



VERLÄNGERUNGSREGELN WEITERE TEAMS DES BSC



VERSION 1.2

(04.10.2021)

OGRE TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Gnoblar	6	5	5+	6+	Unwichtig*: Während der Rennen-Aktion darf sich ein gegnerischer Spieler in benachbarte Felder dieses Spielers bewegen. Gegnerische Spieler gelten als gedeckt, wenn sie ihre Bewegung angrenzend an diesen Spieler beenden.
Ogre	2	5	5+	2+	Gigantischer Schläger*: Alle Blocken-Aktionen, die dieser Spieler ausführt, gelten als unterstützt. Außerdem werden von allen Rüstungswürfen, die gegen Blocks dieses Spielers gewürfelt werden, 1 abgezogen.

Anmerkung: Ausreichend getestet

BLACK ORC TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Black Orc	3	4	5+	2+	Riesiger Schläger: Alle Blocken-Aktionen, die dieser Spieler ausführt, gelten als unterstützt.
Goblin Bruiser	3	5	4+	5+	Klein und gewandt: Wenn dieser Spieler eine Rennen-Aktion ausführt, kann er sich angrenzend bewegen, muss die Bewegung aber frei beenden, nicht gedeckt.

Anmerkung: Ausreichend getestet

IMPERIAL NOBILITY TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Retainer	2	6	5+	5+	
Bodyguard	2	6	5+	4+	Ringen*: Wenn dieser Spieler Ziel einer Blocken-Aktion ist und das Ergebnis Schubsen ist, darf der Trainer dieses Spielers entscheiden, ob der gegnerische Spieler in das Feld bewegt wird, das dieser Spieler verlassen hat.
Thrower	1	6	3+	4+	Geschickte Hände: Jedes Mal, wenn sich dieser Spieler in ein Feld bewegt, das den Ball enthält, hebt er den Ball wie bei einer Rennen-Aktion auf.
Noble Blitzer	1	6	5+	4+	Offensivspezialist: Jedes Mal, wenn dieser Spieler eine Blocken-Aktion ausführt, kann sein Trainer sich dazu entscheiden, die Würfel neu zu werfen.

Anmerkung: Ausreichend getestet

NECROMANTIC HORROR TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Zombie	3	4	6+	3+	
Ghoul Runner	1	7	4+	5+	Nach Fleisch gierender Schrecken: Wenn dieser Spieler eine Decken-Aktion ausführt, kann er sich bis zu 3 Felder weit bewegen anstatt bis zu 2 Felder.
Werewolf	1	6	5+	4+	Rasend: Nachdem dieser Spieler eine Decken-Aktion ausgeführt hat, kann er sofort eine freie Blocken-Aktion ausführen.
Flesh Golem	1	4	5+	2+	
Wraith	1	6	-	5+	Substanzlos*: Dieser Spieler kann den Ball nicht aufheben, fangen oder tragen. Wenn dieser Spieler blockt oder geblockt wird, behandle die Ergebnisse Umgeworfen und Rumms! als Schubsen.

Anmerkung: in der Testphase

UNDERWORLD TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Skaven Lineman	3	7	4+	5+	
Goblin Lineman	3	6	4+	6+	Klein und gewandt: Wenn dieser Spieler eine Rennen-Aktion ausführt, kann er sich angrenzend bewegen, muss die Bewegung aber frei beenden, nicht gedeckt.

Anmerkung: Ausreichend getestet

OLD WORLD ALLIANCE TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Human Lineman	2	6	4+	4+	
Dwarf Lineman	2	4	5+	2+	
Halfling Runner	2	5	4+	6+	Klein und schwer zu fassen: Wenn dieser Spieler Ziel einer Blocken-Aktion ist und das Ergebnis des Blocks Daneben, Schubsen oder Tackle ist, kann sein Spieler das Ergebnis auf Wunsch ignorieren und dieser Spieler kann eine freie Ausweichen-Aktion ausführen.

Anmerkung: Ausreichend getestet

SNOTLING TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Snotling	6	5	6+	6+	Mickrig*: Während der Rennen-Aktion darf sich ein gegnerischer Spieler in benachbarte Felder dieses Spielers bewegen. Gegnerische Spieler gelten als gedeckt, wenn sie ihre Bewegung angrenzend an diesen Spieler beenden. Zusätzlich darf sich dieser Spieler während er eine Rennen-Aktion ausführt, sich angrenzend bewegen, muss die Bewegung aber frei beenden, nicht gedeckt.
Fun-Runna	2	7	6+	6+	Mickrig*: s.o.

Fungus Flinger	1	5	5+	6+	Abscheuliches Bombardement*: Wenn dieser Spieler freisteht, darf er eine Aktion aufwenden, um zu versuchen einen gegnerischen Spieler zu blocken, der bis zu zwei Felder entfernt steht. Lege einen Werfer ab. Wenn er bestanden wurde, gilt der gegnerische Spieler als umgeworfen.
Pump Wagon	1	4	6+	4+	Trampeln*: Wenn dieser Spieler eine Decken-Aktion ausführt und in diesem Spielzug bereits eine Rennen-Aktion ausgeführt hat, kann er sofort eine freie Blocken-Aktion ausführen. Außerdem werden von allen Rüstungswürfen, die gegen diese spezielle Blocken-Aktion gewürfelt werden, 1 abgezogen.

Anmerkung: in der Testphase

KHORNE TEAM

Position	# auf dem Feld	Bew.	Werfen	Rüstung	Spezial
Bloodborn Marauder Linemen	3	6	5+	5+	
Bloodseekers	2	5	6+	3+	Rasend: Nachdem dieser Spieler eine Decken-Aktion ausgeführt hat, kann er sofort eine freie Blocken-Aktion ausführen.
Khorngor	1	6	5+	4+	Trampeln*: Wenn dieser Spieler eine Decken-Aktion ausführt und in diesem Spielzug bereits eine Rennen-Aktion ausgeführt hat, kann er sofort eine freie Blocken-Aktion ausführen. Außerdem werden von allen Rüstungswürfen, die gegen diese spezielle Blocken-Aktion gewürfelt werden, 1 abgezogen.

Anmerkung: in der Testphase

ÜBERSETZUNG DER FAQ-SPIELERKARTEN

Chaos – Blocker:

Unüberwindlich: Dieser Spieler kann nicht umgeworfen werden. Würde er umgeworfen und der Spieler trägt den Ball, hüpfte der Ball weg. Führe dann einen Rüstungstest für ihn durch – wird er bestanden, bleibt der Spieler stehen. Misslingt der Test, wird er verletzt.

Waldelfen – Kampftänzer:

Kampftanz: Wenn dieser Spieler eine Rennen-Aktion ausführt, kann er sich an Gegner angrenzend bewegen. Dies beendet allerdings seine Bewegung.

ANMERKUNGEN GOATMÖRDER

- Die hier vorgestellten Regeln sind eine Zusammenfassung und Übersetzung der Regeln von „The Crush“ (Q4_2020_Crush_Rules_Digest), dem Kompendium der Users „revengespc“ & der Arbeit von „aquilaprime“ auf dem „The Crush Discord Server“ (Stand 24.09.21) und „Q4.5_2020_Crush_Rules_Digest“ (ebd.).
- Die FAQ-Anmerkungen sind Übersetzungen des offiziellen FAQs von GW:
<https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2020/12/nRSjALjRNoEi21iS.pdf>
- Alle Spezial-Fertigkeiten, die mit einem * gekennzeichnet sind, sind neu/inoffiziell. „Gigantischer Schläger“ entspricht allerdings der Version von „Riesiger Schläger“ aus Season 1.
- Besucht mich hier: <https://www.gw-fanworld.net/threads/blitz-bowl-arsenal.184296/>