

BB SCHOOL OF BLOCK • ROOKIE ACADEMY

UNOFFICIAL FAN-MADE TEACHING RESOURCE

BB SCHOOL OF BLOCK



THE ROOKIE ACADEMY *Your Beginner's Guide*

Blood Bowl – the learning, core mechanics,
fundamentals and building good habits.

**EVERYTHING YOU NEED
FROM SET-UP TO POST-GAME**

SEE THE BOARD. UNDERSTAND THE GAME. PLAY BETTER.

bbsob.net

VELKOMMEN TIL THE ROOKIE ACADEMY



Dette er den trykte ledsager til The Rookie Academy's First Semester. Den indeholder det samme materiale som den virtuelle skole, men er skrevet, så den kan stå helt på egne ben: Du behøver hverken knapper, statusbeskeder eller navigation på hjemmesiden.

Mål: Hav denne guide liggende ved siden af banen under dine første kampe, og brug den til at følge en Blood Bowl-kamp fra banen og *Pre-game Sequence* gennem *Drives*, *Final Whistle* og *Post-game Sequence*.

INDHOLD

A · KNOW THE PITCH - lær banen at kende

B1 · STARTING THE GAME - fra *Pre-game Sequence* til Turn 1

B2 · PLAYING A DRIVE - *Team Turns*, *Actions* og *Turnovers*

B3 · FINISHING THE GAME - *Touchdowns*, nye *Drives* og *Half-time*

B4 · AFTER THE GAME - League Post-game og næste kamp

A · KNOW THE PITCH



Lær banen at kende.

VELKOMMEN TIL BANEN

Før du kan spille Blood Bowl, skal du vide, hvor du befinder dig.

BANEN

En Blood Bowl-bane er opdelt i et gitter på 26 × 15 felter. Felterne er de grundlæggende enheder, der bruges til placering og bevægelse.

B1 · STARTING THE GAME



VELKOMMEN TIL KAMPEN

En Blood Bowl-kamp følger en fast rækkefølge fra forberedelserne før *Kick-off* til de afsluttende trin efter kampen.

Før kampen > Første *Drive* > *Team Turns* > Nye *Drives* > *Half-time* > Anden halvleg > *Final Whistle* > Efter kampen

FØR KAMPEN

Før det første *Drive* kan begynde, gennemgår begge *Coaches Pre-game Sequence*.

Fans > Weather > *Take on Journeymen (League Play)* > *Inducements (League Play)* > *Determine Kicking Team*

THE FANS

FAN FACTOR

Hver *Coach* ruller en D3 for *Fair-weather Fans* og lægger derefter holdets *Dedicated Fans* til. Resultatet er holdets *Fan Factor* til denne kamp.

FAN ATTENDANCE

Læg begge holds *Fan Factors* sammen for at finde det samlede antal tilskuere til kampen.

THE WEATHER

Hver *Coach* ruller én D6. Læg de to resultater sammen, og slå resultatet op i Weather-tabellen. Resultatet gælder, indtil vejret ændrer sig.

TAKE ON JOURNEYMEN

TJEK DINE TILGÆNGELIGE SPILLERE

Hvis færre end 11 spillere er tilgængelige, tager du nok *Journeymen* til at bringe antallet af tilgængelige spillere til denne kamp op på 11.

HVAD ER EN JOURNEYMAN?

En midlertidig *Lineman* fra din *Team Roster* med en QTY på 0-16. Hvis der findes mere end én egnet type *Lineman*, kan du vælge, hvilken type du vil bruge.

HVAD ÆNDRER SIG?

Din *Journeyman* er en normal spiller af den valgte type, men får *Loner (4+) Trait*.

HOLDETS STØRRELSE

Journeymen kan midlertidigt få din *roster* over 16 spillere, når skadede spillere tælles med, men de kan ikke bringe antallet af spillere, der er tilgængelige til kampen, over 11.

CURRENT TEAM VALUE

Journeymen tæller normalt med i CTV, så beregn dit CTV, efter de er blevet tilføjet.

Kun *League Play*. Der rulles ingen terninger i dette trin.

INDUCEMENTS

Sammenlign CTV, identificér underdog, fastlæg det tilladte budget, og vælg derefter midlertidig hjælp efter reglerne for *Inducements*. *Inducements* er midlertidig hjælp til den kommende kamp; de føjes ikke permanent til din *Team Roster*.

DETERMINE KICKING TEAM

Efter *Pre-game Sequence* afgøres det, hvilket hold der sparker, og hvilket hold der modtager. Det modtagende hold begynder kampens første *Team Turn* efter *Kick-off*.

B1 · STARTING THE GAME



FIRST DRIVE

Hvert *Drive* begynder med den samme tredelte *Start of Drive Sequence*.

1 · SET-UP > 2 · KICK-OFF > 3 · KICK-OFF EVENT

SET-UP

KICKING TEAM FØRST

Forsvaret stiller op først. Det modtagende hold ser denne opstilling og stiller derefter op som nummer to.

OP TIL 11 SPILLERE

Vælg 11 spillere til dette *Drive*. Hvis færre end 11 er tilgængelige, stiller du så mange op, som du kan. Tilgængelige spillere, der ikke bruges, forbliver i *Reserves*.

BLIV PÅ DIN EGEN HALVDEL

Alle spillere skal stilles op på deres egen banehalvdel og må ikke krydse *Line of Scrimmage*.

MINDST 3 PÅ LINJEN

Mindst tre spillere skal stå i *Centre Field* direkte op ad *Line of Scrimmage*.

MAKSIMUM 2 PR. WIDE ZONE

Der må højst stilles to spillere op i hver *Wide Zone*.

Hvis kun tre eller færre spillere kan deltage, skal de alle stilles op i *Centre Field* direkte op ad *Line of Scrimmage*.

KICK-OFF

1 · UDPEG KICKER

Vælg én *Open* spiller på *kicking team*. Spilleren må ikke stå på *Line of Scrimmage* eller i nogen af de to *Wide Zones*.

2 · PLACÉR SPARKET

Placér bolden i et hvilket som helst felt - besat eller tomt - på det modtagende holds banehalvdel.

3 · DEVIATE THE KICK

Rul en D8 for retning og en D6 for afstand. Flyt bolden så mange felter fra det valgte felt.

D8 = RETNING

Brug *Scatter Template* til at bestemme retningen.

D6 = AFSTAND

Resultatet bestemmer, hvor mange felter sparket *Deviates*.

LAD BOLDEN BLIVE I LUFTEN

Afgrør ikke landingen endnu. Først skal *Kick-off Event* afvikles.

B1 · STARTING THE GAME



KICK-OFF EVENT

1 · RUL 2D6

Den sparkende *Coach* ruller to D6 og lægger resultaterne sammen.

2 · FIND HÆNDELSEN

Brug summen i *Kick-off Event*-tabellen i regelbogen.

HVORFOR 2D6?

Resultater omkring 7 forekommer oftere end resultater omkring 2 eller 12. Derfor vil nogle hændelser naturligt forekomme oftere end andre.

FLERE TERNINGER?

Nogle hændelser kræver yderligere rul. Følg instruktionerne for den pågældende hændelse.

SÅ KOMMER BOLDEN NED

Når hændelsen er helt afviklet, vender du tilbage til den sparkede bold og afslutter *Kick-off*.

Læringskamp: Du kan udelade *Kick-off Event*, mens du vænner dig til spillets grundlæggende forløb.

BOLDEN KOMMER NED

EN SPILLER UNDER BOLDEN?

En egnet spiller, der befinder sig i feltet, skal forsøge at *Catch* bolden.

TOMT FELT?

Bolden lander og *Bounces* ét felt. Rul en D8, og brug *Scatter Template* til at bestemme retningen.

CATCH

Foretag den normale *Agility test* for at *Catch* bolden med de sædvanlige modifiers. Et mislykket *Catch* får bolden til at *Bounce*.

BOUNCE = D8

D8-resultatet bestemmer, hvilket tilstødende felt bolden *Bounces* ind i. Fortsæt med at afgøre boldens bevægelse, hvis der står en spiller i dette felt.

SPARKET FORLADER DEN MODTAGENDE BANEHALVDEL?

Den modtagende *Coach* giver bolden til en egnet spiller på sit hold. Der kræves ingen *Catch* test.

DEREFTER: TURN 1

Når alt omkring bolden er afgjort, begynder det modtagende hold sit første *Team Turn*.

B2 · PLAYING A DRIVE



ET DRIVE SPILLES I TEAM TURNS

Det modtagende hold tager det første *Team Turn*. Derefter skiftes de to *Coaches* til at tage *Team Turns*, indtil *Drive* slutter.

I B2 lærer du at aktivere spillere, vælge *Actions* og genkende en *Turnover*.

HVAD ER ET TEAM TURN?

FØRST: FLYT DIN TURN MARKER

Ved begyndelsen af dit *Team Turn* flytter du din *Turn Marker* ét felt frem.

DEREFTER AKTIVERER DU DINE SPILLERE

Vælg én spiller > Declare an *Action* > Gennemfør *Action*. Når spillerens aktivering er afsluttet, kan du aktivere en anden spiller.

ÉN SPILLER AD GANGEN

En spiller aktiveres normalt kun én gang under et *Team Turn*.

DU BEHØVER IKKE BRUGE ALLE

Du kan afslutte dit *Team Turn*, før alle spillere, der kunne aktiveres, er blevet aktiveret.

SELVE AKTIVERINGEN KRÆVER INGEN TERNINGER

Den *Action*, spilleren udfører, kan kræve terninger.

VÆLG EN ACTION

Når du aktiverer en spiller, erklærer du, hvilken *Action* spilleren vil udføre.

Move · Block · Blitz | Pass · Hand-off · Secure the Ball | Foul · Throw Team-mate · Special

Nogle *Actions* er begrænsede i, hvor ofte de må bruges under et *Team Turn*. De følgende afsnit giver dig nok information til at genkende, hvad hver *Action* gør.

MOVE · BLOCK · BLITZ

MOVE

Flyt spilleren op til spillerens *MA* i felter. Bevægelsen kan være lige eller diagonal, og spilleren behøver ikke bruge hele sin *MA*. Normal bevægelse kræver ingen terninger, men Dodge, Rush og andre situationer kan kræve en test.

BLOCK

Foretag et *Block* mod en tilstødende modspiller. Spilleren bevæger sig normalt ikke, før *Block* foretages. Afgør det med *Block Dice*.

BLITZ

Kombinér bevægelse og et *Block* under samme aktivering. *Block* koster bevægelse som en del af *Blitz*. Normalt må der kun erklæres én *Blitz Action* under et *Team Turn*.

Indtil videre skal du blot kunne genkende, hvad hver *Action* lader spilleren gøre. Du behøver ikke kende alle de underliggende regler endnu.

B2 · PLAYING A DRIVE



PASS · HAND-OFF · SECURE THE BALL

PASS

En spiller, der bærer bolden, kan forsøge at kaste den til en anden spiller. Passing bruger spillerens *PA* og kan kræve yderligere rul for at afgøre, hvad der sker med bolden. Normalt begrænset til én *Pass Action* pr. *Team Turn*.

HAND-OFF

Giv bolden direkte til en tilstødende spiller, som skal forsøge at *Catch* den. Normalt begrænset til én *Hand-off Action* pr. *Team Turn*.

SECURE THE BALL

Forsøg at sikre besiddelsen af en løs bold som en del af denne *Action*. Udfør den nødvendige test som beskrevet i reglen. Normalt begrænset til én *Secure the Ball Action* pr. *Team Turn*.

FOUL · THROW TEAM-MATE · SPECIAL

FOUL

Forsøg at begå *Foul* mod en modspiller, der ligger på jorden. Et *Foul* kan medføre, at spilleren bliver *Sent-off*. Normalt begrænset til én *Foul Action* pr. *Team Turn*.

THROW TEAM-MATE

Nogle spillere kan forsøge at kaste en egnet holdkammerat. Den præcise fremgangsmåde afhænger af de involverede spillere og *Traits*.

SPECIAL

Nogle *Skills* og *Traits* giver en spiller mulighed for at udføre en *Special Action*. Følg reglen for den pågældende *Skill* eller *Trait*.

TURNOVERS

EN TURNOVER AFSLUTTER DIT TEAM TURN ØJEBLIKKELT.

Når en regel angiver, at der opstår en *Turnover*, stopper dit *Team Turn*. Modstanderens *Coach* tager det næste *Team Turn*.

Turnovers kan opstå på mange måder under spillet - for eksempel ved at miste kontrollen over bolden, ved bestemte mislykkede *Actions* eller hvis en spiller bliver *Sent-off*.

Et *Touchdown* afslutter også dit *Team Turn*, men af en langt bedre grund: Det afslutter hele *Drive*.

HVORFOR DET ER VIGTIGT

En *Turnover* kan efterlade spillere ubrugte. Derfor kan rækkefølgen, du aktiverer dine spillere i, have betydning.

SÅDAN AFSLUTTES ET TEAM TURN

Du afslutter det selv: Når du har gennemført de aktiveringer, du ønsker, afslutter du dit *Team Turn*.

En *Turnover* afslutter det for dig: Hvis der opstår en *Turnover*, slutter dit *Team Turn* med det samme.

Modstanderens *Coach* begynder derefter sit *Team Turn*. Så gentager cyklussen sig.

DRIVE FORTSÆTTER

Receiving Team > Kicking Team > Receiving Team > Kicking Team...

De to *Coaches* fortsætter med at skiftes til at tage *Team Turns*, indtil noget afslutter *Drive*.

Når *Drive* slutter, går du videre til B3 · FINISHING THE GAME.

B3 · FINISHING THE GAME



ET *DRIVE* VARER IKKE EVIGT

Et *Drive* slutter, når der scores et *Touchdown*, eller når halvlegen slutter.

Hvad der sker derefter, afhænger af, hvorfor *Drive* sluttede, og hvor i kampen du befinder dig.

AT SCORE ET *TOUCHDOWN*

ET *TOUCHDOWN* GIVER 1 POINT.

Et *Touchdown* scores normalt, når en *Standing* spiller med bolden bevæger sig ind i modstanderens *End Zone* under sit eget *Team Turn*.

Så snart *Touchdown* er scoret, slutter både *Team Turn* og *Drive*. Notér *Touchdown* på resultattavlen, før du fortsætter.

DRIVE ER SLUT

Når et *Drive* slutter, gennemfører du *End of Drive sequence*, før holdene stilles op igen.

1 · FJERN SPILLERNE FRA BANEN

Flyt de spillere, der var på banen, tilbage til deres relevante holdområder.

2 · HÅNDTÉR *KNOCKED-OUT* SPILLERE

Foretag de relevante rul for spillere i *Knocked-out box* for at se, om de kommer sig og kan vende tilbage til *Reserves*.

3 · HÅNDTÉR *SENT-OFF* SPILLERE

Sent-off spillere forbliver utilgængelige, medmindre en regel specifikt siger noget andet.

4 · FORBERED DET NÆSTE

Hvis der er tid tilbage i halvlegen, forbereder I endnu et *Drive*. Hvis halvlegen er slut, fortsætter I til *Half-time*.

ENDNU ET *DRIVE*?

ER HALVLEGEN STADIG I GANG? Hvis der er Turns tilbage i halvlegen, begynder endnu et *Drive*.

Holdet, der scorede, bliver *kicking team*. Holdet, der indkasserede, bliver *receiving team*.

Stil begge hold op igen, gennemfør et nyt *Kick-off*, og fortsæt kampen.

Turn Markers sættes ikke tilbage til Turn 1. Fortsæt fra den aktuelle Turn i halvlegen.

B3 · FINISHING THE GAME



HVORNÅR SLUTTER EN HALVLEG?

EN HALVLEG SLUTTER EFTER TURN 8.

Hver *Coach* har op til otte *Team Turns* i en halvleg.

Når begge hold har gennemført deres ottende *Team Turn* - eller deres sidste *Team Turn* på anden måde er afsluttet - slutter halvlegen.

Hvis første halvleg er slut, fortsætter I til *Half-time*. Hvis anden halvleg er slut, fortsætter I til *Final Whistle*.

HALF-TIME

NULSTIL TURN MARKERS

Flyt begge *Turn Markers* tilbage, så anden halvleg kan begynde ved Turn 1.

TJEK DINE SPILLERE

Foretag de relevante recovery-rul for Knocked-out spillere, og afgør, hvilke spillere der er tilgængelige i anden halvleg.

FORBERED DET NÆSTE DRIVE

Holdet, der sparkede ved begyndelsen af første halvleg, modtager ved begyndelsen af anden halvleg. Stil derefter holdene op, og gennemfør *Kick-off* som normalt.

Har du brug for Set-up- eller *Kick-off*-sekvensen? Se B1 · STARTING THE GAME.

ANDEN HALVLEG

Anden halvleg spilles på samme måde som den første.

Team Turns > *Drives* > *Touchdowns* > *Nye Drives*

Begge *Coaches* har igen op til otte *Team Turns*. Fortsæt, indtil anden halvleg slutter.

FINAL WHISTLE

Når anden halvleg slutter, er kampen slut. Tjek slutresultatet.

Holdet med flest *Touchdowns* har vundet. Hvis begge hold har scoret lige mange *Touchdowns*, er kampen uafgjort, medmindre den turnering eller konkurrence, I spiller i, bruger yderligere regler til at finde en vinder.

HELE KAMPEN I ÉT BLIK

Før kampen > Første halvlegs *Kick-off* > *Team Turns* > *Drive* slutter > Nyt *Drive*, hvis der er tid > *Half-time* > Anden halvlegs *Kick-off* > *Team Turns* og *Drives* > *Final Whistle* > Efter kampen

Spiller du en League-kamp? Fortsæt til B4 · AFTER THE GAME.

B4 · AFTER THE GAME



FINAL WHISTLE ER IKKE ALTID SLUTNINGEN

I *League Play* kan det, der skete under kampen, påvirke dit hold bagefter.

Spillere kan udvikle sig, skader kan få betydning, penge kan blive tjent, og din *roster* kan ændre sig inden næste kamp.

Dette er *Post-game Sequence*.

LEAGUE PLAY

I en *Exhibition* kamp kan *Final Whistle* ganske enkelt være afslutningen på kampen.

I *League Play* fortsætter dit hold fra kamp til kamp. *Post-game Sequence* registrerer, hvad der har ændret sig, og forbereder holdet til næste kamp.

THE POST-GAME SEQUENCE

Gennemgå *Post-game Sequence* i rækkefølge.

1 · REGISTRÉR RESULTATET

Notér slutresultatet og de oplysninger, din liga kræver.

2 · PLAYER PROGRESSION

Registrér de *SPP*, dine spillere har optjent, og gennemfør eventuelle player *advancements*.

3 · HÅNDTÉR SKADER

Opdatér din *roster* med eventuelle varige konsekvenser af skader, som spillerne pådrog sig under kampen.

4 · OPDATÉR DIT HOLD

Gennemfør de relevante økonomiske og *roster*-relaterede trin for din liga, og registrér eventuelle ændringer på holdet.

5 · FORBERED DEN NÆSTE KAMP

Sørg for, at din *Team Draft List* afspejler det hold, der fortsætter i ligaen.

STAR PLAYER POINTS - SPP

Spillere kan optjene *Star Player Points* under kampe for bestemte præstationer.

Registrér hver spillers *SPP* på *Team Draft List*. Efterhånden som spilleren samler *SPP*, kan vedkommende få mulighed for at forbedre sig.

SPP tilhører spilleren - ikke holdet.

PLAYER ADVANCEMENT

Når en spiller har nok *SPP*, kan de muligvis bruges på et *advancement*.

Advancements kan give spilleren nye *Skills* eller på anden måde ændre, hvad spilleren kan gøre. Registrér hvert *advancement* på *Team Draft List*. Når det først er tilføjet, bliver det en del af spillerens profil i fremtidige kampe.

Brug reglerne for *Player Advancement* i regelbogen, når det præcise *advancement* skal afgøres.



B4 · AFTER THE GAME

NOGLE SKADER VARER LÆNGERE END KAMPEN

Ikke alle skadede spillere er klar til næste kamp.

Hvis en skade har en varig effekt, registreres den på *Team Draft List* som angivet af skadesresultatet.

En spiller, der skal stå over i næste kamp, er stadig en del af holdet, men vil ikke være tilgængelig i den kamp.

Andre varige effekter forbliver hos spilleren som angivet af skaden.

Slet ikke det, der skete, bare fordi kampen er slut.

DIT HOLD KAN ÆNDRE SIG

Afhængigt af ligaens regler og din tilgængelige *Treasury* kan du måske hyre spillere eller foretage andre tilladte ændringer på holdet.

Registrér alle permanente ændringer på *Team Draft List*.

MIDLERTIDIGT ER IKKE PERMANENT

Journeymen og *Inducements*, der blev brugt i en kamp, bliver ikke automatisk permanente medlemmer af holdet.

Hvis noget tilføjes permanent, skal det registreres som en del af din *roster*.

OPDATÉR DIN TEAM DRAFT LIST

FØR DU PAKKER HOLDET VÆK

Kontrollér, at din *Team Draft List* viser holdets aktuelle tilstand:

Spillere og deres aktuelle status

Skills og advancements

Varige skader

SPP

Holdets ressourcer

Treasury

Alle permanente ændringer i roster

Den *Team Draft List*, du slutter med, bliver udgangspunktet for din næste kamp.

FRA DEN ENE KAMP TIL DEN NÆSTE

Kamp > *Final Whistle* > *Post-game Sequence* > Opdater *Team Draft List* > Næste kamp

I *League Play* bliver hver kamp en del af dit holds historie.

FIRST SEMESTER COMPLETE



DU VED NU, HVORDAN EN BLOOD BOWL-KAMP HÆNGER SAMMEN

Du kan finde rundt på banen.

Du ved, hvordan du forbereder en kamp og starter det første *Drive*.

Du forstår *Team Turns*, spilleraktiveringer og *Actions*.

Du ved, hvad en *Turnover* gør.

Du ved, hvad der sker, når der scores et *Touchdown*, når et *Drive* slutter, og når kampen når *Half-time* og *Final Whistle*.

Og i *League Play* ved du, hvordan den ene kamp fører videre til den næste.

HAV DENNE GUIDE VED SIDEN AF BANEN

Du behøver ikke huske det hele på én gang.

Når du glemmer, hvad der kommer bagefter, så slå det op.

Efterhånden som rækkefølgen bliver velkendt, får du mindre og mindre brug for guiden.

Det er præcis dét, den er til for.

KLAR TIL AT SE MERE?

The Rookie Academy lærer dig, hvordan kampen hænger sammen.

The Playmaker begynder at lære dig at læse banen.

SEE THE BOARD. UNDERSTAND THE GAME. PLAY BETTER.

bbsob.net

CREDITS & BRUG

Udviklet af Ferns / Richard F. J. som en gratis BB School of Block-træningsressource. Koncept, øvelser, undervisningsmæssig retning og endelige redaktionelle beslutninger: Ferns / Richard F. J. En del af BB School of Block.

Dette er en uofficiel, fan-skabt, ikke-kommerciel publikation og er ikke tilknyttet, autoriseret, sponsoreret eller godkendt af Games Workshop. Blood Bowl, Games Workshop og relaterede navne og varemærker tilhører deres respektive rettighedshavere. Der anvendes ingen Games Workshop-logoer eller officiel grafik; referencer bruges udelukkende til at identificere spillet.

© 2026 Ferns / Richard F. J. Denne ressource må downloades, udskrives og deles uændret til privat brug, klubbrug og anden ikke-kommerciel hobbybrug. Den må ikke sælges, monetariseres, anvendes til fundraising eller indgå i et indtægtsgivende produkt eller en indtægtsgivende tjeneste. Videredistribuerede kopier skal bevare disse credits, denne ansvarsfraskrivelse og denne licens.

Dette er en uafhængig træningsressource. De officielle regler har forrang, hvis noget her er i konflikt med dem.