BLOOD BOWL®

★DUNGEONBOWL★

Von Jervis Johnson

Wahrscheinlich habt ihr euch schon gefragt, wozu die seltsame Pappseite mit den Bodenplänen und Schatztruhen im White Dwarf 33 gut sein sollte – sind es Pappmarken für Mortheim oder Innenräume für Festungstürme? Wozu sie wirklich gedacht sind, erzählt euch Jervis Johnson:

Vor fast zehn Jahren entwickelte ich ein Spiel namens *Dungeonbowl*, das als Ergänzung für das damalige Blood Bowl gedacht war und überraschend viel Anklang bei den Spielern fand. Dungeonbowl erwies sich als so beliebt, daß mich selbst heute noch Spieler auf Veranstaltungen und in Briefen fragen, wann es denn eine überarbeitete Version geben wird. Der Erfolg von Dungeonbowl war um so überraschender, da wir die Regeln in etwas mehr als einer Woche entwickelt hatten, um sie zusammen mit zwei Plastikteams, die wir zu dem Zeitpunkt neu herausbrachten, veröffentlichen zu können. Da Dungeonbowl scheinbar nicht totzukriegen war, dachte ich mir: "Was soll's, überarbeite ich die Regeln einfach."

DIE MAGIEORDEN

In der Alten Welt werden viele Arten von Blood Bowl gespielt, die mit Abstand seltsamste ist aber Dungeonbowl (häufig auch als Grottenbowl bezeichnet). Tief unter der Erde treffen zwei Mannschaften aus hochbegabten Psychopathen aufeinander, um über eine Frage zu entscheiden, die Zauberer und Magier seit Jahren beschäftigt – welcher Magieorden ist der mächtigste? Dungeonbowl gibt den Zauberern die Möglichkeit, diese Streitfrage zu klären, ohne daß Unbeteiligte davon beeinträchtigt werden – zwischen streitende Magier zu geraten ist in der Regel sehr fatal für den Betreffenden!

Einige Magier hatten aber genug von nächtelangen Diskussionen oder gefährlichen Duellen und schlugen deshalb vor, daß jeder Orden ein Blood Bowl Team aufstellen und man die ganze Streitfrage im sportlichen Wettstreit regeln sollte. Nun können Zauberer aber nicht einfach auf einem normalen Spielfeld spielen, und deshalb erschufen sie spezielle Labyrinthe.

Um das Spiel komplizierter zu machen, wurde der Ball in einer von sechs Truhen versteckt, die anderen fünf wurden mit (größtenteils) harmlosen Explosivzaubern gesichert. Das Team, das den Ball findet, in die Endzone des Gegners bringt und so einen Touchdown erzielt, hat das Spiel gewonnen. Um die Spiele noch spannender zu machen, wurden Teleporter eingerichtet, so daß die Spieler schnell ihre Position im Labyrinth ändern konnten – daß hin und wieder jemand im Warp verlorenging, erhöhte den Reiz nur noch!

★ ★ ★ *Wußtest du schon...*

...daß das Meisterschaftsspiel zwischen den Blood Axes und den Doom Forgers abgebrochen werden mußte, weil kein Team den Ball bekommen konnte? Die Teams suchten den Ball durch gezieltes Probieren – 3 Spieler der Blood Axes und 3 der Doom Forgers wurden beim Truhenöffnen schwer verletzt oder getötet – bis nur noch eine Truhe als Versteck für den Ball in Frage kam. Diese wurde allerdings von einem besonders aggressiven Riesenskorpion bewacht. Selbst als die Mannschaften mit vereinten Kräften gegen das Monster vorgingen, gelang es nur, die Truhe zu öffnen, nicht aber den Ball aufzunehmen. Das Spiel wurde beendet, als der Skorpion den Ball mit seinem Stachel aufspießte und so unbrauchbar machte. Soweit bekannt ist, bewacht der Riesenskorpion die Kiste noch immer – die Höhlen wurden nach dem Spiel verschlossen und sind seitdem nicht mehr benutzt worden.

DUNGEONBOWL TEAMS

Dungeonbowl Mannschaften unterscheiden sich darin von normalen Blood Bowl Teams, daß nicht alle Spieler aus einem Volk stammen, sondern einem Magieorden angehören. Der Orden, dessen Team die meisten Spiele in einer Saison gewinnt, hat im folgenden Jahr das letzte Wort in allen Diskussionen zwischen den Magieorden. Dieses System hat viel zu der (verhältnismäßig) friedlichen Atmosphäre zwischen den Zauberern beigetragen, was dem Rest der Alten Welt durchaus gefällt – insbesondere allen Blood Bowl Fans!

In einem Magieorden finden sich für gewöhnlich Angehörige der verschiedensten Völker wieder – welche Spieler du für einen Orden einsetzen kannst, siehst du in der Dungeonbowl-Magieorden-Teamtabelle. Jeder Magieorden hat ein Haupt-, ein Neben- und ein Zusatzvolk, aus dem du die Spieler für deine Mannschaft aussuchen kannst. Beachte, daß in bestimmten Magieorden auch Zwerge zu finden sind – nicht als Zauberer, sondern als Runenkundige oder Alchemisten.

Ein Dungeonbowlteam besteht aus maximal 16 Spielern und kann bis zu zwei Blitzer, vier Blocker, vier Fänger, einen Starspieler und beliebig viele Feldspieler enthalten. Von Spielern, die sich keiner dieser Kategorien zuordnen lassen (z.B. Dunkelelfen Hexenkriegerinnen), darfst du maximal zwei im Team haben. Wie im normalen Blood Bowl stehen dir 1.000.000 Goldstücke zur Verfügung, um dein Team aufzustellen, Fanfaktoren, Cheerleader, zusätzliches Personal usw. zu kaufen – ganz wie gehabt. Außerdem können alle Dungeonbowlteams für je 50.000 Goldstücke Trainingsmarken kaufen.

VERLIESAUFBAU

Um Dungeonbowl zu spielen, brauchst du natürlich ein Verlies oder Labyrinth. Die einfachste Methode lautet, ein Labyrinth auf Papier zu zeichnen und mit den Papp-Endzonen aus dem White Dwarf 33 zu vervollständigen. Unterteil die Gänge und Räume entsprechend den Endzonen in kleine, circa 3x3 cm große Felder. Falls du ein richtig gutaussehendes Verlies haben willst, schau dir einfach die Mail Order Seiten weiter hinten in diesem Heft an, denn wir haben spezielle Pappteile für Verliese in unser Programm aufgenommen. Die Gänge sollten wenigstens zwei Felder breit sein. Außerdem gibt es in Dungeonbowl Labyrinthen keine Türen, die man schließen könnte.

TRUHEN & TELEPORTER

Auf der Pappseite aus dem WD33 befinden sich neben den Endzonen außerdem noch jeweils sechs Marken für Truhen sowie für Teleporter. Die Truhenmarken sind beidseitig bedruckt, fünf mit einer Explosion und eine mit einem Ball.

Misch die Truhenmarken mit der Truhenseite nach oben und plazier sie im Verlies. Die Marken müssen dabei mindestens 8 Felder von der nächsten Endzone und vier Felder von anderen Kisten entfernt sein. Zuletzt plazierst du die Teleporter an beliebigen Stellen – du kannst sie sogar in einer Endzone aufstellen!

DIE SPIELER

Nun können die Trainer ihre Spieler aufstellen - jeder Trainer plaziert sechs (nicht elf wie gewohnt) Spieler in seiner Endzone. Weitere Spieler werden später ins Spiel teleportiert.

SPIELREGELN

Dungeonbowl wird mit folgenden Ausnahmen nach den normalen Blood Bowl Regeln gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, den Ball zu finden und in die gegnerische Endzone zu bringen. Das Team, das den Ball als erstes in der Endzone des Gegners hat, gewinnt das Spiel. Beachte, daß die Spielzugmarken nicht benutzt werden und es auch keine zwei Halbzeiten gibt – das Spiel läuft so lange, bis ein Team gewonnen hat!

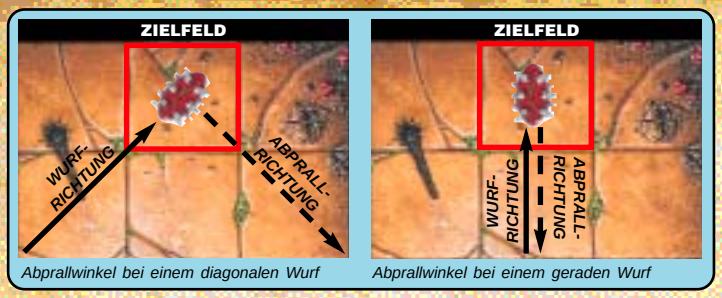
Die folgenden Regeln gelten in Dungeonbowl nicht: Anstoß, Zugfehler und Teamzauberer (da die meisten Fans schon Zauberer sind, würde das Spiel schnell außer Kontrolle geraten!).

TELEPORTIEREN

Die Teleporter werden von den Zauberern vor dem Spiel geschaffen und ermöglichen es den Spielern, sich schnell durch das Labyrinth zu bewegen.

DUNGEONBOWL-MAGIEORDEN-TEAMTABELLE

Magieorden	Hauptvolk (0-16 Spieler)	Nebenvolk (0-6 Spieler)	Zusatzvolk (0-2 Spieler)
Licht	Zwerge	Halblinge	Norsca
Gold	Orks	Chaoszwerge	Oger
Jade	Goblins	Orks	Trolle
Himmel	Hochelfen	Waldelfen	Baummenschen
Nebel	Menschen	Chaos	Oger
Amethyst	Skaven	Goblins	Minotauren
Feuer	Zwerge	Menschen	Norsca
Bernstein	Dunkelelfen	Orks	Skaven
Regenbogen	Waldelfen	Halblinge	Menschen
Schwarze Magie	Untote	Dunkelelfen	Trolle



Abprallwinkel bei einem diagonalen Wurf *Abprallwinkel bei einem geraden Wurf*

Wenn sich ein Spieler auf einen Teleporter bewegt, wirfst du 1W6. Der Spieler taucht sofort auf dem Teleporter mit der entsprechenden Nummer auf. Es kostet den Spieler ein Feld Bewegung (sofern er eins übrig hat), sich von der Teleportation zu erholen, danach kann er sich normal weiterbewegen. Falls ein Spieler mehr als einmal in einem Spielzug teleportiert wird, mußt du allerdings einen Wurf auf der Verletzungstabelle durchführen, ohne daß dir ein Rüstungswurf erlaubt ist, da die Reise durch den Warp eine extreme Beanspruchung für den Körper des Spielers darstellt.

Kettenreaktionen

Wenn ein Spieler zu einem Teleporter versetzt wird, auf dem schon ein anderer Spieler steht, wird dieser durch einen eingebauten Sicherheitszauber wegteleportiert. Würfel ganz normal, wohin der Spieler ungewollt teleportiert wird. Beachte, daß du auf der Verletzungstabelle würfeln mußt, wenn sich der Spieler in diesem Spielzug bereits teleportiert hat.

Hoffnungslos verschollen

Die Kunst der Teleportation ist alles andere als ausgereift, es besteht immer die Möglichkeit, daß etwas schief geht. Wenn du die Nummer des Teleporters würfelst, auf dem der Spieler steht, geht der Spieler beim Teleportieren verschollen – entfern ihn vom Spielfeld. Erst nach dem Spiel gelingt es den Zauberern, den Spieler wiederzufinden und zurückzuholen. Der Ball kann auf diese Weise aber nicht verlorengehen, da er magisch geschützt ist – er springt normal von dem Feld weg, auf dem der Spieler gestanden hat. Den Ball auf diese Weise zu verlieren führt außerdem automatisch zu einem Zugverlust.

Reservebankteleporter

Die Reservebank eines Dungeonbowlteams verfügt über einen speziellen Teleporter. Pro Spielzug kann der Trainer einen Spieler von der Reservebank in das Spiellabyrinth teleportieren. Es gibt bei Dungeonbowl keine Beschränkung, wie viele Spieler ein Team auf dem Feld haben kann. Beachte, daß du keine Spieler aus dem Labyrinth in die Reservebank teleportieren kannst – dies geschieht nur dann, wenn ein Spieler verletzt oder K.O. geschlagen wird.

TRUHEN ÖFFNEN

Zu Spielbeginn ist der Ball in einer der Truhen versteckt, und die Spieler müssen ihn erst finden, bevor sie einen Touchdown erzielen können. Dummerweise sind die anderen Truhen mit einem Zauber versehen und explodieren spektakulär, wenn sie geöffnet werden.

Spieler können eine Truhe öffnen, wenn sie in einem angrenzenden Feld stehen (Felder mit Truhen können nicht betreten werden). Truhen öffnen ist eine freie Aktion und kann mit anderen Aktionen kombiniert werden. Dreh die Marke nach dem Öffnen um – wenn der Ball auf der Unterseite ist, kann er von jedem anderen Spieler einschließlich dem, der die Truhe geöffnet hat, aufgenommen werden, solange der Spieler Bewegungspunkte übrig hat.

Wenn die Truhe explodiert, gehen alle Spieler in angrenzenden Feldern zu Boden und müssen einen Rüstungswurf ablegen, um keinen Schaden zu erleiden. Beachte, daß dies für die Mannschaft, deren Spieler die Truhe geöffnet hat, einen Zugverlust bedeutet. Entfern die Truhe nach der Explosion.

BÄLLE WERFEN

Den Ball in engen Gängen zu werfen, ist nicht ganz so einfach wie unter freiem Himmel. Deshalb gelten folgende Sonderregeln.

Wurfbeschränkungen

Bei Dungeonbowl dürfen nur kurze Abspiele und kurze Pässe durchgeführt werden – längere Würfe scheitern an der niedrigen Decke. Der Ball kann nicht zu Spielern geworfen werden, die sich hinter einer Wand befinden. Außerdem kann der Ball nicht in Wände springen – würfel nochmal, wenn dies passiert.

Abprallbälle

Dies ist eine spezielle Taktik, die von Dungeonbowlspielern verwendet wird. Der Werfer schmettert den Ball dazu an eine Wand, in der Hoffnung, daß der Ball günstig abprallt und dem Team zum Touchdown verhilft.

Um einen Abprallball zu werfen, sagst du einfach vor dem Werfen an, daß der Spieler einen Abprallball versucht. Leg außerdem das Wandfeld fest, auf das du zielst, und führ einen normalen Trefferwurf durch (der Ball kann normal abgefangen werden). Wenn der Wurf danebengeht, wirfst du 1W6: bei einem Ergebnis von 1-3 trifft der Ball die Wand ein Feld rechts vom Zielfeld, bei einer 4-6 links.

Sobald der Ball die Wand trifft, prallt er wie in den obigen Diagrammen beschrieben ab und fliegt 2W6 Felder in die entsprechende Richtung. Wenn er nicht gefangen wird, springt er von dem Feld, in dem er landet, noch einmal weiter. Jeder Spieler auf einem Feld, über das der Ball hinwegfliegt, darf versuchen, den Ball zu fangen. Fang mit dem Spieler an, der am nächsten an der Wand steht, und behandel den Ball so, als wenn es ein ungenauer Paß gewesen wäre. Beachte, daß es zu einem Zugverlust kommt, wenn der Ball nicht von einem anderen Spieler aus dem Team des Werfers gefangen wird.

VERLETZUNGEN

Verletzte Spieler werden wie beim normalen Blood Bowl im entsprechenden Abschnitt der Reservebank untergebracht. Da Dungeonbowlspiele aber sehr kurz sind und die Zauberer ihre Lieblingsstarspieler lieber auf dem Spielfeld als auf der Reservebank sehen, erhalten alle Dungeonbowltrainer einen besonderen magischen Gegenstand – Ed'e Warrings Magischen Schwamm. Ein Trainer kann mit diesem Schwamm K.O.-geschlagene Spieler wieder zu Bewußtsein bringen (meist, indem der dem Spieler den Schwamm um die Ohren schlägt).

Anstatt einen Spieler aus der Reserve aufs Spielfeld zu teleportieren, kannst du einen K.O.-geschlagenen Spieler zu Bewußtsein bringen und aus der K.O.- in die Reservebox stellen. Der Schwamm wirkt nur bei K.O.-geschlagenen, nicht bei verletzten oder toten Spielern.

OPTIONALE SONDERREGELN

In Höhlen, Labyrinthen und Verliesen findest du oft kochende Lavaflüsse, Fallgruben, rutschige Gänge, wacklige Brücken über bodenlosen Abgründen usw. Diese und andere Hindernisse kannst du mit den folgenden Regeln in dein Dungeonbowl-Labyrinth einbauen.

In Gruben stürzen

Wie oben beschrieben, gibt es unter der Erde jede Menge Abgründe und Gruben, in die man hineinfallen kann. Auch wenn die Spieler vorsichtig genug sind, solchen Gefahren auszuweichen, kann es doch passieren, daß sie von ihren Gegnern in eine Grube gestoßen oder durch einen Unfall (siehe *Über Hindernisse springen*) abstürzen. Wenn dies geschieht, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2-6 wurde der Spieler schwer verletzt, bei einer 1 ist er sogar tot! Falls der abgestürzte Spieler den Ball getragen hat, erscheint dieser auf magische Weise auf einem zufällig ermittelten Teleporter wieder. Einen Spieler durch einen Sturz zu verlieren führt automatisch zu einem Zugverlust.

Anmerkung: Natürlich können die Spieler auch auf weniger gefährliche Hindernisse treffen: flache Gruben, Flüsse mit Wasser statt mit Lava usw. Behandle diese Spieler dann statt als verletzt oder tot als *hoffnungslos verschollen*, der Ball erscheint wie oben beschrieben wieder, und auch der Zugverlust ist weiterhin gültig.

Über Gruben springen

Viele Spieler versuchen, eine Grube einfach zu überspringen, anstatt sie umständlich zu umgehen. Dies funktioniert in der Regel gut, kann aber auch schiefgehen. Ein Spieler kann in seiner Bewegung über Gruben oder Abgründe springen, wenn du möchtest – jedes gesprungene Feld kostet ihn dabei einen Bewegungspunkt. Wirf nach dem Sprung einen W6 und modifizier das Ergebnis mit -1, wenn der Sprung aus oder in eine gegnerische Angriffszone erfolgte (du erhältst maximal eine Modifikation von -1, unabhängig von der Zahl der Angriffszonen). Wenn das Ergebnis unter der Zahl der gesprungenen Felder liegt, stürzt der Spieler in die Grube. Ist das Ergebnis gleich oder größer, landet er sicher.

Gefährliche Position

Hin und wieder kann sich ein Spieler in der gefährlichen Lage befinden, direkt neben einem Hindernis zu stehen, in das er hineinfallen kann. Ein Spieler, der über eine Brücke geht, ist zum Beispiel solange in einer gefährlichen Position, bis er die Brücke überquert hat, für einen Spieler, der direkt neben einer Lavagrube steht, gilt das gleiche. Spieler in einer gefährlichen Position müssen einen W6 werfen, bevor sie einen Block durchführen, geblockt werden, einen Ball werfen, abfangen oder aufheben wollen. Bei einer 1 rutscht der Spieler aus und stürzt in die Grube, wie oben beschrieben. Bei einer 2-6 kann er seine Aktion normal durchführen.

Statuen, Säulen und Brunnen

Aus irgendeinem Grund stellen viele Labyrinth- und Verliesbesitzer die Räume ihrer Gemäuer voller Statuen, Säulen, massive Throne und Brunnen. Für Dungeonbowlspieler bedeuten diese Kunstwerke aber nur störende Hindernisse. Spieler können Felder mit solchen Hindernissen nicht durchqueren oder überspringen, der Ball kann allerdings (fast) problemlos durch derartige Felder geworfen werden. Wirf für jedes vom Ball durchquerte Feld mit einer Statue oder einem ähnlichen Hindernis einen W6. Bei einer 1 trifft der Ball das Hindernis, springt ein Feld und verursacht einen Zugverlust. Landet der Ball auf einem solchen Feld, springt er solange herum, bis er in einem betretbaren Feld landet.

ANDERE SONDERREGELN

Dies sind natürlich nur ein paar der möglichen Sonderregeln - du kannst noch spezielle Fallen, in den Schatten lauernde Monster (in der Monstertabelle findest du ein paar Beispiele) oder Labyrinthe mit mehreren Etagen entwerfen. Falls ihr eine Dungeonbowl-Liga spielen wollt, könnte jeder Mitspieler ein Labyrinth entwerfen und sich eigene Sonderregeln einfallen lassen.

DUNGEONBOWL-MONSTERTABELLE

NAME	BW	ST	GE	RW	FERTIGKEITEN
Riesenspinne	7	3	4	8	Abstoßendes Aussehen, Abrollen
Riesenskorpion	5	4	3	9	Klauen
Hydra	4	4	3	8	Regeneration, Standfest
Manticor	6	5	3	8	Scharfe Krallen
Drache	6	7	3	9	Knochenbrecher, Scharfe Krallen Standfest, Klammerschwanz, Mehrfachblock
Dämonen	Regeln für Dämonen findest du im *Blood Bowl Compendium*!				