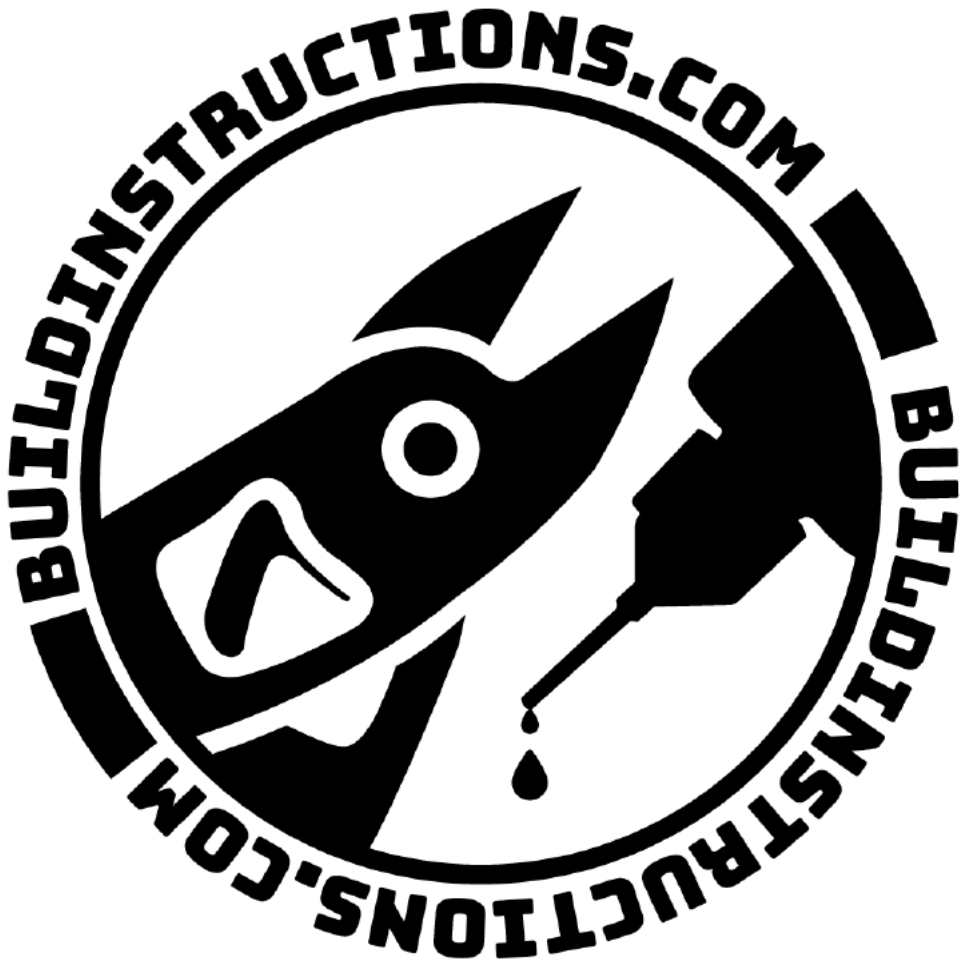


Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

BLOOD BOWL®

☆ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ☆

VAMPIRE BLOOD BOWL TEAM

READ THIS FIRST | À LIRE EN PRIORITÉ | BITTE BEACHTE | LEE ESTO PRIMERO | LEGGI PRIMA QUESTO | 最初にお読みください。| 请优先阅读

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.
A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Removers and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.
Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe plastique. Nous vous recommandons l'utilisation d'un ébarboir pour gratter chaque élément. Pour l'assemblage, vous aurez besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.
Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para quitar rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas de detalle superfino, Quitarrebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.
Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile mit einem Gussgratentferner zu säubern. Um dein Modell zusammenzubauen, benötigst du Kunststoffkleber. Games Workshop bietet Präzisions-Seitenschneider und Gussgratentferner von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.
Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di ultraprecisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

日本語 始まる前に必ず説明書をお読みください。本キット内のフレームからプラスチックパーツを切り離すためには、ニッパーが必要です。パーツのモールドを平らにするには、専用ツールの使用をお勧めいたします。本キットの組み立てには、プラ用接着剤が必要です。ゲームズワークショップはスーパー・ファインディテール・カッター、シタデル・プラスチックグルー、シタデル・モールドラインリムーバーを販売しておりますが、16歳以下の子供が大人の監督なしにこれらの道具を使用されることをお勧めしません。

中文 在组装您的微缩模型之前，请仔细阅读本手册中的说明。
您需要一把模型剪将塑料部件从板件上剪下来。我们建议使用模线刮刀来处理零件。组装时你还需要用到塑料胶水。你可以从 Games Workshop 处购买到 Citadel 精密剪钳、Citadel 模线刮刀和 Citadel 塑料胶水，但 16 岁以下儿童不得在没有成年人监护的情况下使用这些产品。

EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS
ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI • 符号说明 • 記号の説明

Choice of parts
Choix d'éléments
Modelos de componentes
Auswahl an Teilen
Scelta di componenti
零件选择
パーツ選択

Stage complete
Étape terminée
Paso completado
Schritt abgeschlossen
Fase completa
部件组装完成
完了

16+



Citadel Plastic Glue
Colle plastique liquide Citadel
Pegamento para plástico fluido
Citadel-Kunststoffkleber
Colla per plastica fluida Citadel
Citadel 塑料溜缝粘胶
シタデルプラスチック接着剤流し込みタイプ



Citadel Fine Detail Cutters
Pinces de précision Citadel
Tenazas Citadel
Citadel-Seitenschneider
Tronchesine di precisione Citadel
Citadel 精密剪钳
シタデルファインディテールニッパー



Citadel Mouldline Remover
Ébarboir Citadel
Herramienta para rebabas Citadel
Gussgratentferner
Attrezzo per ripulire Citadel
Citadel 合模线刮刀
シタデルモールドラインリムーバー

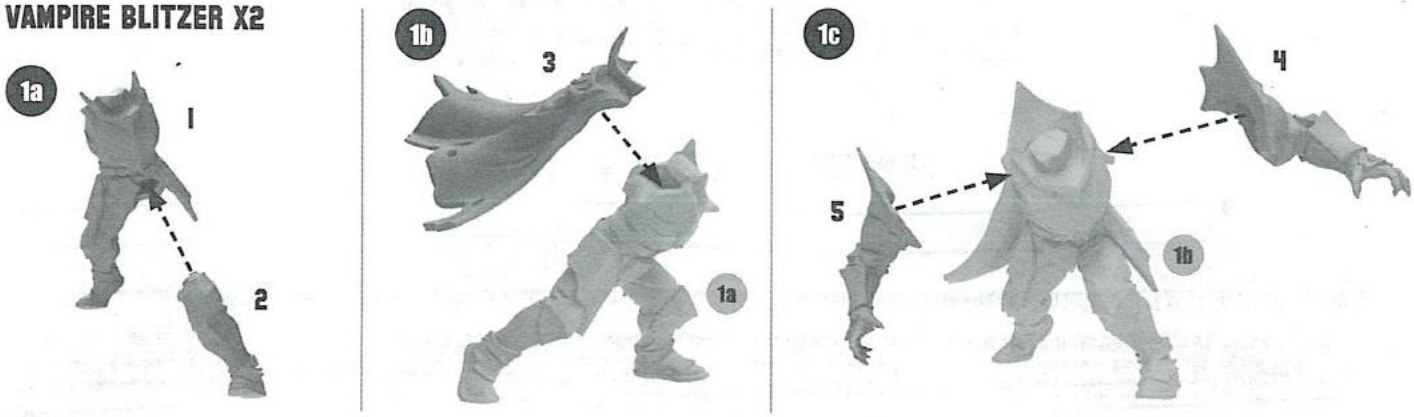
CITADEL MINIATURES

© Copyright 2023, Games Workshop Ltd. All rights reserved.

99310907004 6

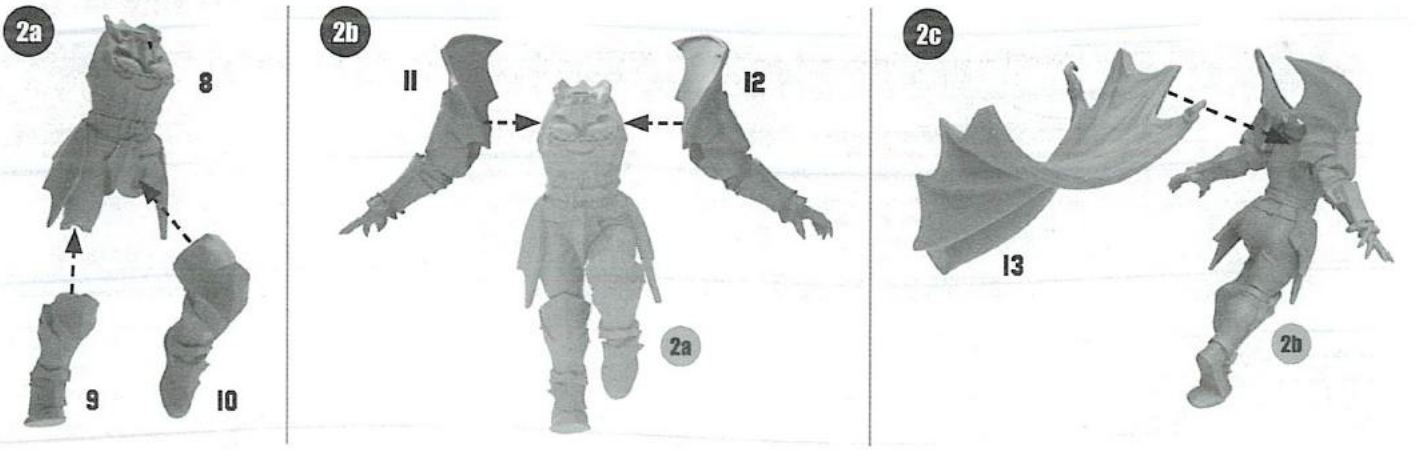
VAMPIRE BLOOD BOWL PLAYERS

VAMPIRE BLITZER X2



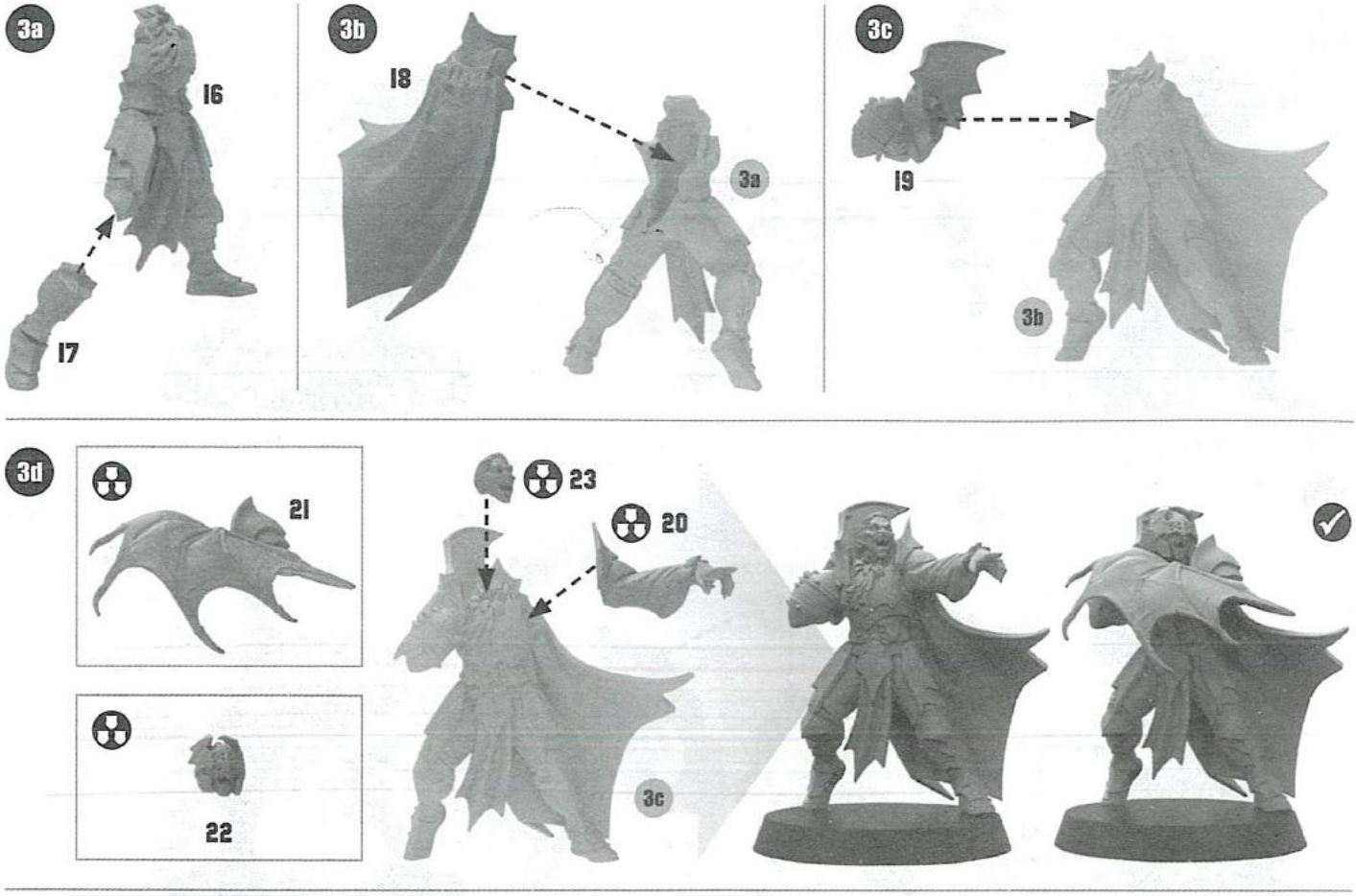


VAMPIRE RUNNER X2

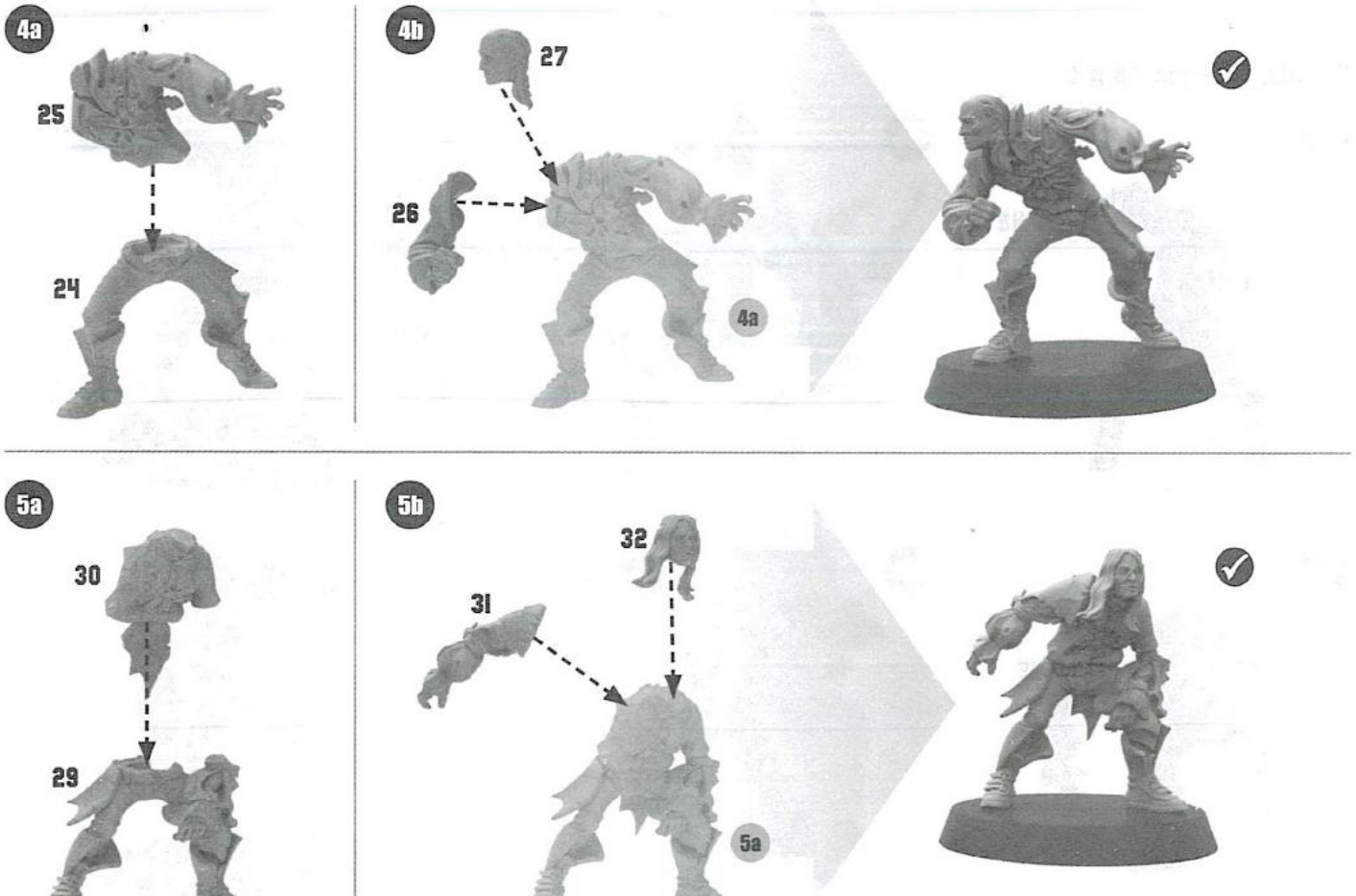




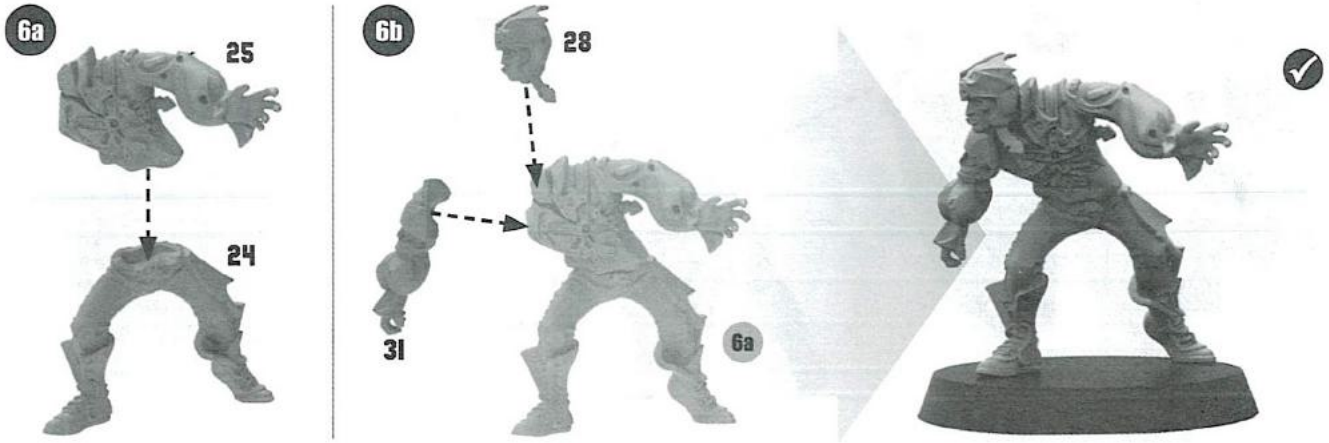
VAMPIRE THROWER X2

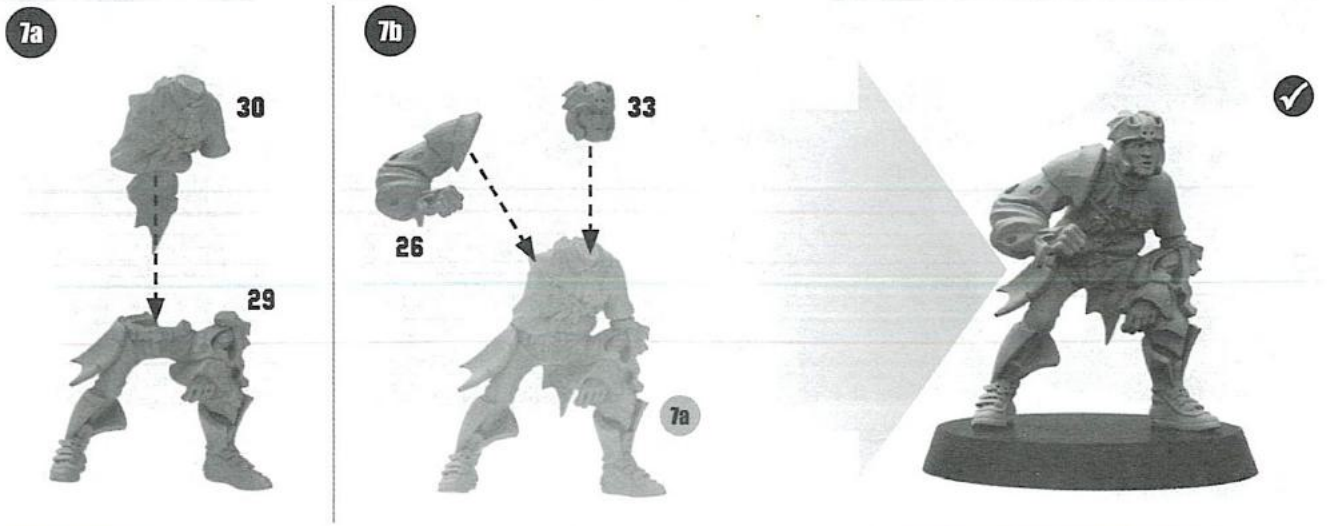


THRALL LINEMAN PAIR A

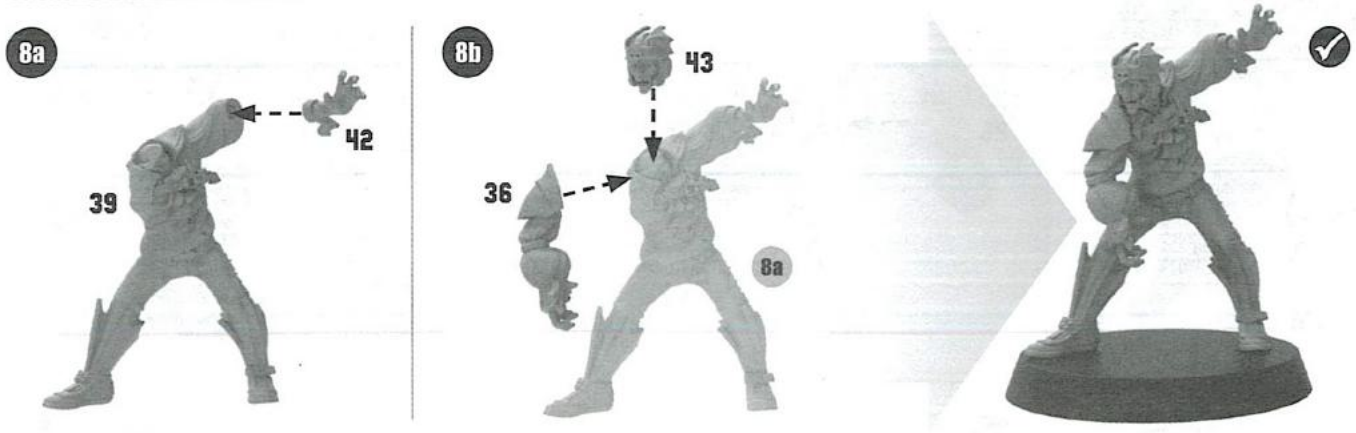


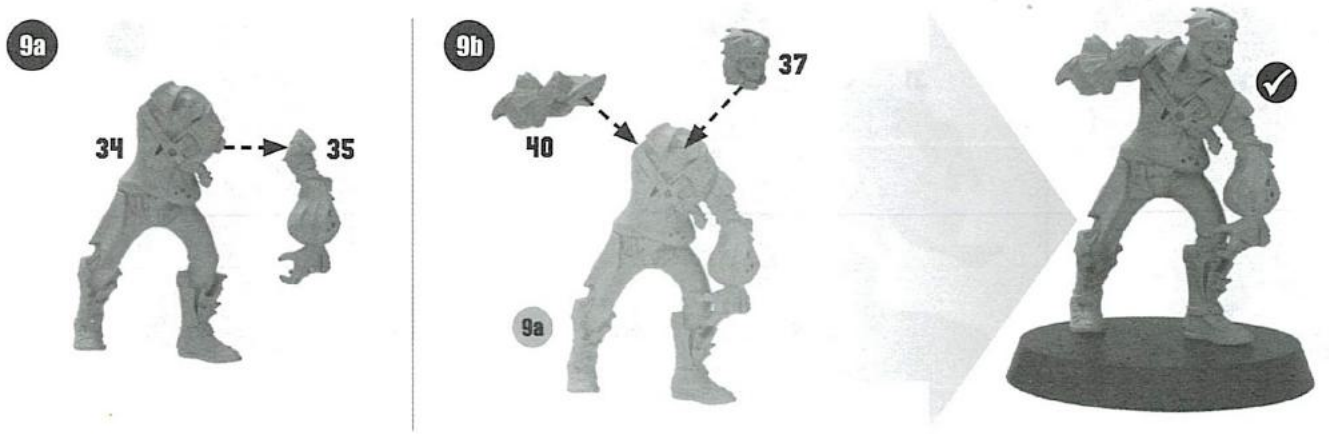
THRALL LINEMAN PAIR B



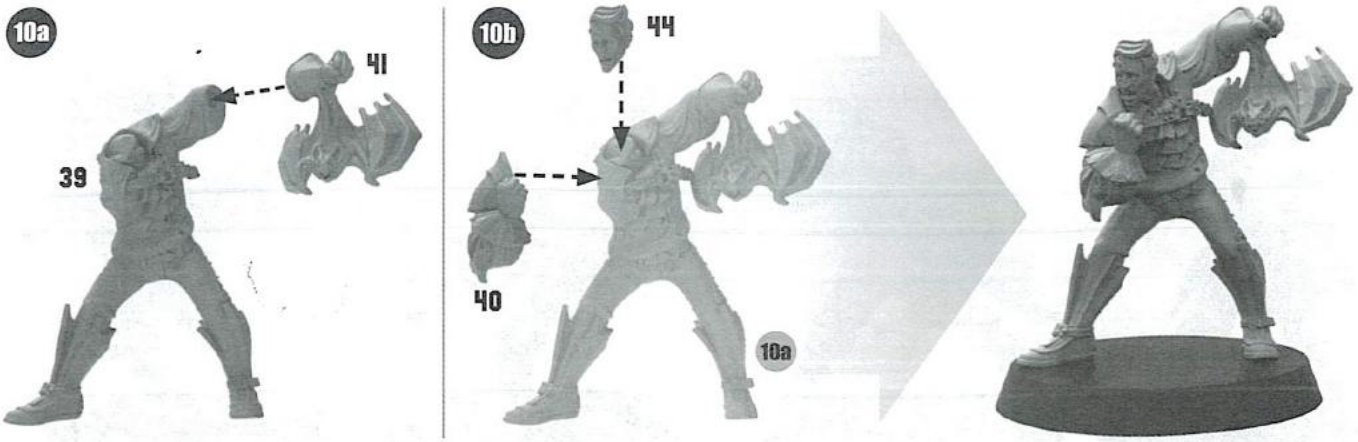


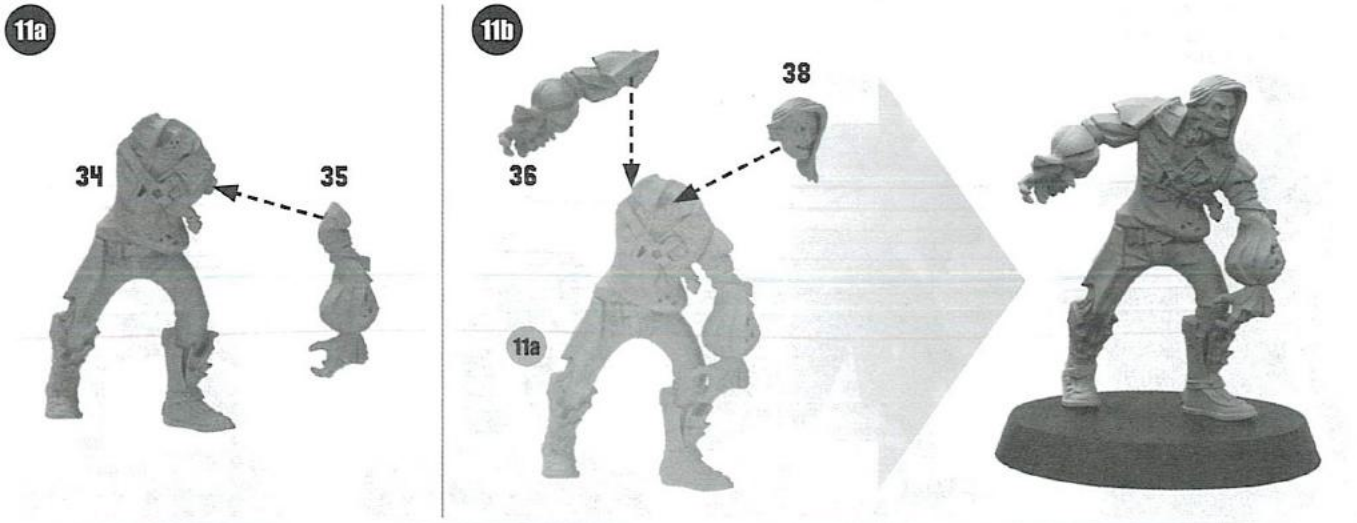
THRALL LINEMAN PAIR C





THRALL LINEMAN PAIR D











VAMPIRE BLOOD BOWL TEAM

QTY	POSITION	COST	MA	ST	AG	PA	AV	SKILLS & TRAITS	PRIMARY	SECONDARY
0-16	Thrall Lineman	40,000	6	3	3+	4+	8+	None	G	AS
0-2	Vampire Runner	100,000	8	3	2+	4+	8+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Regeneration	AG	PS
0-2	Vampire Thrower	110,000	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration	AGP	S
0-2	Vampire Blitzer	110,000	6	4	2+	5+	9+	Bloodlust (3+), Hypnotic Gaze, Juggernaut, Regeneration	AGS	-
0-1	Vargheist	150,000	5	5	4+	-	10+	Bloodlust (3+), Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration	S	AG
0-8 team re-rolls: 60,000 gold pieces each									**Tier:** 2	
Special Rules: Sylvanian Spotlight, Vampire Lord									**Apothecary:** YES	

VAMPIRE LORD

The Head Coach of this team is replaced by a Vampire Lord. Once per game, during the post-game sequence, they can 'Summon a Thrall':
If a player on the opposing team with a Strength characteristic of 4 or less and that did not have the Regeneration or Stunty traits suffered a Casualty result of 15 or 16, DEAD during the game, and if they could not be saved by an apothecary, during Step 4 of the post-game sequence a single new rookie Thrall Lineman player may be permanently hired for free if the team has fewer than 16 players on its team draft list, otherwise it will be lost. The Thrall Lineman's full value still counts towards the Actual Team Value.

Additionally, just like the Head Coach of any other team, a Vampire Lord can Argue the Call when one of their players is Sent-off for committing a Foul, as long as they haven't been Sent-off themselves.

BLOODLUST (X+)* (TRAIT) – To keep control of their wits, Vampires need a supply of fresh blood. Whenever a player with this trait activates, after declaring their action, they must roll a D6, adding 1 to the roll if they declared a Block action or a Blitz action. If they roll equal to or higher than the number shown in brackets, they may activate as normal.

If the player rolls lower than the number shown in brackets, or rolls a natural 1, they may continue their activation as normal though they may change their declared action to a Move action if they wish. If the player declared an action that can only be performed once per team turn (such as a Blitz action), this will still count as the one of that action for the team turn. At the end of their activation they may bite an adjacent Thrall Lineman team-mate (Standing, Prone or Stunned). If they bite a Thrall, immediately make an Injury roll for the Thrall treating any Casualty result as Badly Hurt; this will not cause a Turnover unless the Thrall was holding the ball. If they do not bite a Thrall for any reason then a Turnover is caused, the player will lose their Tackle Zone until they are next activated, and will immediately drop the ball if they were holding it. If the player was in the opposing End Zone, no touchdown is scored. If a player who failed this roll wants to make a Pass action, Hand-off, or score, then they must bite a Thrall before they perform the action or score.

ÉQUIPE DE VAMPIRES

QTÉ	POSTE	COÛT	M	F	AG	CP	AR	COMPÉTENCES & TRAITS	PRINCIP.	SECOND.
0-16	Thrall Lineman	40000	6	3	3+	4+	8+	Néant	G	AF
0-2	Vampire Runner	100000	8	3	2+	4+	8+	Soif de Sang (2+), Regard Hypnotique, Régénération	AG	PF
0-2	Vampire Thrower	110000	6	4	2+	2+	9+	Soif de Sang (2+), Regard Hypnotique, Passe, Régénération	AGP	F
0-2	Vampire Blitzer	110000	6	4	2+	5+	9+	Soif de Sang (3+), Regard Hypnotique, Juggernaut, Régénération	AGF	-
0-1	Vargheist	150000	5	5	4+	-	10+	Soif de Sang (3+), Griffes, Frénésie, Solitaire (4+), Régénération	F	AG
0-8 relances d'équipe: 60000 pièces d'or chacune									**Catégorie:** 2	
Règles Spéciales: Spot de Sylvanie, Seigneur Vampire									**Apothicaire:** OUI	

SEIGNEUR VAMPIRE

Le Coach en Chef de cette équipe est remplacé par un Seigneur Vampire. Une fois par partie, à la séquence d'après match, il peut "Invoquer un Thrall": Si un joueur de l'équipe adverse ayant une caractéristique de Force de 4 ou moins et n'ayant ni le trait Régénération ni le trait Minus a subi un résultat d'Élimination de 15 ou 16, MORT pendant le match, et s'il n'a pas pu être sauvé par un apothicaire, alors à l'Étape 4 de la séquence d'après match, un unique joueur Thrall Lineman débutant peut-être embauché gratuitement de manière permanente, à condition que l'équipe compte moins de 16 joueurs sur sa feuille d'équipe. Dans le cas contraire, il est perdu. La valeur complète de ce Thrall Lineman compte toujours dans la Valeur d'Équipe Actuelle. De plus, tout comme le Coach en Chef de n'importe quelle autre équipe, un Seigneur Vampire peut Contester la Décision quand un de ses joueurs est Expulsé pour avoir commis une Agression, tant qu'il n'a pas été Expulsé lui-même.

SOIF DE SANG (X+)* (TRAIT) – Pour conserver leurs esprits, les Vampires ont besoin de s'abreuver de sang frais. Chaque fois qu'un joueur avec ce trait est activé, après avoir déclaré son action, il doit jeter un D6, en ajoutant 1 au jet s'il a déclaré une action de Blocage ou une action de Blitz. Si le jet est égal ou supérieur au chiffre entre parenthèses, il peut être activé normalement.
Si le joueur obtient un résultat inférieur au chiffre entre parenthèses, ou obtient un 1 naturel, il peut continuer son activation normalement bien qu'il puisse remplacer l'action déclarée par une action de Mouvement s'il le souhaite. Si le joueur a déclaré une action qu'on ne peut effectuer qu'une fois par tour d'équipe (comme une action de Blitz), l'action effectuée compte quoi qu'il arrive comme ayant été cette action unique pour ce tour d'équipe. À la fin de son activation, le joueur peut mordre un coéquipier Thrall Lineman adjacent (debout, à terre ou sonné). S'il mord un Thrall, faites aussitôt un jet de Blessure pour le Thrall et traitez tout résultat d'Élimination comme Commotion ; ceci ne produit pas de Turnover sauf si le Thrall portait le ballon. S'il ne mord pas de Thrall pour quelque raison que ce soit, un Turnover se produit, le joueur perd sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation, et il perd immédiatement le ballon s'il le portait. Si le joueur était dans la Zone d'En-but adverse, aucun touchdown n'est marqué. Si un joueur qui rate ce jet veut effectuer une action de Passe ou de Transmission, ou marquer, alors il doit mordre un Thrall avant d'effectuer l'action ou marquer.

VAMPIRE BLOOD BOWL TEAM

ANZ.	POSITION	KOSTEN	BE	ST	GE	WG	RW	FERTIGKEITEN & MERKMALE	PRIMÄR	SEKUNDÄR
0-16	Thrall Linéman	40.000	6	3	3+	4+	8+	Keine	A	GS
0-2	Vampire Runner	100.000	8	3	2+	4+	8+	Blutrünstig (2+), Hypnotischer Blick, Regeneration	AG	PS
0-2	Vampire Thrower	110.000	6	4	2+	2+	9+	Blutrünstig (2+), Hypnotischer Blick, Passen, Regeneration	AGP	S
0-2	Vampire Blitzer	110.000	6	4	2+	5+	9+	Blutrünstig (3+), Hypnotischer Blick, Regeneration, Schweres Gerät	AGS	-
0-1	Vargheist	150.000	5	5	4+	-	10+	Blutrünstig (3+), Einzelgänger (4+), Klauen, Raserei, Regeneration	S	AG

0-8 Wiederholungswürfe: je 60.000 Goldstücke — **Klasse:** 2

Sonderregeln: Sylvanisches Rampenlicht, Vampirfürst — **Sanitäter:** JA

VAMPIRFÜRST

Der Trainer dieses Teams wird durch einen Vampirfürsten ersetzt. Einmal pro Spiel, während der Sequenz nach dem Spiel, kann er „einen Thrall beschwören": Wenn ein Spieler des gegnerischen Teams mit einem Stärkewert von 4 oder weniger, der nicht die Merkmale Regeneration oder Kleinwüchsig hatte, ein Verlust-Ergebnis von 15 oder 16, TOT, während des Spiels erlitten hat und nicht von einem Sanitäter gerettet werden konnte, kann während Schritt 4 der Sequenz nach dem Spiel ein neuer Thrall Lineman kostenlos angeheuert werden, wenn das Team weniger als 16 Spieler auf seiner Teamkaderliste hat; andernfalls geht er verloren. Der Thrall Lineman zählt trotzdem vollständig zum Momentanen Teamwert.
Außerdem kann ein Vampirfürst sich wie der Trainer eines anderen Teams gegen die Entscheidung des Schiedsrichters aussprechen, wenn einer seiner Spieler wegen eines Fouls vom Platz gestellt wird, solange er nicht selbst vom Platz gestellt wurde.

BLUTRÜNSTIG (X+)* (MERKMAL) – Um bei Vernunft zu bleiben, brauchen Vampire stetig frisches Blut. Immer, wenn ein Spieler mit diesem Merkmal aktiviert wird, muss er nach dem Ansagen seiner Aktion einen W6 werfen und 1 auf den Wurf addieren, wenn er eine Blocken- oder Blitzen-Aktion angesagt hat. Würfelt er gleich hoch oder höher als die Zahl in Klammern, darf er wie üblich aktiviert werden.
Wenn der Spieler niedriger würfelt als die in Klammern angegebene Zahl oder eine natürliche 1 wirft, darf er seine Aktivierung wie üblich ausführen, darf aber die angesagte Aktion zu einer Aktion Bewegen ändern, falls gewünscht. Wenn der Spieler eine Aktion angesagt hat, die nur einmal pro Team-Spielzug durchgeführt werden kann (wie die Aktion Blitzen), zählt dies immer noch als diese eine Aktion für den Team-Spielzug. Am Ende seiner Aktivierung darf er ein angrenzendes Thrall-Lineman-Teammitglied (stehend, auf dem Rücken liegend oder angeschlagen) beißen. Wenn er einen Thrall beißt, führe sofort einen Verletzungswurf für den Thrall aus, wobei jedes Verlust-Ergebnis als Lädiert behandelt wird; dies verursacht keinen Zugverlust, es sei denn, der Thrall hielt den Ball. Wenn er aus beliebigen Gründen keinen Thrall beißt, verursacht dies einen Zugverlust, der Spieler verliert bis zu seiner nächsten Aktivierung seine Angriffszone und lässt sofort den Ball fallen, wenn er ihn hält. Wenn der Spieler sich in der gegnerischen Endzone befand, wird kein Touchdown erzielt. Wenn ein Spieler, dem dieser Wurf misslungen ist, eine Aktion Passen oder Ballübergabe ausführen oder punkten will, muss er einen Thrall beißen, bevor er die Aktion ausführt oder punktet.

EQUIPO VAMPIRE DE BLOOD BOWL

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-16	Thrall Lineman	40.000	6	3	3+	4+	8+	Ninguna	G	AF
0-2	Vampire Runner	100.000	8	3	2+	4+	8+	Mirada hipnótica, Regeneración, Sed de sangre (2+)	AG	PF
0-2	Vampire Thrower	110.000	6	4	2+	2+	9+	Mirada hipnótica, Pasar, Regeneración, Sed de sangre (2+)	AGP	F
0-2	Vampire Blitzer	110.000	6	4	2+	5+	9+	Imparable, Mirada hipnótica, Regeneración, Sed de sangre (3+)	AGF	-
0-1	Vargheist	150.000	5	5	4+	-	10+	Furia, Garras, Regeneración, Sed de sangre (3+), Solitario (4+)	F	AG

0-8 Segundas oportunidades: 60.000 monedas de oro cada una — **Rango:** 2

Reglas especiales: Selectiva de Sylvania, Señor Vampiro — **Apotecario:** SÍ

SEÑOR VAMPIRO

El Entrenador de este equipo es sustituido por un Señor Vampiro. Una vez por partido, en la secuencia posterior al partido, puede "Invocar un Thrall": Si un jugador del equipo rival con un atributo Fuerza de 4 o menos y que no tuviera los rasgos Regeneración o Escurridizo ha sufrido un resultado de Lesiones de 15-16, ¡MUERTO! durante el partido, y no pudo ser salvado por un apotecario, durante el Paso 4 de la secuencia posterior al partido puedes fichar un único jugador Thrall Lineman novato gratis y de forma permanente si el equipo tiene menos de 16 jugadores en su hoja de plantilla; en caso contrario, este se pierde. Se sigue contando el valor total del Thrall Lineman para la Valoración de Equipo.
Adicionalmente, igual que el Entrenador de cualquier otro equipo, un Señor Vampiro puede Protestar al árbitro cuando uno de sus jugadores es Expulsado por cometer una Falta, siempre que no haya sido Expulsado él también.

SED DE SANGRE (X+)* (RASGO) – Para no perder la cabeza, los Vampiros necesitan un suministro de sangre fresca. Cuando se activa un jugador con este rasgo, tras declarar su acción, debe tirar 1D6, sumando 1 a la tirada si ha declarado una acción de Placaje o de Penetración. Si saca un resultado igual o superior al que figura entre paréntesis, puede activarse de forma normal.

Si el jugador saca un resultado menor al que figura entre paréntesis, o saca un 1 natural, puede continuar con su activación de forma normal, pero puede cambiar su acción declarada por una acción de Movimiento si quiere. Si el jugador ha declarado una acción que solo puede realizarse una vez por turno de equipo (como una acción de Penetración) se seguirá contando como que dicha acción está gastada ese turno de equipo. Al final de su activación, puede morder a un compañero Thrall Lineman adyacente (de pie, tumbado o aturdido). Si muerde a un Thrall, haz inmediatamente una tirada de Heridas por el Thrall, tratando cualquier resultado de Lesionado como Magullado; esto no provoca un cambio de turno a menos que el Thrall estuviera en posesión del balón. Si no muerde a un Thrall por cualquier motivo, se produce un cambio de turno, el jugador pierde su Zona de defensa hasta que vuelva a ser activado, y si el balón está en su posesión, lo deja caer inmediatamente. Si el jugador estaba en la zona de anotación rival, no anota un touchdown. Si un jugador que ha fallado esta tirada quiere hacer una acción de Pasar, Entregar el balón, o anotar, debe morder a un Thrall antes de hacer la acción o anotar.