

# SPIKE! MAGAZIN

ALLE NEUIGKEITEN AUS DER WELT DES BLOOD BOWL



## DAS BLOOD-BOWL-GLOSSAR

### FACHBEGRIFFE

Neben dem hochtrabenden Gerede der Offiziellen, Trainer und Spieler haben auch die Fans ein paar Wendungen ...

**Ballschwein:** Ein Spieler, der sich weigert, den Ball abzugeben, obwohl es von Vorteil wäre; oder ein Schwein, das fürs Grillen in der Halbzeit gemästet wird, beliebt bei Spielern und Fans der Halblinge.

**Bumm-Krach-Spielzug:** Einen Gegner in den Weg eines Teamkameraden blocken, der ein zweites Mal auf ihn einprügelt.

**Das letzte Bad:** Der letzte Vorhang. Keine Verlängerung. Ruhe in Frieden.

**Grotschleuderer:** Ein Spieler, der gerne passt (manchmal sogar den Ball).



**GUTEN ABEND, SPORTSFREUNDE! JIM JOHNSON HIER MIT EINER WEITEREN TOLLEN AUSGABE DES SPIKE!-MAGAZINS. WAS HABEN WIR DIESEN MONAT FÜR EUCH? SCHAUT ...**

**Abspiel:** Den Ball einem Mitspieler zuwerfen, kurz bevor man geblockt wird. (Siehe auch *Abspielgesicht*, der Ausdruck eines Spielers, während er in schierer Panik den Ball über seine Schulter schmeißt.)

**Amorika:** Das legendenumwobene Land, in dem einst Blood Bowl in seiner ursprünglichen Form und vermutlich erfunden wurde, bekannt nur durch seine Erwähnung im heiligen Buch des Nuffle.

**Anreize:** Manche nennen sie lukrative Sponsorenmöglichkeiten, andere Bestechungen. In Wahrheit sind sie alles, womit man Neulinge dazu bringen kann, gegen ein Team anzutreten, das sie vermutlich umbringen wird.

**Anstoß:** Zu Beginn jedes Drives, wenn der Schiedsrichter pfeift, schießt ein Spieler des verteidigenden Teams den Ball in die Hälfte des Gegners. Anstöße brodeln vor Action und werden für gewöhnlich vom Gebrüll der Menge begleitet (und gelegentlich von einem geworfenen Stein, aber es lohnt sich kaum, sich deswegen Sorgen zu machen).

**Astrogranit:** Eine harte Spieloberfläche, die vor zwei Jahrzehnten kurzzeitig populär war, weil auf ihr zu spielen zu mehr Verletzungen führte.

**Ball:** Nach den Richtlinien des Heiligen Ligaleiters Roze-El muss ein den Vorschriften entsprechender Blood-Bowl-Ball „eineinhalb Spannen lang sein, in der Mitte eine Spanne Durchmesser haben und ein verlängertes Spheroid sein“. Da niemand wirklich weiß, was ein „verlängertes Spheroid“ ist, wird dies meist gedeutet als „irgendwie eiförmig, aber spitzer.“

**Bestechung:** Bestechungen werden durch die Schiedsrichtergewerkschaft streng reguliert. Eine Bestechung besteht aus einer Einmalzahlung von

100.000 Goldstücken, die mindestens dreißig Minuten vor dem Anstoß zu erfolgen hat. Im Gegenzug kann der Cheftrainer verlangen, dass der Schiedsrichter auf ein vereinbartes Signal hin seinen Blick von dem abwendet, was gerade auf dem Feld passiert. Viele finden es schade, dass eine solch großartige Tradition des Spaßes beraubt wurde, aber im Allgemeinen wird akzeptiert, dass die Regulierung der Bestechungen notwendig ist.

**Blitzer:** Ein Spieler, der Geschwindigkeit, Geschick und Kraft verbindet und deshalb immer ein Liebling der Fans ist. Häufig jenseits des Platzes zu charismatisch, als dass man sie dafür hassen könnte, so verdammt talentiert zu sein.

**Blocken:** Die Kunst, mit der größtmöglichen Kraft in einen Gegner zu krachen.

**Blocker:** Die Mauer des Teams. Die Aufgabe eines Blockers ist es, die Spieler des anderen Teams daran zu hindern, dorthin zu kommen, wo sie hinwollen, selbst wenn er ihnen dafür die Beine ausreißen muss. Gelegentlich bemerkt ein Blocker auch, dass es im Spiel einen Ball gibt.

**Blood-Bowl-Münze:** Jedes Blood-Bowl-Spiel beginnt mit einem Münzwurf. Früher war das eine beliebige Münze, aber in den frühen 2480er Jahren erkannte die NAF die Gelegenheit zum Verkauf von Fanartikeln. Bald wurden massenweise Blood-Bowl-Münzen hergestellt, die die Logos verschiedener Teams, Veranstaltungen oder Spieler zeigten. Ironischerweise sind viele Schiedsrichter Traditionalisten, die weiterhin benutzen, was auch immer sie in ihrer Tasche finden.

**Blood Bowl Open:** Eines der vier großen Offenen Turniere, die in der Folge des Zusammenbruchs der NAF 2489 ins Leben gerufen wurden.

# IN ZUSAMMENARBEIT MIT BUGMAN'S XXXXXX - EIN BIER, DAS SO SCHÄUMT WIE DIE SPIELER!



**Bob Bifford:** Ogre-Spieler im Ruhestand und außergewöhnlicher Kommentator. Eine Hälfte des berühmten Moderatorenduos „Jim und Bob“.

**Catcher:** Ein Spieler, der Geschwindigkeit der Rüstung vorzieht und so schnell wie möglich an den Gegnern vorbei über das Spielfeld rennt, um einen Pass zu fangen und einen Touchdown zu erzielen. Beinahe ohne Ausnahme sind sie auf urkomische Weise zerbrechlich.

**Chaos Cup:** Das erste der vier großen Offenen Turniere, die in der Folge des Zusammenbruchs der NAF 2489 ins Leben gerufen wurden.

**Cheftrainer:** Ob er ein charismatischer Anführer oder ein eiskalter Taktiker ist, der Cheftrainer trägt die Verantwortung für sein Blood-Bowl-Team. Es ist kein leichter Job – du musst Geschäftssinn haben und schnell reagieren können, um ein Team aus rasenden Irren zu managen –, aber durch die Verlockung des Ruhms und Reichtums gibt es immer viele Kandidaten.

**Drive:** Der Abschnitt zwischen einem Anstoß und der Unterbrechung des Spiels, entweder durch einen Touchdown oder das Ablauf der Zeit.

**Dungeon:** Die Katakomben, die unter den meisten größeren Blood-Bowl-Stadien zu finden sind. Für gewöhnlich werden sie als Lager benutzt oder als Möglichkeit, verletzte Spieler mittels einer Falltür vom Spielfeld zu holen, aber während der Dungeonbowl-Saison werden die Tunnel freigeräumt und eine ganz andere Version des Sports findet statt.

**Dungeonbowl:** Das ungewöhnlichste der vier großen Turniere, die in der Folge des Zusammenbruchs der NAF 2489 gegründet wurden, da es unterirdisch gespielt wird, mit einem versteckten Ball und Teleportation ...

**Elfmeterschießen:** Eine Methode, um im Ligabetrieb unentschiedene Spiele zu entscheiden. Seine Ursprünge sind unbekannt – und möglicherweise handelt es sich um das Ergebnis einer fehlerhaften Übersetzung –, aber es ist unter Fans sehr beliebt, besonders angesichts der Tradition, dass das siegreiche Team zur Feier seine Armbrüste ins Publikum wirft.

**Endzone:** An beiden Enden des Spielfelds befindet sich eine Linie, und der Bereich dahinter heißt Endzone. Wenn ein Spieler es mit dem Ball in die Endzone schafft, erzielt er einen Punkt für sein Team! Klingt einfach, aber das andere Team ist zumeist sehr darauf bedacht, das nicht passieren zu lassen ...

**Finale:** Das letzte Spiel eines Turniers, das von den Teams ausgetragen wird, die es durch die Play-Offs geschafft haben. Finalspiele sind immer Großereignisse, mit all den Fanartikeln, die man sich vorstellen kann.

**Foul:** Ein Spieler, der sich unfair verhält und versucht, die Regeln des Sports zu brechen, wird vom Schiedsrichter für ein Foul bestraft. Nun ja, wenn der Schiri es sieht.

**Golungener Pass:** Ein Pass, der von einem Spieler desselben Teams gefangen wird.

**Halbzeit:** Ein Blood-Bowl-Spiel ist durch Nuffles heiliges Dekret in zwei Hälften geteilt. Die Halbzeit bietet Spielern die Gelegenheit, sich auszuruhen, und für die Veranstalter (in größeren Stadien), die Menge durch spektakuläre Shows zu beeindrucken.

**Hau wech das Leder:** Üblicher Ausruf, wenn ein Spieler um jeden Preis versucht, den Ball über das Spielfeld zu befördern. Die meisten Spieler sind zu vernünftig (oder haben zu viel Angst vor ihrem Trainer), um es zu riskieren, auf so extravagante Weise den Ballbesitz zu verlieren.

**Hauptturniere:** Die vier größten Offenen Turniere, die Meilensteine im Blood-Bowl-Kalender darstellen: Blood Bowl, Chaos Cup, Dungeonbowl und Spike! Open.

**Heiliger Ligavorsteher Roze-Ei:** Roze-Ei, der nach seiner Entdeckung als Erster das große Buch des Nuffle studierte, übersetzte den uralten Text und stellte die ersten Entwurf der Blood-Bowl-Regeln auf.

**Jim Johnson:** Einer der größten lebenden (äh, untoten) Statistiker des Sports und eine Hälfte des berühmten Kommentatorzweigs „Jim und Bob“. Er ist ein Vampir, aber am besten denkt man darüber nicht nach.

**Kettensäge:** Eine brutale Waffe, die mittels eines Aufziehmechanismus oder eines dampfgetriebenen Motors eine rotierende Sägekette antreibt. Natürlich verstößt die Verwendung einer Kettensäge gegen die Regeln, aber die Schiris warten für gewöhnlich, bis der Drive endet, bevor sie den Spieler des Feldes verweisen, um keine Gliedmaßen zu verlieren.

**Lineman:** Entweder die hart arbeitenden, nicht ausreichend gewürdigten Allrounder, die das Rückgrat eines Blood-Bowl-Teams darstellen, oder diejenigen, die man an die Trolle des Gegners verfüttert, je nachdem, wen man fragt.

**Megapass:** Ein Pass zu einem Spieler, der mindestens 45 Schritte entfernt ist, für gewöhnlich als Ultima Ratio.

**NAF:** Auch wenn es bei seinen Fans einfach als „Blood Bowl“ bekannt ist, ist der volle Name des allgemeinen Lieblingssports Nuffles amoralischer Football. Die NAF war auch der Name der Organisation, die den Sport regulierte und das erste Regelwerk von 2409 publizierte. Leider brach die NAF 2489 zusammen, was zum Aufstieg der offenen Turniere führte, aber ihr Vermächtnis ist noch bis heute spürbar.

**Nuffle:** Die verlorene Gottheit der alten Amerikaner und Schutzgott des Blood Bowl. Verschiedene Sekten von Nuffle-Priestern und -Priesterinnen haben unermüdlich versucht, mehr Informationen über den mysteriösen Gott aufzudecken, aber sie sind so selten (und widersprüchlich), dass wir uns vielleicht nie ein Bild werden machen können. Natürlich sind die meisten Fans zufrieden, Nuffle zu preisen, wenn ihr Team Erfolg hat, und ihn (oder sie?) zu verfluchen, wenn es nicht läuft.

**Pass:** Den Ball einem Teamkameraden zuwerfen.

**Play-Offs:** Die Spiele am Ende eines Turniers zwischen den höchstplatzierten Teams, um zu bestimmen, welche beiden im Finale aufeinandertreffen.

**Pogo-Stick:** Eine einfallreiche geheime Waffe, die von der unvernünftigen Art von Goblins verwendet wird.

**Schiedsrichter:** Oft die unbeliebteste Person auf dem Spielfeld, aber trotzdem notwendig. Aufgabe des Schiris ist es, dafür zu sorgen, dass beide Teams mehr oder weniger fair spielen. (Bestechungen nach den Vorgaben der Gewerkschaft, Entscheidungen sind bindend.)

**Schiedsrichtergewerkschaft:** Unsere Sponsoren haben uns mitgeteilt, dass wir die offizielle Definition der Schiedsrichtergewerkschaft angeben müssen: Hart arbeitende Offizielle, die die Gewalt in den richtigen Grenzen halten und schändliche Spieler davon abhalten, einen ansonsten ehrbaren und feinen Sport zu ruinieren.

**Show-Match:** Neben der Teilnahme am Ligabetrieb spielen Teams oft Show-Matches gegen alte Rivalen, um die Werbetrommel für eine neue Saison zu rühren oder etwas Gold in die Kasse zu spülen.

**Reservebank:** Eine grabenartige Anlage an der Seitenlinie des Spielfelds. Jedes Team hat eine Reservebank, von der der Trainerstab aus Ermütigungen (und Kraftausdrücke) ruft, auf der die Ersatzspieler warten und die Verletzten sich ausruhen.

**Rüstung:** Wie Nuffles Buch des amoralischen Footballs darlegt, müssen alle Spieler, die das heilige Feld betreten, passend gewandet sein. Die ersten

Teams trugen modifizierte Schlachtrüstung, aber das sorgte für sehr langsame Spiele. In den letzten Jahren wurden große Fortschritte dabei gemacht, leichte (aber robuste) Sportrüstungen zu fertigen.

**Sanitäter:** Sammelbezeichnung für Mediziner, Feldscherer und andere selbsterklärte Meister der Anatomie, die sich darauf spezialisieren, schwer verletzte Spieler wieder zusammenzuflicken. Wenig überraschend hält Blood Bowl sie auf Trab!

**Spike! Magazin Open:** Eines der vier großen Offenen Turniere, die in der Folge des Zusammenbruchs der NAF 2489 ins Leben gerufen wurden. Nach dem Finale des durch das Spike!-Magazin gesponsorten Turniers werden auch die Auszeichnungen für das Team des Jahres und den Spieler des Jahres vergeben.

**Thrower:** Ein Spieler mit gutem Wurfarm, der gerne angibt und den Ball mit erstaunlicher Zielgenauigkeit über das Spielfeld wirft.

**Touchdown:** Den Ball in die gegnerische Endzone bringen, um einen Punkt zu erzielen. Immer ein Grund zum Feiern und nur gelegentlich der Anlass zur Randal.

**Trainerassistent:** Die rechte Hand eines Cheftrainers. Oft ein Spieler im Ruhestand, der darauf bedacht ist, weiterhin einen Fuß in der Tür zu haben.

**Überraschung:** Die Offensive soll zu Beginn eines Drives eigentlich warten, bis der Ball in der Luft ist, bevor sie sich bewegt. Natürlich ist „in der Luft“ recht subjektiv, und manchmal setzt sich ein Team in Bewegung, sobald der Fuß des anstoßenden Spielers den Ball berührt. Die meisten Schiris lassen das durchgehen, denn einen Pulk vorstürmender Orks zur Ordnung zu rufen birgt gewisse Risiken.

**Unterstützen:** Einem Teamkameraden dabei helfen, auf den Gegner einzutreten.

**Viola Krämers langsam wirkendes Schuh-**

**Schmierfett:** Diese speckbasierte Pampe wird von Geschäften für Haushaltswaren verkauft und ist mit Warnhinweisen bedeckt, die trotz des Namens darauf aufmerksam machen, dass sie unter keinen Umständen benutzt werden sollte, um die Schuhe von Blood-Bowl-Spielern zu schmieren, ganz egal wie gut sie sind und wie sehr sie einen Dämpfer verdienen. Der zum Gastronomiemagnaten avancierte Halbtrainer Vlado „Viola“ Krämer gibt dazu keinen Kommentar ab.

**Waffen:** Die Blood-Bowl-Regeln sind eindeutig, was Waffen betrifft: Sie sind verboten, ohne Wenn und Aber! Aber „persönliche Schutzausrüstung“ ist erlaubt, und es gibt eine gewisse Grauzone zwischen den beiden, was dazu geführt hat, dass viele Stacheln „nur zum Schutz, ganz ehrlich“ an Rüstungen angebracht werden. Manche Teams (insbesondere Goblins) sind noch krasser und bringen alles von Kettensägen bis hin zu Bomben aufs Feld, in der Hoffnung, Schaden anzurichten, bevor sie vom Platz gestellt werden!

**Zauberer:** Zauberer sind große Blood-Bowl-Fans, die Magieorden sponsern sogar Großereignisse, besonders den Dungeonbowl. Das Spiel scheint diese ansonsten eher reservierten Individuen in kreischende Irre zu verwandeln, was für andere Fans gefährlich werden kann, wenn plötzlich Feuerbälle fliegen!



**Kantensieg:** Ein hoher Sieg, der insbesondere dadurch zustande kommt, dass die Blocker des gegnerischen Team ausdünnen und so ihren Teamkameraden Platz zum Punkten schaffen.

**K. O.:** Niedergeschlagener Spieler: die Zuschauer auf den Rängen schließen gern Wetten ab, welchen Spieler es zuerst treffen wird.

**Mann-in-Stiefel:** Eine beliebte, wenn auch parteiische Antwort auf den Vorwurf eines Fouls; d. h. der liegende Spieler hat sich in den Stiefel des Gegners bewegt, nicht andersherum.

**Mikki Finsson:** Ein Trank, Elixir oder ähnliches Gebräu, das keine leistungssteigernde Wirkung hat, benannt nach dem skrupellosen Besitzer der Bart-und-Hammer-Taverne ein Stück vom Oldbow entfernt.

**Ruhmeshallenheimer:** Eine lebende Sportslegende. Weniger häufig ein Spieler, dessen beste Zeiten hinter ihm liegen.

**Schiebung:** Vorwurf der illegalen Einflussnahme des gegnerischen Teams auf die Schiedsrichterentscheidungen; heftiges Gerangel unter Spielern, bei dem aber keiner zu Boden geht.

**Schmiererei:** Eine Reihe von Patzern oder misslungenen Versuchen, den Ball aufzuheben, unter Beteiligung mehrerer Spieler, oft aus beiden Teams.

**Tragenfüller:** Ein Spielerausfall; ein Spieler, der dazu neigt, auszufallen.

**Zwölfter Mann:** Die kollektive Unterstützung; auch Randal oder der Sturm aufs Spielfeld. Wegen Verwechslungsgefahr wollen viele Spieler nicht die Rückennummer 12 tragen.