ÜBUNGSKARTE 1: RAFFINIERTE BEINARBEIT

„Hallo, Sportsfeunde! Jim Johnson hier mit einem exklusiven Blick auf eine Trainingseinheit der Reikland Reavers! Es gibt für alles ein erstes Mal, was, Bob?“

„Du sagst es, Jim. Es ist seltsam genug, dass die Reavers ihre Tore geöffnet haben, aber dann noch das – ihre Erzrivalen, die Gouged Eye, haben sich freiwillig gemeldet, um ein paar Neulinge auf Herz und Nieren zu prüfen!“

„Das ist bemerkenswert, Bob. Vielleicht ist das der Beginn einer neuen, freundschaftlicheren Ära zwischen den beiden Teams?“

„Na das will ich doch nicht hoffen. Keine Sorge, Jim. Ich bin mir sicher, dass hinter den Kulissen irgendwelche Gemeinheiten im Gange sind.“

„Da drücke ich die Daumen! Aber für den Augenblick wollen wir schauen, was sie machen.“

AUFBAU

Du brauchst:

DAS ORK-TEAM

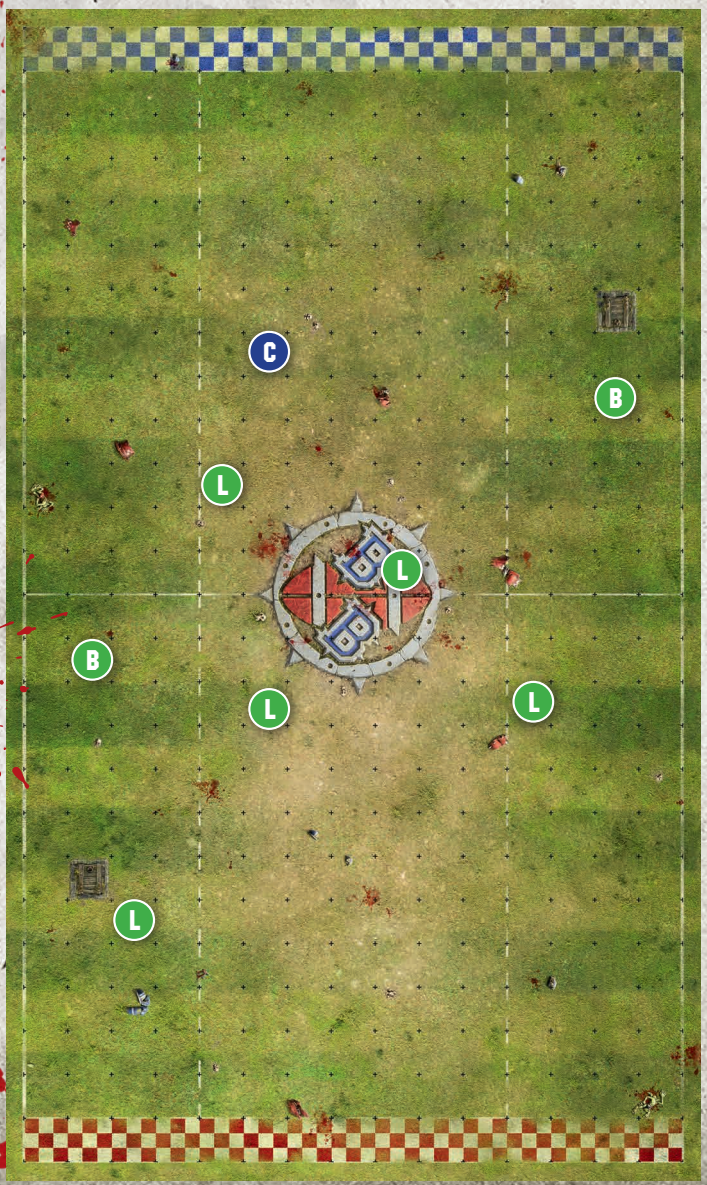
BLITZER X 2 UND SPIELERKARTE

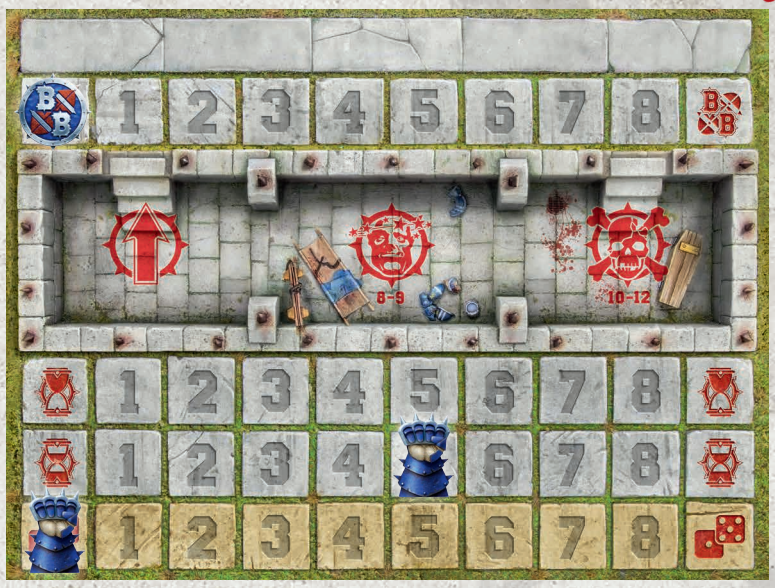
LINEMAN X 5 UND SPIELERKARTE

DAS MENSCHEN-TEAM

CATCHER X 1 UND SPIELERKARTE

SECHSSEITIGE WÜRFEL





ÜBUNGSKARTE 1: RAFFINIERTE BEINARBEIT

DIE ÜBUNG

In dieser Herausforderung hat der Catcher der Reikland Reavers eine einfache Aufgabe – er muss es in die Endzone der Gouged Eye (der dunklere Teil am anderen Ende des Spielfelds) schaffen, bevor abgepfiffen wird! Die schlechte Nachricht ist, dass mehrere Spieler der Orks im Weg sind.

Die Reavers sind in dieser Übung als Erste dran – also ist das Erste, was sie machen müssen, ihre Spielzugmarke auf der Zugleiste auf ihrer Reservebank ein Feld weiterzubewegen, um zu zeigen, dass ihr Spielzug begonnen hat. Dann können sie mit ihrem Catcher eine Bewegen-Aktion durchführen.

Wenn ein Spieler eine Bewegen-Aktion durchführt, kann er sich bis zu einer Anzahl von Feldern weit bewegen, die seinem BE-Wert entspricht (diesen findest du auf seiner Spielerkarte). Du kannst ihn in jedes leere benachbarte Feld bewegen, auch diagonal.

Jeder Spieler auf dem Spielfeld hat eine Angriffszone – das sind die acht Felder um ihn herum. Jedes Mal wenn sich der Catcher aus einem Feld herausbewegt, das sich in der Angriffszone eines Spielers der Orks befindet (ganz gleich wohin er sich bewegt), muss er ausweichen. Bewege ihn aus dem Feld heraus und wirf dann einen Würfel. Wenn das Ergebnis 4 oder mehr ist, kann er sich weiter bewegen, aber bei 3 oder weniger endet seine Bewegung und er geht zu Boden! Lege ihn mit dem Gesicht nach oben in dem Feld hin, in dem er sich befindet (zu Boden zu gehen hat Konsequenzen im vollständigen Spiel, aber wir ignorieren sie für diese Übung).

Sobald der Catcher entweder seine Bewegung beendet hat oder zu Boden gegangen ist, endet der Spielzug der Reavers und die Gouged Eye sind dran (vergiss nicht, ihre Spielzugmarke zu bewegen!). In ihrem Spielzug können sie mit jedem ihrer Spieler eine Aktion durchführen, in beliebiger Reihenfolge. In dieser Übung können sie Bewegen-Aktionen durchführen (wie oben beschrieben), aber sie können sich nicht in die Angriffszone des Catchers oder in das Feld mit dem Ball bewegen. Wenn sie fertig sind, sind die Reavers wieder dran!

Dieser Spielzug läuft genauso wie der letzte. Wenn der Catcher zu Boden gegangen ist, kostet es ihn 3 Felder seiner Bewegung, wieder aufzustehen, und danach kann er sich ganz normal bewegen. Außerdem machen wir die Ausweichen-Würfe in diesem Zug etwas interessanter. Wenn der Catcher aus einem Feld ausweicht, das sich in der Angriffszone eines Ork-Spielers befindet, ziehe für jeden Ork, der dem Feld benachbart ist, in das er sich bewegt hat, 1 vom Würfelergebnis ab. Wenn er also in ein Feld ausweicht, das zu zwei Spielern der Orks benachbart ist, brauchst du eine 6, damit er sich weiter bewegen kann! .

Das macht die Aufgabe des Catchers schwieriger, aber glücklicherweise ist er gut im Ausweichen. Auf seiner Spielerkarte siehst du, dass er die Fertigkeit Ausweichen hat. Das bedeutet, dass du den Wurf wiederholen darfst, wenn der Catcher auszuweichen versucht und dir der Würfelwurf misslingt. Du darfst jeden Würfelwurf nur einmal wiederholen!

Sobald der Catcher fertig ist, sind die Gouged Eye wieder am Zug. Das geschieht auf die gleiche Weise wie beim letzten Mal. Dann ist wieder der Catcher der Reavers dran und hat seinen letzten Zug!

Mache in diesem Spielzug mit dem weiter, was du im letzten Zug gemacht hast. Wenn der Catcher zu Boden geht, endet seine Aktion, und auch der Spielzug seines Teams würde enden, wenn sich andere Spieler auf dem Feld befänden – das wird Zugverlust genannt.

Wenn der Catcher es bis zum Ende dieses Zuges in die Endzone schafft, gewinnen die Reavers diese Übung. Andernfalls geht der Sieg an die Gouged Eye! Wenn du bereit bist weiterzumachen, kannst du in Übung 2 die Grundlagen des Blockens lernen.

ÜBUNGSKARTE 2: BLOCKEN FÜR ANFÄNGER

„Oh Mann, darauf habe ich mich gefreut, Jim!“

„Das glaube ich gern, Bob. Gibt es irgendwas, das so wundervoll ist, wie einem Neuling bei seinem ersten Block zuzusehen?“

„Da habe ich eine Träne im Auge, Jim. Doch einem Neuling zuzusehen, der zum ersten Mal geblockt wird, könnte noch lustiger sein.“

„Sieht aus, als wären jetzt die Reavers dran, den Spielern der Gouged Eye auszuhelfen. Sie haben ein paar ihrer – ähm – weniger versierten Spieler aufs Feld geschickt, damit die Orks mit ihnen spielen können.“

„Ich bin sicher, das wird ihnen gut bekommen, Jim. Den Kopf von einem Ork eingeschlagen zu bekommen, bildet den Charakter!“

„Vielleicht da, wo du herkommst, Bob. Lass uns schauen, wie sie sich schlagen!“

AUFBAU

Du brauchst:

DAS ORK-TEAM

LINEMAN X 4
UND SPIELERKARTE

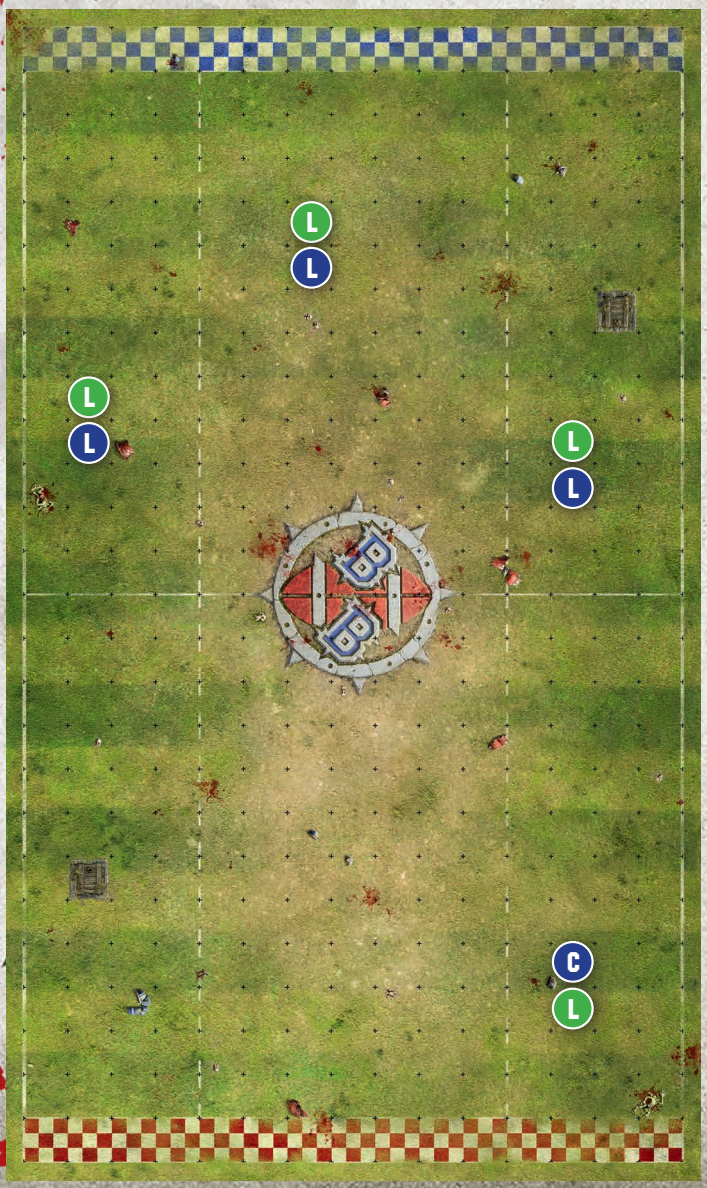
BLOCKWÜRFEL

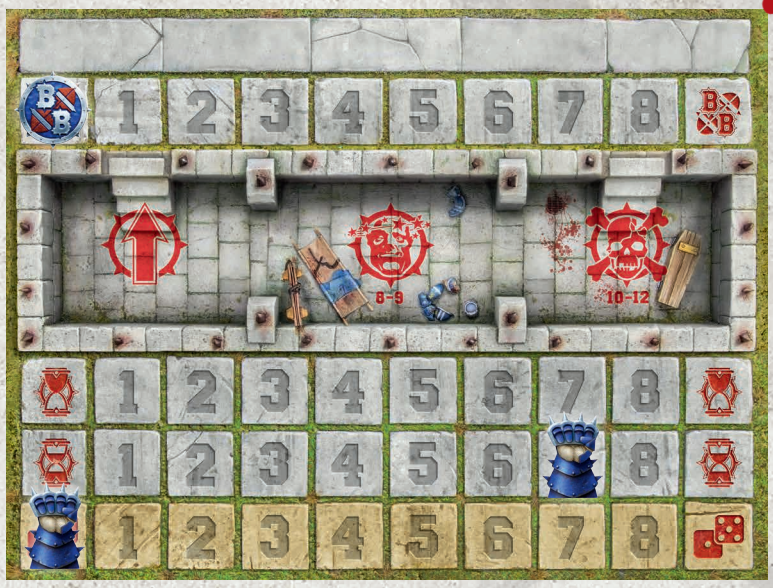
DAS MENSCHEN-TEAM

LINEMAN X 3
UND SPIELERKARTE

CATCHER X 1
UND SPIELERKARTE

SECHSSEITIGE WÜRFEL





ÜBUNGSKARTE 2: BLOCKEN FÜR ANFÄNGER

DIE ÜBUNG

Absolviere Übung 1, bevor du mit dieser beginnst! Diesmal haben die Teams jeweils einen Zug, um herauszufinden, wie das Blocken funktioniert.

Die Gouged Eye sind zuerst dran – vergiss nicht, deinen Spielzugmarker zu bewegen. Und denke daran, dass in deinem Spielzug jeder deiner Spieler eine einzige Aktion durchführen kann.

Wenn ein Spieler seinen Zug benachbart zu einem gegnerischen Spieler beginnt, kann er eine Blocken-Aktion durchführen. Dies ist eine großartige Gelegenheit, einen der Reavers zu verprügeln, also worauf wartest du noch? Beginne mit einem deiner Linemen in der Spielfeldhälfte der Reavers – wir kommen zu dem anderen später zurück.

Um einen Block durchzuführen, wirfst du einen Blockwürfel. Der zeigt die folgenden Symbole:

Zurückgedrängt

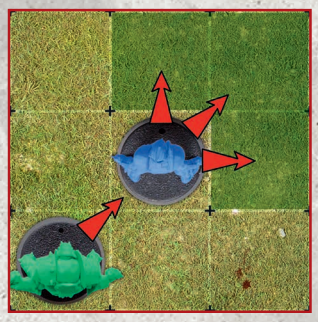
Verteidiger geht zu Boden

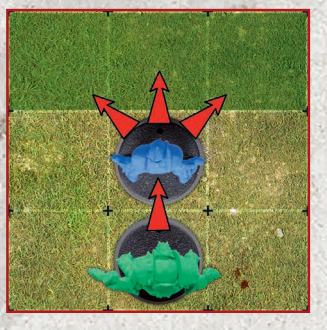
Verteidiger stolpert

Angreifer geht zu Boden

Beide Spieler gehen zu Boden

Wenn du das Ergebnis Zurückgedrängt würfelst, drängst du den anderen Spieler in eines der drei Felder zurück, die am weitesten von dir entfernt sind, wie in der Abbildung unten gezeigt.





Wenn du willst, kannst du „nachsetzen", indem du deinen Spieler in das Feld bewegst, das der Gegner verlassen hat.

Wenn du Verteidiger geht zu Boden oder Verteidiger stolpert würfelst, drängst du den anderen Spieler wie oben beschrieben zurück, und dann geht er zu Boden. Du kannst wieder nachsetzen, wenn du willst.

Wenn das Ergebnis Angreifer geht zu Boden ist, ist alles schiefgelaufen und dein Spieler geht in dem Feld, in dem er sich befindet, zu Boden! Ganz ähnlich bedeutet das Ergebnis Beide Spieler gehen zu Boden, dass beide Spieler in ihren Feldern zu Boden gehen. In beiden Fällen endet dein Spielzug sofort, wenn dein Spieler zu Boden geht – dies ist ein Zugverlust, genau wie wenn du in Übung 1 zu Boden gehst.

Wann immer ein Spieler zu Boden geht, sei es, weil ihm ein Ausweichen-Wurf misslang oder er geblockt wurde, wirft der gegnerische Trainer zwei Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem RW des Spielers (der auf seiner Spielerkarte angegeben ist). Wenn das Ergebnis höher ist, ist der Spieler angeschlagen – drehe ihn um, sodass er mit dem Gesicht nach unten liegt (er sollte mit dem Gesicht nach oben liegen, wenn er nur zu Boden gegangen ist). Wenn das Wurfergebnis gleich dem oder niedriger als der RW war, ist der Spieler einfach nur zu Boden gegangen (mit dem Gesicht nach oben).

Wenn du ein paar Blocks ausprobiert hast, können wir mit den beiden Spielern in der Spielfeldhälfte der Gouged Eye weitermachen. Der Catcher der Menschen dort ist ein bisschen schmächtiger als seine Teamkameraden! Der ST-Wert auf der Spielerkarte zeigt, wie stark ein Spieler ist. Die Linemen haben alle ST 3, sie sind also gleich stark, aber der Catcher hat ST 2. Wenn einer der am Block beteiligten Spieler einen höheren Stärke-Wert hat, werden zwei Blockwürfel statt einem geworfen und der Trainer des Spielers mit dem höheren Stärke-Wert entscheidet, welches Ergebnis angewendet wird. Also ganz gleich ob der Catcher blockt oder geblockt wird, es ist unwahrscheinlich, dass die Sache zu seinen Gunsten ausgeht!

Wenn alle Orks geblockt haben (oder einer von ihnen zu Boden gegangen ist), sind die Reavers am Zug. Bewege den Spielzugmarker! Die Reavers können mit jedem ihrer Spieler, der noch steht, einen Block durchführen. Spieler, die zu Boden gegangen sind, haben keine Gelegenheit, zu blocken, da sie sich zuerst bewegen müssten, um aufzustehen.

Sobald die Reavers ihren Spielzug durchgeführt haben, hat jeder Spieler noch einen Spielzug, um zu blocken. Wahrscheinlich werden am Ende die Reavers mehr angeschlagene Spieler haben als die Gouged Eye. Aber wer zählt schon! Wenn du bereit bist, Blocken für Fortgeschrittene auszuprobieren, geht es weiter mit Übung 3.

ÜBUNGSKARTE 3: ES WIRD SCHMERZHAFT!

„Weißt du, Jim, etwas stört mich."

„Ach ja, Bob?"

„Ja … ist es nicht seltsam, dass Blitzers besser beim Blocken sind als die meisten Blockers?"

„Das ist Tradition! Denke nicht zu sehr darüber nach, Bob, das führt nur zu Verwirrung. Warum konzentrieren wir uns nicht auf die heutige Übung? Sie lernen alles über das Blitzen!"

„Gute Entscheidung! Das Blitzen ist Blood Bowl in Reinform. Heroische Läufe, Knochen zerschmetternde Blocks …was könnte man daran nicht mögen?"

„Nun ja, Bob, nach dem, was du gerade sagtest, vielleicht den Umstand, dass man kein Blitzer sein muss, um zu blitzen. Ein Hurra auf die Tradition!"

AUFBAU

Du brauchst:

DAS ORK-TEAM

BLACK ORC BLOCKER X 2 UND SPIELERKARTE

BLITZER X 2 UND SPIELERKARTE

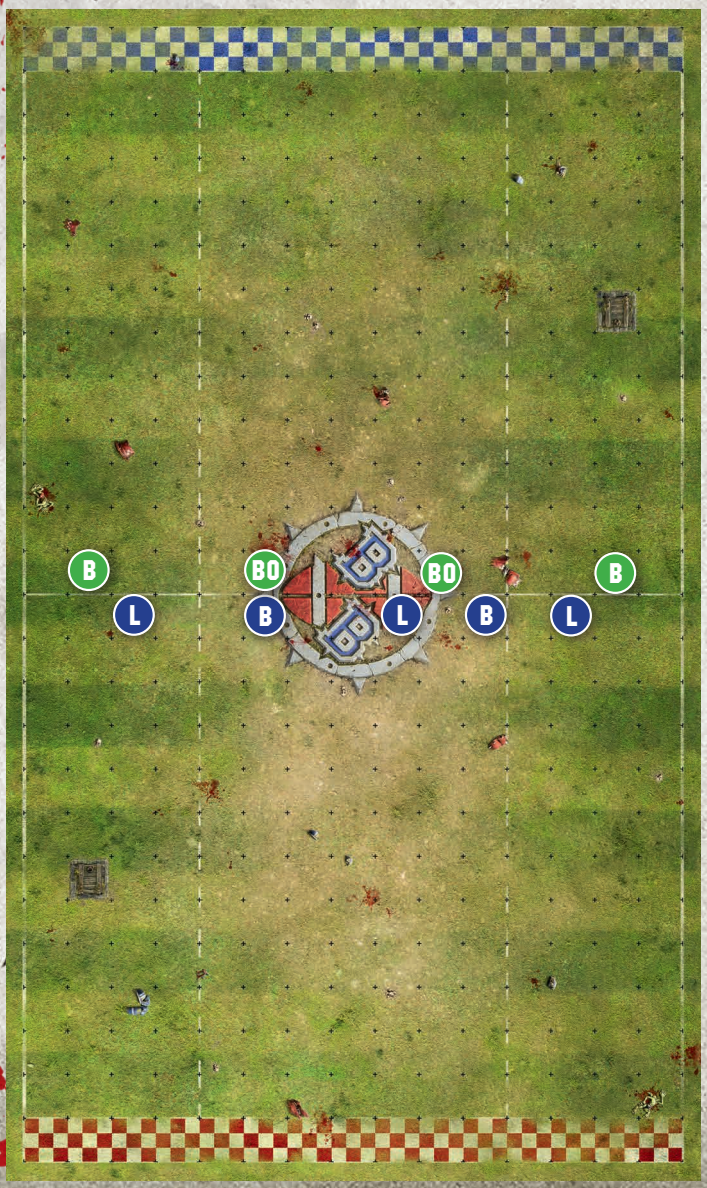
BLOCKWÜRFEL

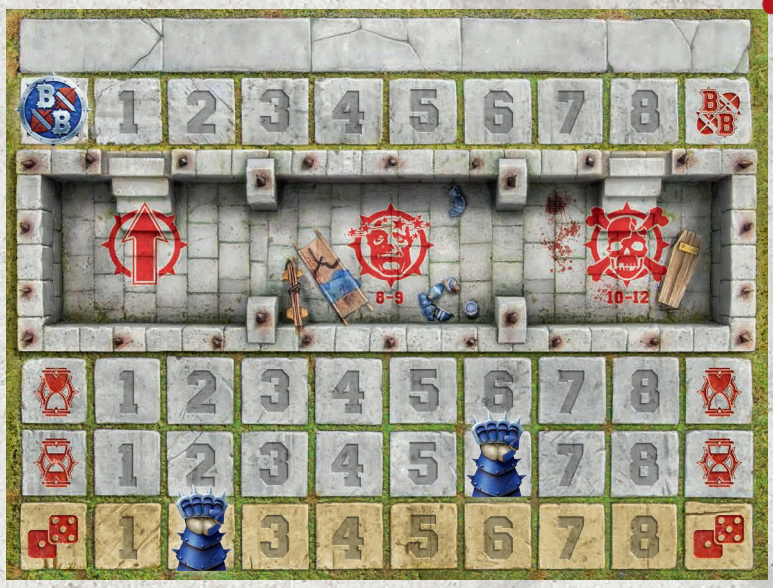
DAS MENSCHEN-TEAM

BLITZER X 2 UND SPIELERKARTE

LINEMAN X 3 UND SPIELERKARTE

SECHSSEITIGE WÜRFEL





ÜBUNGSKARTE 3: ES WIRD SCHMERZHAFT!

DIE ÜBUNG

Diese Übung baut auf dem auf, was du in Übung 2 über das Blocken gelernt hast, und fügt einige Details hinzu.

Da wären zunächst die Verletzungswürfe! Wenn ein Spieler zu Boden geht und du höher würfelst als sein RW, ist der Spieler nicht automatisch angeschlagen, wie er es in der vorherigen Übung war. Stattdessen würfelst du wieder mit zwei W6 und addierst die Ergebnisse. Bei einer 7 oder weniger ist der Spieler angeschlagen (und wird mit dem Gesicht nach unten hingelegt). Bei einer 8 oder 9 ist der Spieler K. O. und kommt in die mittlere Box seiner Reservebank. Wenn ein Team punktet oder die Halbzeit erreicht wird, werden die Teams neu aufgestellt und jeder K. O. gegangene Spieler hat die Chance, ins Spiel zurückzukehren, aber das spielt bei dieser Übung keine Rolle. Bei einer 10 oder mehr wurde der Spieler verletzt oder möglicherweise sogar getötet! Er wandert in die rechte Box seiner Reservebank und verpasst den Rest des Spiels.

Einmal pro Spielzug kann ein Spieler deines Teams eine Aktion Blitzen durchführen, die ihm erlaubt, sich als Teil derselben Aktion zu bewegen und zu blocken! Führe nach den normalen Regeln eine Aktion Bewegen aus. Du kannst zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Bewegung 1 Feld der Bewegungsreichweite ausgeben, um einen Block durchzuführen. Wenn der Spieler zu Boden geht (zum Beispiel beim Ausweichen), bevor er die Gelegenheit hat, seinen Block durchzuführen, ist der Blitz verloren – du bekommst keine Gelegenheit für einen weiteren.

Jedes Team hat zwei Teamwiederholungswürfe – diese werden auf der unteren Leiste deiner Reservebank nachgehalten. Du kannst einen Wiederholungswurf einsetzen, nachdem du für das Blocken oder zum Ausweichen gewürfelt hast – das erlaubt dir, die Würfel erneut zu werfen und das erste Wurfergebnis zu ignorieren. Du kannst einen dieser Wiederholungswürfe pro Spielzug einsetzen, und du kannst einen Würfelwurf nie mehr als einmal wiederholen – wenn du zum Beispiel bereits deine Fertigkeit Ausweichen verwendet hast, um einen Ausweichen-Wurf zu wiederholen, könntest du keinen Teamwiederholungswurf mehr darauf verwenden. Bewege, immer wenn du einen Teamwiederholungswurf benutzt, den Marker ein Feld auf der Leiste zurück.

Die letzte neue Information in dieser Übung dreht sich um das Unterstützen von Blocks. Wenn einer deiner Spieler an einem Block beteiligt ist, ob er ihn nun selbst durchführt oder sein Ziel ist, können andere Spieler deines Teams ihn unterstützen. Um das zu tun, müssen sie a) benachbart zu dem gegnerischen Spieler stehen, der ebenfalls an dem Block beteiligt ist, und b) zu keinem anderen gegnerischen Spieler benachbart sein, außer dem, der am Block beteiligt ist. Jeder unterstützende Spieler erhöht die ST deines am Block beteiligten Spielers um 1. Das Unterstützen ist eine großartige Möglichkeit, beim Blocken die Wahrscheinlichkeit zu deinen Gunsten zu beeinflussen. Außerdem kann es dadurch zu Blocks kommen, bei denen die ST eines Spielers mehr als doppelt so hoch ist wie die des anderen. Wenn das geschieht, werden drei Würfel geworfen anstatt zwei!

Also los, auf zur Action. In dieser Übung hat jeder Trainer zwei Spielzüge, um so viele Spieler wie möglich zu Boden gehen oder K. O. gehen zu lassen oder zu verletzen. Werft eine Blood-Bowl-Münze, um zu ermitteln, wer den ersten Spielzug hat. Wenn ein gegnerischer Spieler angeschlagen ist, bewege den Marker auf deiner Spielstandsanzeige (oben auf deiner Reservebank) ein Feld nach rechts. Wenn ein gegnerischer Spieler K. O. geht, bewege den Marker zwei Felder weit. Wenn du einen gegnerischen Spieler verletzt, bewege den Marker drei Felder weit! In dieser Übung ist das Team mit den meisten Punkten nach zwei Spielzügen der Gewinner.

Wenn du fertig bist, gehe weiter zu Übung 4 – wo wir den Ball einführen!

ÜBUNGSKARTE 4: DENKE AN DEN BALL!

„Weißt du, Jim, als ich mit dem Blood-Bowl-Spielen anfing, brauchte ich drei Spielzeiten, um zu bemerken, dass es einen Ball gab."

„Das überrascht mich nicht, Bob. Du hattest immer eine ziemlich … zielgerichtete Herangehensweise an das Spiel. Obwohl ich erwartet hätte, dass dein Trainer den Ball zumindest erwähnte."

„Er sagte mir nur, ich solle auf Dinge einschlagen, bis mich ein Schiedsrichter dazu bringt aufzuhören."

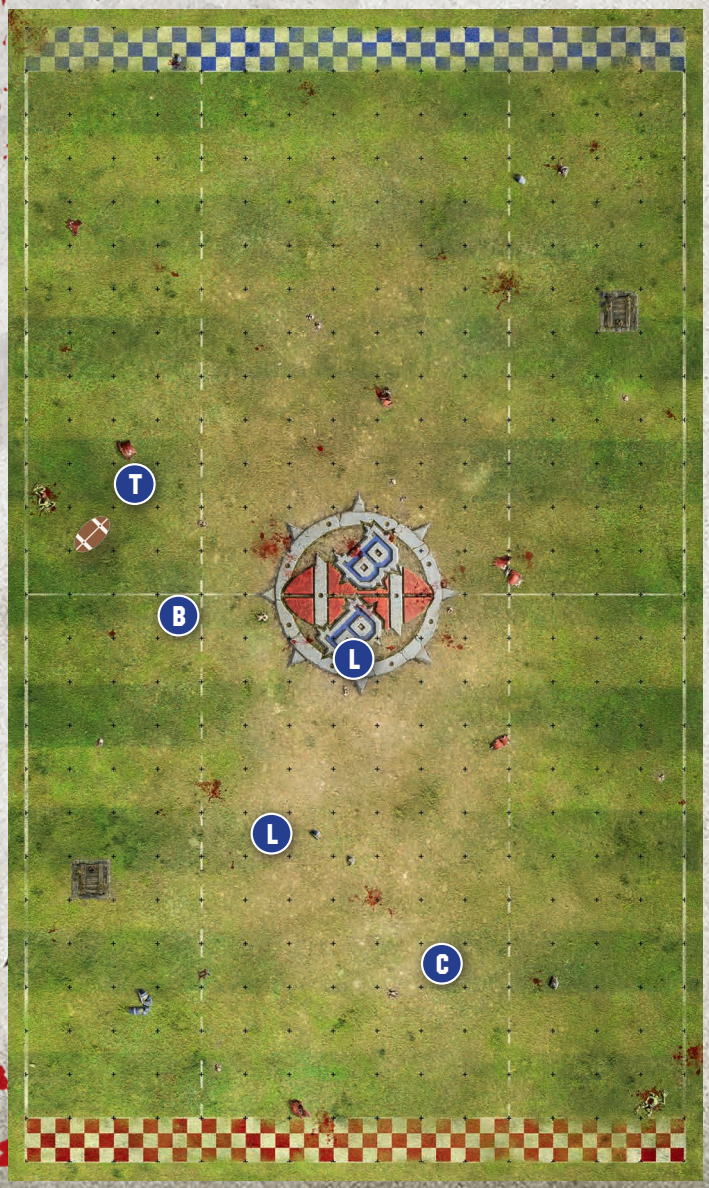
„Ich wette, das hat eine Weile gedauert!"

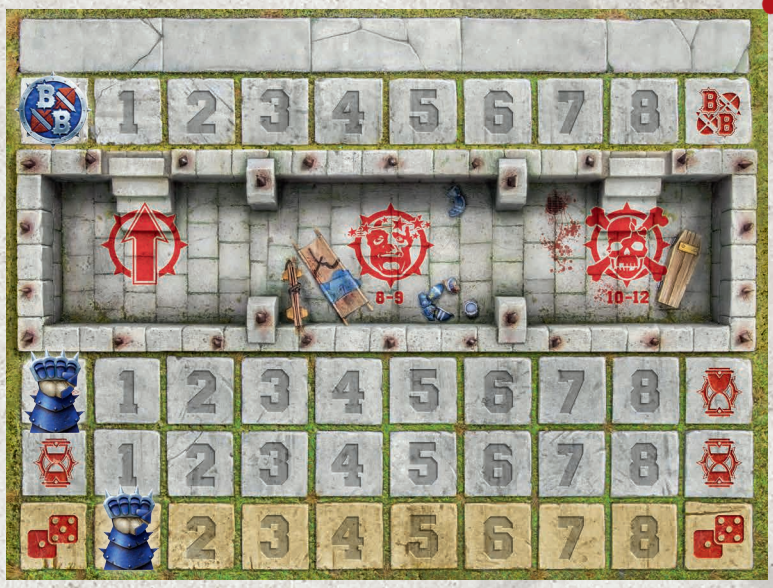
„Ach, normalerweise ließen sie mich machen, bis ich müde wurde. Das waren noch Zeiten!"

AUFBAU

Du brauchst:

DAS MENSCHEN-TEAM





ÜBUNGSKARTE 4: DENKE AN DEN BALL!

DIE ÜBUNG

In dieser Übung bekommst du die Gelegenheit, den Ball ein wenig durch die Gegend zu werfen. Nur die Reikland Reavers sind auf dem Feld – wenn zwei von euch gemeinsam diese Übungen durchlaufen, könnt ihr die Übung nacheinander durchspielen und schauen, wer die meisten Pässe fangen kann!

Der einzige Spieler, der in dieser Übung Aktionen durchführen kann, ist der Thrower, und die einzige ihm zur Verfügung stehende Aktion ist das Passen.

Wenn du eine Aktion Passen durchführst, kannst du dich bewegen (als führtest du eine Aktion Bewegen aus) und dann den Ball werfen. Da er noch nicht den Ball hat, muss er ihn zuerst aufheben, indem er sich in das Feld mit dem Ball bewegt. Wenn er das tut, wirf einen Würfel. Bei einer 3 oder mehr nimmt er den Ball auf – lege ihn auf sein Base. Andernfalls springt ihm der Ball aus der Hand – platziere die Abweichungsschablone über dem Kopf des Spielers, sodass jeder der nummerierten Pfeile auf ein anderes Feld zeigt, wirf dann den achtseitigen Würfel und lege den Ball in das Feld mit der entsprechenden Zahl. Der Thrower hat die Fertigkeit Ballgefühl, was bedeutet, dass du den Wurf wiederholen kannst, wenn es dir misslingt, den Ball aufzunehmen. Ein Fehlschlag bei dem Versuch, den Ball aufzunehmen, führt zu einem Zugverlust und somit zum sofortigen Ende deines Spielzugs. Da es keinen Gegner gibt, kannst du sofort mit deinem nächsten Spielzug beginnen.

Sobald du den Ball aufgenommen hast, ist es an der Zeit, ihn zu werfen. Nimm die Passschablone und platziere sie so, dass das Loch am einen Ende sich direkt über dem Kopf des Throwers befindet. Die Schablone ist in vier Bereiche unterteilt, die I, II, III und IIII bezeichnet sind, und wird verwendet, um die Distanz zu dem Spieler zu bestimmen, zu dem du den Ball wirfst. Je weiter er entfernt ist, desto schwieriger ist der Wurf!

Wähle einen Spieler als Ziel und wirf einen Würfel. Wenn sich der Spieler in Bereich I befindet, handelt es sich um ein kurzes Abspiel und du kannst 1 zum Ergebnis des Wurfes addieren. Wenn er sich in Bereich III befindet, ist das ein langer Pass und du musst 1 vom Ergebnis des Würfelwurfs abziehen. Ein Megapass, bei dem sich der Spieler in Bereich IIII befindet, bedeutet, dass du 2 vom Würfelergebnis abziehen musst – viel Glück! Wenn das Ergebnis 3 oder mehr ist, ist der Pass zielgenau und der anvisierte Spieler muss ihn zu fangen versuchen wie unten beschrieben. Wenn das Ergebnis 2 oder weniger ist, kannst du den Würfelwurf wiederholen, weil der Thrower die Fertigkeit Wurfsicher hat. Wenn es dann immer noch nicht klappt, geht der Pass daneben! Benutze die Abweichungsschablone wie oben beschrieben und lasse den Ball dreimal abweichen, beginnend bei dem Feld des Spielers, der ihn hätte fangen sollen, um zu bestimmen, wo der Ball landet. Wenn er in einem Feld landet, in dem einer deiner Spieler steht (du Glückspilz!), muss dieser wie unten beschrieben versuchen, den Ball zu fangen, dabei aber 1 vom Würfelwurf abziehen.

Um den Ball zu fangen, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 3 oder mehr wird der Ball erfolgreich gefangen und der fangende Spieler ist nun in Ballbesitz! Der Catcher hat die Fertigkeit Fangsicher, was bedeutet, dass du den Würfelwurf wiederholen darfst, wenn er den Ball zu fangen versucht. Für andere Spieler kannst du deinen Teamwiederholungswurf einsetzen (in dieser Übung hast du einen). Wenn der Versuch zu fangen misslingt, weicht der Ball wie oben beschrieben ab.

Nach dem Wurf, ob der Ball erfolgreich gefangen wurde oder nicht, platziere den Thrower und den Ball wieder auf ihren Startpositionen und beginne einen neuen Spielzug.

Jedes Mal wenn ein Spieler den Ball fängt, entferne ihn vom Spielfeld. Wenn der letzte Spieler entfernt wird, schau nach, wie viele Spielzüge vergangen sind und wie gut du dich geschlagen hast!

Spielzüge	Stufe
4	Legende
5	Superstar
6	Star
7	Veteran
8+	Anfänger