

Ghost Bowl 26

Organisatorisches:

- Wann: 12. und 13. Oktober 2024
- Wo: Gaststätte des SV Zuchering, Seeweg 17, 85051 Ingolstadt
- Was: 2-Tages Bloodbowl Turnier mit 6 Spielen im Schweizer System
- Wieviel: Startgebühr beträgt **10€** (ausschließlich Abendkasse)
- for English translation ask the tournament organizer

Ablauf:

Tag 1 (12.10.)

10:00 - 10:30: Registration
10:30 - 12:45 Game 1
12:45 - 13:30 Lunchbreak / Mittagspause
13:30 - 15:45 Game 2
15:45 - 18:00 Game 3

Tag 2 (13.10.)

10:15 - 12:30 Game 4
12:30 - 13:15 Lunchbreak / Mittagspause
13:15 - 15:30 Game 5
15:30 - 17:45 Game 6
17:50: Siegerehrung

- Der Ghost Bowl ist ein NAF-Turnier, d.h. alle Teilnehmenden müssen NAF-Mitglieder sein.
- Trophies: Tournament Winner; SBBM 1st, 2nd, 3rd. Most TD, Most CAS, Best Stunty, Bester U18, evtl. mehr.
 - Best Stunty: Oger (max. 4 Oger/Punter), Halflings, Snottlings, Goblins, Lizzard ohne Saurus, Gnome
 - Bester U18 ab 2 Teilnehmenden
- Pitches: bitte pro 2 Coaches einen Pitch mitbringen.
- Miniaturen sollen die Rasse darstellen, welche auch auf dem Roster ist.
- Highlander Rule: Wenn in einem Match zwei Spieler den gleichen Starspieler haben, spielen beide ohne diesen Starplayer.
- Das Turnier findet in einer Gaststätte statt, d. h. der Verzehr von mitgebrachten Speisen und Getränken ist untersagt.

Teambuilding

Jedes Team erhält Gold entsprechend der Tier-Tabelle, aus denen mindestens 11 Spieler sowie zusätzlich Coaching Staff, Rerolls, Inducements (siehe Liste) oder Starplayer (zählen nicht zu den mind. 11 Spielern) gekauft werden können. Das Team spielt das gesamte Turnier mit derselben Aufstellung.

- Nicht ausgegebenes Gold verfällt, alle Teams haben zu Turnierbeginn denselben Teamwert, egal wie viel Gold verwendet wurde.
- Zusätzlich erhält jeder Coach entsprechend seiner Teamwahl Skill-Punkte, die für zusätzliche Skills und/oder Star Player ausgegeben werden können.
 - Die Anzahl der auswählbaren Skills ist dabei je nach Tier begrenzt (Hinweis: Die Anzahl der identischen Skills ist nicht begrenzt)
 - Jeder Spieler darf maximal einen (1) Skill erhalten
 - Jedes Team darf maximal 2 Starplayer / Mega Stars enthalten
- Der Roster muss bis spätestens 09. Oktober per Email als PDF an die Orga geschickt werden. Außerdem muss der Coach mindestens ein Exemplar ausgedruckt mit zum Turnier bringen.
- Primary Skills kosten 1 SP, Secondary Skills kosten 2 SP, Starplayer kosten 2 SP, Megastars* kosten 4SP,

*) Einteilung Mega Stars siehe letztes GW Blood Bowl Errata.

Zulässige Inducements:

- 0-6 Fans
- 0-1 Halfling Chef
- 0-6 Assistant Coaches
- 0-12 Cheerleaders
- 0-2 Bloodweiser Kegs/Babes
- 0-3 Bribes (Hinweis: Teams die "Sneaky Git" als Skill im Team haben, dürfen keinen Bribe kaufen)
- 0-1 Sanitäter / Apothecary
- 0-1 Morgue Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Riotous Rookies

Tiers:

Tier1: 1150k Gold; 6SP max. 1 Secondary:

Chaos Dwarves, Dark Elves, Dwarves, Lizardmen, Shambling Undead, Underworld Denizens

Tier2: 1160k Gold; 7SP max.1 Secondary:

Amazons, Norse, Orcs, Skaven, Wood Elves, Vampires, Gnomes**

Tier3: 1170k Gold; 8SP max.1 Secondary:

High Elves, Humans, Necromantic Horror, Tomb Kings, Elven Union

Tier4: 1180k Gold; 9SP max.2 Secondary:

Chaos Renegades, Khorne, Old World Alliance, Slann

Tier5: 1190k Gold; 10SP max.2 Secondary:
Black Orcs, Chaos Chosen, Imperial Nobility, Nurgle

Tier6: 1200k Gold; 11SP beliebig viele Secondary:
Goblins, Ogres, Halflings, Snotlings.

***) noch Anpassungen möglich, bitte vor der Rosterabgabe auf www.nafl.de prüfen

Turnierregeln

Spielregeln

- Es gelten die aktuellen Spielregeln für "Exhibition Play" inkl. der dann gültigen FAQ
- Evtl. neue Roster sind gültig und ersetzen ggf. die alten, wenn sie am Sonntag zwei Wochen vor dem Ghost Bowl bekannt sind.

Anzahl und Dauer der Spiele

- 6 Runden nach dem Schweizer System
- Dauer: 2:15 h. Wenn die zweite Halbzeit 60 min. vor Ende noch nicht begonnen wurde, wird eine Schachuhr mit 32 min pro Coach verwendet. Wenn die Zeit der Schachuhr abgelaufen ist, darf der Coach, dessen Zeit abgelaufen ist, nur noch Spieler aufstehen lassen. (Bitte ladet euch auf eure Handys entsprechende Schachuhr-Apps oder bringt eine Schachuhr mit).

Spielwertung

- Deutlicher Sieg (TD Diff >1) = 4 Punkte
- Sieg: 3 Punkte (TD Diff = 1) = 3 Punkte
- Unentschieden = 2 Punkte
- Knapp verloren (-1 TD Diff) = 1 Punkt
- Verloren: 0 Punkte

Anpassungen:

Da das Turnier im Herbst gespielt wird, gilt für alle Spiele die Autumn Weather Table aus Death Zone (wird zum Turnier zur Verfügung gestellt).

Autumn Weather Table (2D6):

2: Leaf-strewn Pitch

Huge drifts of leaves have piled up at regular intervals across the pitch. It looks terrible, but they're soft to land on! When a player Falls Over or is Knocked Down, the coach of the opposing team must apply a -1 modifier when making an Armour roll against them.

3: Autumnal Chill

Winter is fast approaching and players are reluctant to leave the comfortable warmth of the dugout. During the End of Drive sequence, apply a -1 modifier when rolling to see if a player recovers from being KO'd.

4-10: Perfect Conditions (well, almost)

It's not quite warm, but then again it's not quite cold – ideal Blood Bowl weather! A pleasant autumn afternoon provides perfect conditions for Blood Bowl.

11: Pouring Rain

A torrential downpour leaves the players soaked and the ball very slippery! Apply a -1 modifier every time a player makes an Agility test to catch or pick up the ball, or to attempt to interfere with a pass.

12: Strong Winds

If it wasn't for the winds, it would be a lovely day. The ball does not deviate normally. Instead, after placing the kick, the coach of the kicking team rolls a D8 to determine the direction in which the wind is blowing:

- D8 - WIND DIRECTION
- 1-2 Towards the kicking team's End Zone.
- 3-4 Towards the receiving team's End Zone.
- 5-6 Towards the Sideline to the left of the kicking team.
- 7-8 Towards the Sideline to the right of the kicking team.

Next, place the Throw-in template over the square in which the kick was placed, with the central arrow (3-4) pointing in the direction in which the wind is blowing. The kick then deviates in a direction determined by rolling a D6 and referring to the Throw-in template. Additionally, the number of squares the ball moves is determined by rolling a D8, rather than a D6.

Kick-off Table:

In der Anstoßtable wird der Geist auf der 10 erscheinen.

Das Ergebnis der 11 (*Officious Ref*) wird durch das Ergebnis Blitz ersetzt.

Ghost Bowl Geist

Das Anstoßergebnis *Blitz* wird beim Ghostbowl ersetzt durch das Erscheinen des Ghost-Bowl-Geists. Beide Spieler würfeln einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis (unentschieden werden wiederholt) bekommt den Geist, einen 12. Spieler, der analog zu den Regeln für Swarming aufgestellt werden darf (d.h. nicht in der Wide Zone und nicht an der LOS). Nach dem Ende jedes Turns des Coaches, der den Geist in seinem Team hat, wird ein W6 geworfen: Bei einer 3-6 bleibt der Geist einen weiteren Turn. Bei einer 1-2 löst sich der Geist in Luft auf (nimm ihn vom Feld). Sollte der Geist den Ball gehabt haben, verspringt er ein Feld in eine zufällige Richtung (W8). Am Ende eines Drives (TD oder Halbzeit) verschwindet der Geist automatisch.

Profil Ghostbowl Ghost

MA: 7 ST: 3 AG: 2+ PA: - AV: 8+

Skills: Loner, Disturbing Presence, Dodge, Side step, Wrestle, Jump Up

Anfahrt mit dem ÖPNV:

Vom Hauptbahnhof Ingolstadt fahren die Linien 11 und 44 in Richtung Süden/Stadtauswärts. Für die Linie 11 ist die Haltestelle Bajuwarenweg die nächste zur Location. Für die Linie 44 ist es die Haltestelle Weicheringer Straße.

Von beiden Haltestellen sind es ca. 10 Minuten zu Fuß bis zur Gaststätte