volgende kick off gewisseld / ingezet worden.
10	Badly Hurt: ernstig verwond, te plaatsen in de Dead&Injured kamer. Deze speler mist de rest van de wedstrijd.
11	Serious Injury: zeer ernstig gewond, te plaatsen in de Dead&Injured kamer. Deze speler mist de rest van de wedstrijd. Bij een toernooi mist deze speler ook de volgende wedstrijd.
12	Dood. Deze speler doet dus niet meer mee.

Als de speler is gevallen, ongeacht in hoeverre hij zich verwondt, gaat de beurt sowieso over naar de tegenstander.

Tackelen (blocking)

In plaats van te bewegen kan een speler ook een tegenstander in een aangrenzend veld (tackle zone) proberen te tackelen. Eens per beurt mag een speler een Blitz uitvoeren, dat is een gecombineerde ren/block beweging. De block mag dan uitgevoerd worden tijdens het rennen, maar kost een bewegingspunt (van zijn MA). Nadat de block is uitgevoerd (en de speler niet is gevallen) mag hij verder rennen. Om te blocken worden 1 of meerdere bijzondere dobbelstenen gebruikt, voor het resultaat is echter altijd maar een dobbelsteen relevant.



Indien een speler een andere speler probeert te blocken, dan gelden de volgende regels:

- Zijn de spelers even sterk (vergelijk de strength), dan wordt 1 dobbelsteen gebruikt.
- Is een van de spelers sterker, dan worden 2 dobbelstenen stenen gegooid, maar mag de sterkste speler bepalen welke dobbelsteen geldt.
- Is een speler minstens twee keer zo sterk, dan wordt met drie dobbelstenen gegooid (opnieuw, de sterkste speler bepaalt welk dobbelsteen geldt).

Het is dus belangrijk dat ofschoon de coach van de blockende speler mag gooien (en dus mag Rerollen), **de coach van de sterkste speler bepaalt welke dobbelsteen geldt.**

Het doodshoofd betekent dat de aanvallende speler knocked down geraakt. Het doodshoofd met de ster betekent dat beide spelers knocked down geraken, met uitzondering van speler(s) met de 'Block skill' (dat kunnen dus beiden zijn, dan gebeurt er dus niets). De pijl geeft aan dat de verdedigende

speler een vlak wordt teruggeduwd (zie beneden). De aanvallende speler mag dan gaan staan op het vlak waar eerst de verdedigende speler stond. De ster met het uitroepteken geeft aan dat de defender terug geduwd wordt (net als de pijl) maar bovendien knocked down is tenzij de verdedigende speler de 'Dodge skill' heeft. De aanvaller mag op de plek gaan staan waar de verdediger stond. In geval geldt dat dit resultaat hetzelfde effect heeft als een pijl. De ster alleen geeft als resultaat dat de verdediger knocked down is. De aanvaller mag op de plek gaan staan waar de verdediger stond. De verdediger wordt weggeduwd zoals hieronder beschreven.

Een speler die weggeduwd wordt heeft keuze uit de drie velden achter hem (zie het voorbeeld hiernaast), afhankelijk van de richting van waaruit de blocker komt.



In alle gevallen waarin een speler knocked down gaat, moet een armour roll uitgevoerd worden (2D6) en, indien het resultaat hoger dan de armour value van de verdediger gevolgd door een injury roll. (zie de tabel die bij Dodgen is aangegeven). Zoals al aangegeven, beide rolls worden uitgevoerd door de tegenstander.

Eigenschappen zoals Block en Frenzy beïnvloeden de afloop van een block.

Let op: een speler die de bal heeft en wordt weggeduwd zonder te vallen, behoudt de bal; als een speler die de bal draagt valt, dan stuitert de bal (een keer)!

Het gooien van de bal

Belangrijk: de bal mag maar een keer per team beurt gepassed / gegoid worden.

Een (1) keer per beurt mag een speler van aanvallende team een Pass actie uitvoeren. Op het einde van zijn normale bewegen mag hij de bal gooien. Let op, hij hoeft niet noodzakelijkerwijs de bal aan het begin van zijn beurt te hebben, hij kan hem ook onderweg oprapen (echter niet vangen).

De coach moet aangeven wie de ontvangende speler is. Ook hier speelt de agility weer een belangrijke rol. Gooi een D6, kijk er of modificaties uitgevoerd moeten worden o.a. aan de hand van de 'Range Ruler) en vergelijk het met de tabel hieronder.

AG	1	2	3	4	5	6+
D6 Req	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modifiers

- Quick pass: +1
- Short pass: +0
- Long pass: -1
- Long bomb: -2
- Per tegenstander in de tackle zone van de werper: -1

Bij een 6 is het een perfect worp. Een 1 is altijd een mislukte worp.

Wat als de pass mislukt. In geval wordt de bal gelegd op het beoogde vlak, en stuitert de bal 3x. Let op, het is niet mogelijk de bal te vangen tijdens dit stuiteren. Pas als de bal weer tot rust is gekomen, kan hij gevangen worden.

Let op, de optionele regels (onderaan deze pagina) maken het mogelijk dat een tegenstander de bal onderschept.

Het vangen van de bal

Het vangen is vergelijkbaar met het gooien van de bal. Het vangen van de bal is overigens niet alleen mogelijk wanneer een werper een bal gooit, ook een ingooi of een stuiterbal kan gevangen worden. Dit gebeurt wanneer de bal niet direct wordt gevangen, maar via het scatter template terecht komt op het vak van een speler.

AG	1	2	3	4	5	6+
D6 Req	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modifiers

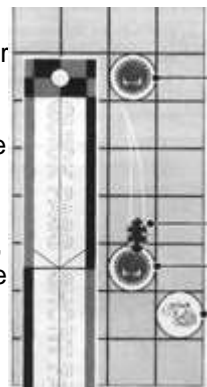
- het vangen van een goede pass: +1
- het vangen van de bal bij scattering, ingooi, stuiterbal: +0
- Per tegenstander in de tackle zone van de vanger: -1

Een 6 vangt altijd, bij een 1 is het mislukt.

Als een speler een bal probeert te vangen en het mislukt dan stuitert de bal een hokje (middels het scatter template).

Als de speler van het actieve team de bal niet te pakken krijgt voordat de bal tot rust komt, dan gaat de beurt over. Let op, zelfs al gaat de bal uit, komt terug in het spel, stuitert etc, als een speler van het actieve team de bal te pakken krijgt gaat het spel gewoon door. Het spreekt voor zich dat als een tegenstander de bal vangt, de beurt ook over is.

Voorbeeld: een Orc met agility 3 probeert de bal te gooien naar de orc 4 hokjes verderop. Het is een shortpass (zie boven voor de bepaling van de modifiers e.d.). Er zijn geen tegenstanders in de buurt en de Orc heeft geen speciale eigenschappen. Volgens de tabel moet hij dus een 4 of meer gooien, er zijn dus geen modifiers. Stel hij gooit inderdaad een 4 of meer, dan is het een accurate pass. In dat geval krijgt de ontvanger een modifier van +1



De ontvanger heeft eveneens een agility van 3. Hij ontvangt een accurate pass (+1), maar tevens bevindt hij zich in de tackle zone van een tegenstander (-1). Volgens de tabel hij dus een 4+ gooien.

Reroll's

Een van de belangrijkste tactische / strategische wapens zijn de re-rolls. Wie wil niet een slechte worp met een dobbelsteen overdoen. Er zijn twee soorten rerolls, team rerolls (de re-rolls zoals die aangegeven zijn op de dug out) en de speler rerolls (de re-rolls onder bepaalde omstandigheden als gevolg van specifieke skills van de speler.

Let op: een reroll gaat over het resultaat, niet over het aantal dobbelstenen. Een reroll kan dus ook betekenen dat drie dobbelstenen opnieuw gegooid worden.

Er zijn echter een paar beperkingen:

- een worp mag ten alle tijden slechts een (1) keer overgedaan worden.
- per **teambeurt** mag er **slechts een (1) team re-roll** gedaan worden (de counters op de dug out sheet).
- speler rerolls (bijv. op basis van skills) mogen per beurt zo vaak uitgevoerd worden als mogelijk, maar zoals al aangegeven, **een reroll van een worp mag slechts een (1) keer overgedaan worden**, ongeacht of de speler eigen rerolls heeft en nog een aantal team rerolls. Het laatste resultaat telt uiteraard.

Het winnen van het spel

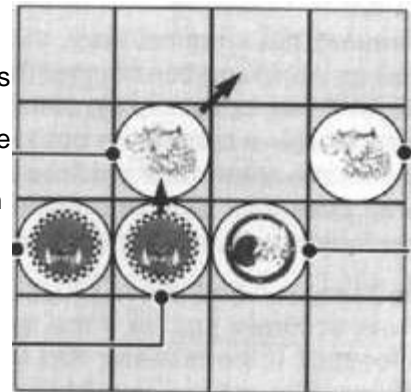
Zoals al aangegeven, wie de meeste touchdowns maakt heeft gewonnen. Een touchdown wordt gescoord als een speler met de bal op de laatste rij van het veld arriveert (de endzone, bij de tegenstander wel te verstaan). Iedere speler mag zich ten alle tijde in de end zone bevinden, hij mag bijv. ook een bal vangen binnen de end zone, ook dat geldt als punt. Hij moet echter wel staan (een mislukte dogde richting de endzone geldt niet als touch down). Het binnenrennen van een speler in de eigen end zone geldt als een eigendoel. Let op, het is ook mogelijk om een speler met bal in de eigen endzone te duwen. Wordt overigens op deze manier gescored, dan wordt voor beide teams de turn-counter (op de dugout sheet) met een verhoogd.

Na het scoren, en aan het begin van de tweede helft, wordt de wedstrijd hervat. De coaches gooien dobbelstenen voor evt. KO'd spelers en mogen fitte spelers inzetten voor vermoeide / uitgeschakelde spelers. Het scorende team doet de kick-off. Voor de start van de tweede helft doet het team dat in de eerste helft het ontvangende team was, de kick-off.

Bijzondere situaties

In dit stuk wordt ingegaan op skills, speciale acties en situaties. Veel van de besproken zaken vallen onder de aanvullingen van DeathZone.

Assisting a block (help met tackellen): na dat een speler heeft aangegeven dat hij will blocken, kunnen extra spelers worden aangegeven om te helpen. Dit betekent dat twee of meer aanvallers een verdediger kunnen aanvallen, terwijl de verdediger hulp kan krijgen tegen de aanval. Iedere extra speler zorgt voor een +1 bij de sterkte van de speler. Speler die kunnen assisteren zijn spelers die direct naast de aanvaller staan en NIET in een tackle zone van een andere tegenstander staan. Uiteraard mogen de speler niet op de grond liggen. Assistent kosten geen rondes van assisterende spelers. Skills van assisterende spelers mogen uiteraard niet gebruikt worden.



Voorbeeld: de ork (sterkte 3) krijgt in dit voorbeeld een extra punt (wordt sterkte 4) van zijn teamgenoot links van hem. De ork rechts van hem kan niet helpen, want hij bevindt zich in de tackle zone van de tegenstander rechtboven.

Een verdediger mag eveneens geassisteerd worden, uiteraard worden de modifiers dan -1. Er gelden dezelfde regels (zoals tackle zone beperkingen).

Een assist geldt niet als een actie voor de assisterende spelers.

Fouls (overtredingen): het is niet toegestaan om spelers die op de grond liggen nog een keer te trappen/slaan, maar de verleiding is natuurlijk groot. Een (1) speler per teambeurt mag een dergelijke overtreding begaan. Hij mag zijn volledige MA's uitlopen en speler die in een aangrenzend vlak ligt nog een keer een schop geven. Gooi een armour roll +1. Aangrenzende spelers mogen assisteren (+1 per assisterende speler). Teamgenoten van het slachtoffer mogen niet assisteren in de verdediging. Als de score van de armoury roll (plus modificaties) hoger is dan de armour value van het slachtoffer, dan volgt een injury roll.

Let op: **als de coach een dubbel ((1,1), (2,2), etc) gooit bij de injury roll**, dan bemerkt de scheidsrechter de overtreding en wordt de overtreder verwijderd (naar het reserve vak) en wordt de beurt beëindigd. De speler mag **niet** vervangen worden tot na een touchdown of in de tweede helft.

Fumbling: Spelers worden zenuwachtig bij **het gooien** (Pass) van de bal, wanneer er zich tegenstanders in de aangrenzende vlakken bevinden. Als bij de het gooien van de dobbelsteen voor het 'passen' een 1 valt, dan valt de bal uit zijn handen bij het gooien en stuitert een keer (scatter template met een D8). De beurt gaan dan over.

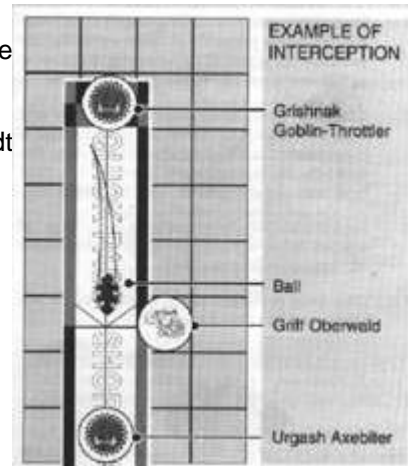
Going for it!: wanneer een speler een move, pass of blitz actie uitvoert, mag hij proberen tot 2 extra velden toe te bewegen. Beweeg de speler naar het extra veld en gooi een D6. Als het resultaat 1 is, dan valt hij (en gaat de beurt over). Dit mag voor iedere speler tot 2x toe= 2 velden

Handing off the ball: als een speler een ball gooit naar een teamgenoot in een aangrenzend vlak, dan hoeft een geen pass roll uitgevoerd te worden. Wel moet er een catch-roll uitgevoerd worden (zie 'Catching the ball'). Hand off is altijd een accurate pass, dus de +1 bonus geldt altijd. Let op, een hand off mag maar een keer per team turn uitgevoerd worden. Wel mag er tijdens dezelfde teambeurt een pass uitgevoerd worden.

Kicking off: allerlei dingen kunnen gebeuren tijdens een kickoff (zowel aan het begin van een helft als na een touchdown), net zoals bij een gewone voetbalwedstrijd: knokpartijen op de tribune, plotselinge weerverandering etc. Wanneer de spelers opgesteld zijn, gooit de coach van het 'kickende' team 2D2. Vergelijk dit met de tabel hier beneden en pas dit toe. In geval dat een coach een willekeurige speler moet aanwijzen, pak dan blind/willekeurig een van de 16 genummerde counters die zijn meegeleverd.

Resultaat 2D6	Gebeurtenis
2	Riot: Vechtpartijen, gooi een D6, schuif de Turn counters een gelijk aantal beurten verder. Het kan gebeuren dat hiermee een helft eindigd (een Riot wordt gesust in de tijd van de rust).
3	Get the Ref!: elke coach gooit 2D6 en telt de fan factor hierbij op. Degene met de hoogste score heeft de scheidsrechter zodanig geintimideerd dat hij geen penalties / straffen meer durft uit te delen aan de winnaar voor de rest van de helft. Als de score even hoog is geldt dit voor beide teams.
4	Perfect Defence: het kickende team mag zijn spelers opnieuw opstellen (het receive team dus niet)
5	Cheering Fans: beide coaches gooien 2D6 en tellen hun fan factor er bij op. Gooi bij gelijk resultaat opnieuw. Het team met de hoogste score krijgt een extra reroll deze helft.
6	Bad Kick: de bal scattered 2D6 in plaats van D6 bij de kick off
7	Changing weather: gooi opnieuw om de weersomstandigheden te bepalen
8	Fooled Ya!: alle spelers van het ontvangende team mogen een veld bewegen. Dit is een 'gratis' beweging. Er hoeft geen rekening gehouden te worden met tackle zone, daar het een verrassingsbeweging is.
9	Brilliant Coaching: elke coach gooit een D6 en telt het aantal assistent coaches die hij in dienst heeft op bij het resultaat. Gooi bij een gelijk resultaat. Het team met de hoogste score krijgt een extra team reroll deze helft.
10	Blitz: het kickende team krijgt een gratis extra beurt voordat het ontvangende team mag bewegen. Er hoeft geen turn counter verlegd te worden
11	Throw a rock: beide coaches gooien 2D6 en tellen hun fan factor er bij op. Gooi bij gelijk resultaat opnieuw. De fans van het winnende team gooien een steen naar een willekeurige speler van de tegenstander (gebruik de counters), er wordt meteen naar de injury gekeken (een injury roll, geen armour roll nodig dus).
12	Field invasion: beide coaches gooien 2D6 en tellen hun fan factor er bij op. Gooi bij gelijk resultaat opnieuw. De winnaar gooit een D6, bij het verliezende team raken willekeurige spelers gewond, gelijk aan het resultaat van de D6. Voer voor ieder van de gewonde spelers een injury roll uit (geen armour roll).

Intercepting: Een speler mag proberen een bal die gegooid wordt te ondervangen. Dit mag als de plastic ruler het veld raakt waarin de interceptor staat en er mag slechts een speler van de tegenpartij proberen te ondervangen. De coach van de tegenpartij kondigt aan dat hij een interceptie uitvoert op het moment voordat bepaald wordt of de bal accuraat aankomt. De interceptor voert een agility-roll uit met de volgende modifiers.



- -2 voor de interceptie
- -1 voor iedere tackle zone van de tegenstander bij de interceptor

Een 1 is altijd mislukt, een 6 is altijd succes. Als het een succes is, wordt de bal geplaatst bij de interceptor, de beurt van het gooiende team is dan over.

Throwing teammates (gooien van teamgenoten): om een teamgenoot in een betere positie te krijgen kun je hem natuurlijk ook gewoon gooien. Voorwaarde is dat de gooier de 'Throwing Teammate'-skill heeft en het slachtoffer de 'Right Stuff'-skill heeft. De gooier mag lopen voordat hij gooit, hij moet naast het slachtoffer staan op het moment dat hij wil gaan gooien. Het gooien wordt behandeld als een normale pass. Het slachtoffer moet uitkomen op een leeg veld en kan niet onderschept worden (zie Intercepting). Net als bij een pass, gelden de voordelen van een pass-eigenschap en als de pass niet accurate is, dan moet de scatter template bepalen waar het slachtoffer terecht komt.

- er dient automatisch een 'band' bijgeteld worden op de ruler (meetlat) (een quick pass wordt dus een short pass etc.): dus
 - Quickpass: +0
 - Shortpass: -1
 - Longpass: -2
 - Longbomb: niet toegestaan
- per tackle zone van de tegenstander: -1

Komt het slachtoffer terecht in de tribunes, dan gelden dezelfde regels als wanneer een speler uit het veld geduwd zou zijn. Komt het slachtoffer terecht op een andere speler, dan geraken beide speler knocked down terwijl de speler die geraakt wordt, een veld terug geduwd wordt.

Voorts moet in aanvulling gekeken worden of het slachtoffer op zijn voeten terecht komt. Doe een agility roll met de volgende aanpassingen:

- +1 voor accurate pass (let op, de originele spelregels geven hier verschillende waarden)
- 0 voor een scattered pass (let op, de originele spelregels geven hier verschillende waarden)
- -1 voor iedere tackle zone waar de speler landt

Mislukt de agility roll, voer dan een armour roll uit, evt. gevolgd door een injury roll.

Voorbeeld: speler 1 doet een poging om speler 2 te gooien. Speler 1 heeft een agility van 3. Om een goede pass te gooien heeft hij dus een D6 roll van 3 nodig plus het feit dat de worp als een 'long pass' geldt (een extra band erbij optellen, normaal zou het immer een short pass zijn). Stel het lukt (een accurate pass), en het slachtoffer



heeft een agility van 3, dan moet een 3+ gegoid worden voor een goede landing (de pass van de werper zou immer accurate zijn, anders zou hij een 4+ hadden moeten gooien).

Belangrijk: Er mag gegoid worden met teammates die in het bezit zijn van de bal!!!

weather: het weer speelt een belangrijke bij wedstrijden. Voor het begin van de wedstrijd, gooi 2D6 en zoek op wat het resultaat is, dat voor de hele wedstrijd geldt.

Resultaat 2d6	Weersomstandigheden
2	Sweltering Heat: het is zo heet dat sommige spelers omvallen van de hitte. Gooi voor iedere speler op het veld een D6 na iedere touch down (dus voor het opnieuw opstellen en wisselen). Bij een '1' moet de speler verzorgd worden en kan niet eerder opgesteld worden dan de volgende kick-off
3	Very sunny: een verblindende zon zorgt voor een -1 modifier bij alle pogingen de ball te passen.
4-10	Perfect BloodBowl weer
11	Pouring Rain: de bal is glad en zorgt voor een -1 modifier bij elke poging de bal te vangen, op te pakken of door te geven
12	Blizzard! bij het maken van een extra move (Going for it!) valt bij een gooi van 1-2. Voorts kunnen vanwege de sneeuw alleen quick en short passes gespeeld worden