



BLOOD BOWL
TEAM
MANAGER
THE CARD GAME

LEGENDÄRE EDITION

Inhaltsverzeichnis

(Fraktionsübersicht und Spielvarianten)

OWA	4
CWC	5
DSS	6
PPG	7
Cabal Vision	8
TCD	10
AFI	16
NAF	18
WOA	22
FFS	24
ALL	26
Spielvariante: Welttournee	28
Turnierbelohnungen	30
Spielvariante: Zauberbälle 2.0	31
Spielvariante: Mini-Kampagne	34

(Sonderregeln der neuen Teams)

	Elfheim Eagles _____	9
	Neter-Khertet _____	11
	Bruendar Grimjacks _____	12
	Underworld Creepers _____	14
	Greenfield Grasshuggers _____	17
	Orcland Raiders _____	19
	Bögenhafen Barons _____	20
	Evil Gitz _____	21
	Drakwald Beasts _____	25





Old World Association



Reikland Reavers

Aktiv seit: 2389

Stadion: The Altdorf
Oldbowl

Heimat: Reikland

Spielstil: Vielseitig

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Athelorn Avengers

Aktiv seit: 2429

Stadion: unbekannt

Heimat: unbekannt

Spielstil: Passen

Schwierigkeit: ★★☆☆



Grudgebearers

Aktiv seit: unbekannt

Stadion: unbekannt

Heimat: unbekannt

Spielstil: Ballkontrolle

Schwierigkeit: ★★★★★



Chaos Wastes Confederation



Gouged Eye

Aktiv seit: 2403
Stadion: The Doom
Dome

Heimat: Drakwald
Spielstil: Tackling

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Chaos All-Stars

Aktiv seit: 2468
Stadion: Longship
Stadium

Heimat: Vynheim
Spielstil: Betrügen

Schwierigkeit: ★★☆☆

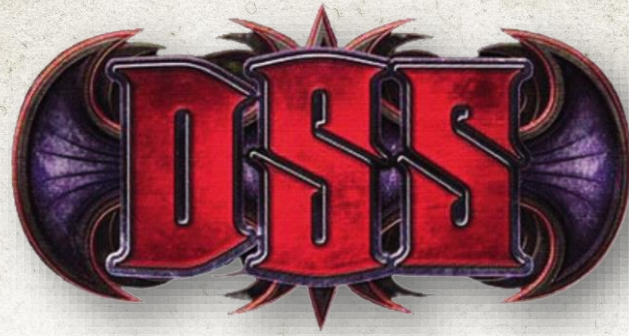


Skavenblight Scramblers

Aktiv seit: 2442
Stadion: Skavenblight
Stadium

Heimat: Skavenblight City
Spielstil: Sprinten

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Dark Sorcery Syndicate



Black Fangs

Aktiv seit: unbekannt
Stadion: unbekannt

Heimat: Vampire Coast
Spielstil: Synergie, Verletzen

Schwierigkeit: ★★☆☆



Naggaroth Nightmares

Aktiv seit: 2380
Stadion: unbekannt

Heimat: Naggarond
Spielstil: Vielseitig

Schwierigkeit: ★☆☆☆

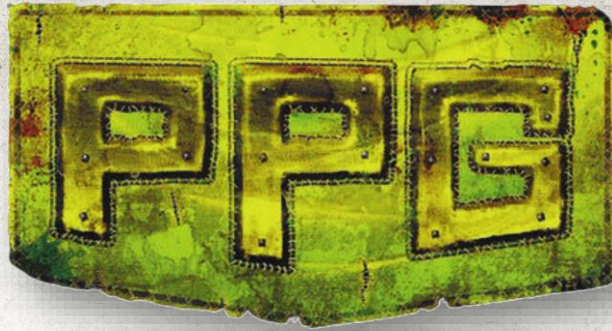


Champions of Death

Aktiv seit: 2439
Stadion: Pain Park,
Underearth

Heimat: Underearth
Spielstil: Regeneration

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Putrid Players' Guild



Nurgle's Rotters

Aktiv seit: 2402
Stadion: unbekannt

Heimat: unbekannt
Spielstil: Krankheitsmarker

Schwierigkeit: ★★★☆



The Lowdown Rats

Aktiv seit: 2472
Stadion: Swampdome

Heimat: Ubrovnia
Spielstil: Foulen

Schwierigkeit: ★★★☆



The Zharr-Naggrund Ziggurats

Aktiv seit: unbekannt
Stadion: unbekannt

Heimat: unbekannt
Spielstil: Betrügen, Foulen

Schwierigkeit: ★★★☆



Cabal Vision



Elfheim Eagles

Aktiv seit: 2468

Stadion: Laurelorn
Stadium

Heimat: Tor Lithanel

Spielstil: Veteranen

Schwierigkeit: ★★☆☆



Norsca Rampagers

Aktiv seit: 2468

Stadion: Longship
Stadium

Heimat: Vynheim

Spielstil: Vielseitig

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Praag Changelings

Aktiv seit: unbekannt

Stadion: Praag
Stadium

Heimat: Praag

Spielstil: Synergie

Schwierigkeit: ★★☆☆



Elfheim Eagles

PROFI-SPIELER

Das Elfheim Eagles-Team besteht aus Spielern, die sich während des Spiels verbessern können. Von jedem Spieler gibt es 2 Varianten: Eine normale Version und eine verbesserte Version, ‚Profi‘ genannt. Normale Spieler können während des Spiels zu Profis werden, welche eine höhere Spielstärke, mehr Eigenschaften und neue Fähigkeiten haben.

Im Spielaufbau: Mische alle goldenen Profis zu einem Stapel und lege ihn separat bereit. Verwechsle diese Profi-Spieler nicht mit den Starspielern deiner Liga.



Normaler Spieler



Profi



Starspieler

WIE WIRD EIN SPIELER ZUM PROFI?

Wenn du eine Team-Verbesserung als Belohnung erhältst, ziehe entsprechend viele Karten von deinem Profi-Stapel und wähle einen Spieler. Ersetze einen gleichnamigen Spieler deines Teams mit dem ausgewählten Profi und mische danach alle deine Spieler in deinen Teamstapel.



Beispiel: Gewinnst du in diesem Wettkampf die Hauptbelohnung, ziehst du 2 Spieler vom Profi-Stapel und wählst einen aus. Tausche den entsprechenden normalen Spieler in deinem Team durch den gewählten Profi aus und mische danach.



Tomb Crushers Division



Neter-Khertet

Aktiv seit: -8000
Stadion: unbekannt

Heimat: Nehekhara Desert
Spielstil: Synergie,
Grabfürst

Schwierigkeit: ★★★★★



Bruendar Grimjacks

Aktiv seit: unbekannt
Stadion: The Graveyard

Heimat: unbekannt
Spielstil: Synergie,
Mondphasen

Schwierigkeit: ★★★★★



Underworld Creepers

Aktiv seit: 2440
Stadion: Underworld
Coliseum

Heimat: Naggaroath
Spielstil: Synergie,
Warpsteine

Schwierigkeit: ★★★★★



Neter-Khertet

PHARAO-EIGENSCHAFT



Die Neter-Khertet führen eine neue Eigenschaft in das Spiel ein: **Pharao**.

Sobald sich ein Spieler mit der Pharao-Eigenschaft in einem Wettkampf befindet, können alle Spieler, die in denselben Wettkampf eingesetzt werden, ihre Pharao-Fähigkeit nutzen.



PHARAO-FÄHIGKEIT



Um die Pharao-Fähigkeit nutzen zu können, muss der Spieler in einem Wettkampf eingesetzt werden, in dem sich beim Ausspielen ein Spieler mit der Pharao-Eigenschaft befinden.

Beispiel: Angenommen, der Spieler Werf-Ra wird im selben Wettkampf wie der Grabfürst eingesetzt. Dann darf er beim Ausspielen die Sprinten-Eigenschaft (aktivierte Eigenschaft) nutzen, bevor er die Eigenschaft Passen (normale Eigenschaft) nutzen kann.

UNSTERBLICH

Die Fähigkeit Unsterblich des Grabfürsten verhindert, dass dieser zu Boden geht oder verletzt wird. Ignoriere jeden Tacklingversuch, durch den der Grabfürst zu Boden gehen oder verletzt werden würde. Der Grabfürst kann nicht durch Team-Verbesserungen oder Personal-Verbesserungen aus dem Spiel entfernt werden.





Bruendar Grimjacks

MONDPHASEN

Spielaufbau: Lege im Spielaufbau die Mondphasen-Karte neben den Spike!-Magazine-Stapel mit der Morrslieb-Seite nach oben. Jede neue Woche beginnt mit der Mondphasen-Karte auf der Morrslieb-Seite, drehe die Karte gegebenenfalls.

Die Spieler der Bruendar Grimjacks werden durch die Mondphasen beeinflusst. Die Mondphasen wechseln im Verlauf des Spiels, abhängig von den Karten, die der Manager ausspielt.



Morrslieb



Mannslieb

EINFLUSS DER MONDPHASE

Wird ein Spieler der Bruendar Grimjacks in einem Wettkampf eingesetzt, verfügt er je nach aktiver Mondphase über unterschiedliche Fähigkeiten. Wenn der aktive Mond auf der Seite von Morrslieb ist, werden nur ● Morrslieb-Fähigkeiten aktiviert. Ist der aktive Mond auf der Seite von Mannslieb, werden nur ☾ Mannslieb-Fähigkeiten aktiviert.

Mondphasen-Fähigkeiten gelten als aktiv, solange die Mondphasen-Karte im Spiel vorhanden ist.



● **Morrslieb:** Diese Mondphase aktiviert nur Morrslieb-Fähigkeiten

☾ **Mannslieb:** Diese Mondphase aktiviert nur Mannslieb-Fähigkeiten

Beispiel: Wenn beim Einsetzen dieses Spielers die Mondphase Mannslieb aktiv ist, kann er die Eigenschaften Passen und Sprinten nutzen, aber nicht Tackling und die Fähigkeit RASEND.

MONDPHASENWECHSEL

Die Spieler der Bruendar Grimjacks verfügen über die neue Eigenschaft **Mondphasenwechsel**.

Spieler mit dieser Eigenschaft handeln ihre Eigenschaften wie gewohnt von links nach rechts ab. Die Eigenschaft Mondphasenwechsel ist obligatorisch und wird immer als Letztes abgehandelt.

Wenn der Spieler aufgrund der aktiven Mondphase über eine „Beim Auspielen“-Fähigkeit verfügt, handle diese zuerst ab. Nutze anschließend die Eigenschaften des Spielers. Schließlich, wenn der Spieler noch nicht am Boden ist, wende die Eigenschaft Mondphasenwechsel an.



Wenn diese Eigenschaft abgehandelt wird, drehe die Mondphasen-Karte auf die Morrslieb-Seite.



Wenn diese Eigenschaft abgehandelt wird, drehe die Mondphasen-Karte auf die Mannslieb-Seite.

In diesem Beispiel ist die aktive Mondphase Mannslieb. Beim Einsetzen dieses Spielers in einen Wettkampf werden die Eigenschaften „Sprinten“, „Passen“ und „Sprinten“ abgehandelt. Abschließend wird die Mondphasenkarte auf die Morrslieb-Seite gedreht.





Underworld Creepers

WARPSTEINE

Die Spieler der Underworld Creeper bringen Warpsteine mit in den Wettkampf, wenn sie eingesetzt werden. Je mehr Spieler eingesetzt werden, desto größer wird der Einfluss der Warpsteine und die Möglichkeiten der Underworld Creepers.



Dieses Symbol gibt an, wie viele Warpsteine der Spieler dem Wettkampf hinzufügt. Dies gilt, solange er im Wettkampf ist, egal ob er steht oder am Boden ist. Wird er verletzt, entferne entsprechend viele Warpsteine aus dem Wettkampf.



Dieses Symbol gibt an, wie viele Warpsteine in einem Wettkampf vorhanden sein müssen, damit der Spieler seine Boden-Eigenschaften nutzen kann.

WARPSTEIN-FÄHIGKEITEN

Die Spieler der Underworld Creepers haben Fähigkeiten, die aktiv werden, sobald ein gewisser Wert an Warpsteinen erreicht oder überschritten wird. Sobald ein Spieler in einem Wettkampf eingesetzt wird, in dem mindestens so viele Warpsteine vorhanden sind, wie die Fähigkeit angibt, wird diese aktiv und kann genutzt werden.



Wenn vor einer Fähigkeit dieses Symbol abgebildet ist, ist sie nur aktiv, wenn entsprechend viele Warpsteine im Wettkampf, in dem sich der Spieler befindet, vorhanden sind.

Beispiel: In diesem Wettkampf müssen mindestens 3 Warpsteine vorhanden sein, damit die nachfolgende Fähigkeit aktiv ist.



Dieses Symbol bezieht sich auf eine beliebige Anzahl an Warpsteinen.





Albion Football Institution



Galadrieth Gladiators

Aktiv seit: 2468

Heimat:

Tor Lithanel

Stadion: Laurelorn
Stadium

Spielstil:

Ausweichen

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Bright Crusaders

Aktiv seit: unbekannt

Heimat:

unbekannt

Stadion: unbekannt

Spielstil:

Vielseitig

Schwierigkeit: ★★☆☆



Greenfield Grasshuggers

Aktiv seit: 2465

Heimat:

Greenfield

Stadion: Dinner Dome

Spielstil:

*Synergie,
Essensmarker*

Schwierigkeit: ★★★☆



Greenfield Grasshuggers

ESSENSMARKER



Im Spielaufbau: Mische alle Essensmarker verdeckt (Team-Logo oben) und lege sie als Vorrat neben dem Spielbereich bereit.

Die Greenfield Grasshuggers führen eine neue Spielmechanik ein: die Essensmarker. Wenn ein Spieler einen Essensmarker erhält, ziehe aus dem Vorrat einen Marker und lege ihn danach aufgedeckt auf den entsprechenden Spieler.



Der Effekt des Markers wird sofort angewendet und gilt bis zum Ende der Ergebnisphase. Essensmarker, die die Spielstärke erhöhen, gelten für die Stehend-Spielstärke **und** die Boden-Spielstärke des Spielers. Wenn ein Spieler verletzt wird, lege alle Essensmarker, die sich auf ihm befanden, zurück in den Vorrat. Immer wenn ein Essensmarker zurück in den Vorrat gelegt wird, drehe ihn um (Team-Logo nach oben) und mische den Vorrat.

Falls der Vorrat leer sein sollte und ein Manager einen Essensmarker ziehen müsste, ignoriere die Fähigkeit.

VERTEILUNG DER ESSENSMARKER



Nichts

x2



Die Stärke des Spielers wird um 2 reduziert (Minimum von 0)

x2



Die Stärke des Spielers wird um 1 erhöht

x6



Erhalte 1 Fan

x3



Die Stärke des Spielers wird um 2 erhöht

x2





Nuffle Americal Football



Orcland Raiders

Aktiv seit: 2435
Stadion: Skull Stadium

Heimat: Orcland
Spielstil: Synergie
Chomp!-Marker

Schwierigkeit: ★★★★★



Bögenhafen Barons

Aktiv seit: 2494
Stadion: Bögenhafen
Stadium

Heimat: Bögenhafen
Spielstil: Synergie
Banner-Marker

Schwierigkeit: ★★★★★



Evil Gitz

Aktiv seit: 2450
Stadion: unbekannt

Heimat: unbekannt
Spielstil: Gigantischer
Squig, Fressen

Schwierigkeit: ★★★★★



Orcland Raiders

CHOMP!-MARKER

Im Spielaufbau: Lege die 3 Chomp!-Marker in deinem Spielbereich bereit.

Ein Chomp!-Marker hebt die Eigenschaft auf, die auf ihm abgebildet ist. Wird durch einen Effekt einem Wettkampf ein Chomp!-Marker zugewiesen, muss der Manager der Orcland Raiders den entsprechenden Marker auf diesen Wettkampf legen, wenn er verfügbar ist.

Sobald ein Gegenspieler einem Wettkampf mit einem Chomp!-Marker zugewiesen wird, kann er die auf ihm abgebildete Eigenschaft nicht nutzen. Der Chomp!-Marker wird abgeworfen und ist bis zum Ende der Ergebnisphase nicht mehr verfügbar. Während der Vorbereitungsphase legt sich der Manager der Orcland Raiders alle Chomp!-Marker wieder in seinen Spielbereich, sie stehen für die nächste Wettkampfphase wieder zur Verfügung.



Verhindere das nächste Tackling eines Gegenspielers.



Verhindere das nächste Sprinten eines Gegenspielers.



Verhindere das nächste Passen eines Gegenspielers.





Bögenhafen Barons

BANNER-MARKER

Im Spielaufbau: Lege die 3 Banner in deinem Spielbereich bereit.

Die Bögenhafen Barons nutzen während des Spiels Banner. Wenn dich ein Effekt Banner-Marker ausspielen lässt, lege den entsprechenden Marker, wenn noch verfügbar, in den Wettkampf. Banner-Marker beeinflussen alle Spieler deines Teams, die in diesem Wettkampf eingesetzt sind.

Banner-Marker können nur durch Team-Verbesserungen bewegt oder entfernt werden. Nach der Ergebnisphase erhält der Manager der Bögenhafen Barons alle eingesetzten Banner-Marker zurück und legt sie in seinen Spielbereich für die nächste Wettkampfphase bereit.



Stärkebanner: Die Spielstärke aller Spieler deines Teams ist in diesem Wettkampf um 1 erhöht.



Ruhmbanner: Während der Ergebnisphase erhalten die Bögenhafen Barons 1 Fan.



Prestigebanner: Alle Spieler deines Teams, die in diesem Wettkampf eingesetzt sind, erhalten die Fähigkeit **STANDFEST** (Solange dieser Spieler den Ball hat, kann er nicht getacklet werden.).



Evil Gitz

GIGANTISCHER SQUIG

Der Gigantische Squig ist ein Spieler, der aus 2 Karten besteht. Du musst gleichzeitig beide Karten (Teil 1 und 2) auf der Hand haben, um ihn in einem Wettkampf einzusetzen. Wenn du diesen Spieler einsetzt, ziehe einen weiteren Spieler von deinem Team-Stapel.

Solltest du nur einen Teil dieses Spielers auf der Hand haben, kannst du ihn zu Beginn deines Zuges abwerfen und einen neuen Spieler von deinem Team-Stapel ziehen.



Gigantischer Squig 2/2

Gigantischer Squig 1/2

EINEN SPIELER FRESSEN

Einige Evil Gitz-Squigs führen eine neue Fähigkeit namens **Fressen** ein. Sie können Spieler während der Wettkampfphase fressen, um in der Ergebnisphase stärker zu werden. Durch das Fressen wird während der Ergebnisphase die Spielstärke des fressenden Spielers um die Stehend-Spielstärke des gefressenen Spielers erhöht.

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler frisst, lege den gefressenen Spieler unter seine Karte. Bis zum Ende der Ergebnisphase bleibt dieser Spieler unter der Karte liegen. Danach kehren alle gefressenen Spieler auf ihre Team-Ablagestapel zurück. Sollte der fressende Spieler verletzt werden, kehren gefressene Spieler ebenfalls auf ihre Team-Ablagestapel zurück.



gefressener Spieler

fressender Spieler

Beispiel: Der Höhlensquig hat im Laufe des Spiels das Gespenst gefressen. Während dem Schritt 'Sieger ermitteln' der Ergebnisphase wird die Spielstärke des Gespenstes auf die Stärke des Höhlensquigs addiert, sodass dieser insgesamt über eine Spielstärke von 5 verfügt.

Sollte der Höhlensquig in der Ergebnisphase am Boden sein, würde die Spielstärke des gefressenen Spielers auf seine Boden-Spielstärke addiert werden. Er verfügt also über deine Spielstärke von 3.



World Outsiders Association



Mongrel Horde

Aktiv seit: unbekannt
Stadion: unbekannt

Heimat: unbekannt
Spielstil: Vielseitig

Schwierigkeit: ★★☆☆



Oldheim Ogres

Aktiv seit: 2425
Stadion: Goadmalice
Park

Heimat: Oldheim
Spielstil: Synergie,
Mitspieler werfen

Schwierigkeit: ★★★★★



Khorne's Killers

Aktiv seit: unbekannt
Stadion: unbekannt

Heimat: Chaos Wasteland
Spielstil: Tackling

Schwierigkeit: ★☆☆☆





Foul Fiends Syndicate



The Midden Moors Marauders

Aktiv seit: 2468 *Heimat:* Middenheim
Stadion: Middenheim
Arena *Spielstil:* Verführungs-
marker

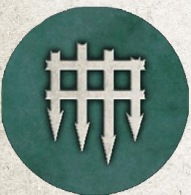
Schwierigkeit: ★★☆☆



Drakwald Beasts

Aktiv seit: unbekannt *Heimat:* Drakwald Forest
Stadion: unbekannt *Spielstil:* Mutationen

Schwierigkeit: ★★★★★



Frozen Phantoms

Aktiv seit: unbekannt *Heimat:* unbekannt
Stadion: unbekannt *Spielstil:* Synergie

Schwierigkeit: ★★★★★



Drakwald Beasts

MUTATIONEN

Im Spielaufbau: Mische die 11 Mutationskarten verdeckt zu einem Stapel und lege ihn neben deine Team-Verbesserungen. Suche die 4 Spieler mit dem Namen „Blauer Horror“ aus deinem Team-Stapel und lege sie ebenfalls außerhalb deines Team-Stapels bereit. Blaue Horror sind Spieler, die niemals in deinen Team-Stapel gemischt werden.

Mutationen sind Karten, die durch Effekte anderer Karten zugewiesen werden. Wenn ein Spieler eine Mutationskarte erhält, ziehe eine Mutationskarte von dem Mutationsdeck und weise sie diesem Spieler zu. Die Eigenschaften der Mutationskarte müssen sofort abgehandelt werden, sobald du sie dem Spieler zuweist. Mutationskarten bleiben bis zur Ergebnisphase im Spiel, sind aber nicht mehr aktiv, wenn der Spieler zu Boden geht. Während der Vorbereitungsphase mische alle Mutationskarten und erstelle ein neues Mutationsdeck für die kommende Woche.



Mutationskarte
(Rückseite)



Mutationskarte
(Vorderseite)

Beispiel: Der Spieler mit der Tentakel-Mutation muss sofort die Eigenschaft Sprinten anwenden

PINKE HORROR UND BLAUE HORROR

Pinke Horror sind spezielle Drakwald Beasts-Spieler, die in der Lage sind, sich in 2 Blaue Horror zu teilen, sobald sie zu Boden gehen. Wenn einer dieser Spieler zu Boden geht, entferne ihn aus dem Spiel und setze 2 Blaue Horror in demselben Wettkampf ein. Wenn ein Blauer Horror verletzt wird, musst du ihn aus dem Spiel entfernen.





Ancient Legendary League



Amazonas All-Stars

Aktiv seit: 2494
Stadion: unbekannt

Heimat: Lustria
Spielstil: Vielseitig,
Ausweichen

Schwierigkeit: ★★☆☆



Sotek's Word

Aktiv seit: 2422
Stadion: Quetza Temple

Heimat: Quetza
Spielstil: Vielseitig

Schwierigkeit: ★☆☆☆



Lustria Croakers

Aktiv seit: 2411
Stadion: unbekannt

Heimat: Xahutec
Spielstil: Sprinten,
Springen

Schwierigkeit: ★☆☆☆





Cabal Vision präsentiert: Die Welttournee

In dieser Spielvariante verlassen eure Blood Bowl-Teams ihre Heimatstadien, bereisen die ganze Welt und gehen auf Tournee. Die Legendäre Edition bietet dir 24 neue Turnierkarten, die auf zwei unterschiedliche Arten genutzt werden können.

NORMALE SAISON

Du kannst die neuen Turnierkarten wie gewohnt verwenden. Mische dazu die neuen Turnierkarten zu denen des Grundspiels und erweitere so die bestehende Auswahl. Wenn du den Spike!-Magazine-Stapel vorbereitetest, stelle dir deine Saison mit einer beliebigen Reihenfolge und Kombination aus allen Turnierkarten zusammen.

WELTTOURNEE

Mit der Variante Welttournee kannst du mit deinem Team in den ikonischsten Stadien spielen, die Old World und New World zu bieten haben. Wähle dazu eine der vier Welttourneen aus. Bei jeder Tournee findest du die dazugehörigen Turniere. Wenn du den Spike!-Magazine-Stapel vorbereitetest, verwende nur Turniere der gewählten Welttournee. Du kannst die Turniere in zufälliger oder in aufsteigender Reihenfolge spielen und sogar vollständig auf Schlagzeilenkarten verzichten. Die unterste Karte im Spike!-Magazine-Stapel sollte dabei immer das Turnier sein, was der gewählten Welttournee entspricht.

Super 7 **7** Tournament of Pain

Short-lived Stadium



3 The Far Albion Tournament

5 Elven Lucky Stone Price

7 Tournament of Pain

12 Da Challenj

18 Sylvania Night-time League

20 Goblin Tribal Leeg

22 ABC Cup



9 Lustrian Superleague

Xlanhuapec Field

Tournee der Newcomer

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1 Tilee Tournament | 13 Bugman's XXXXXX Cup |
| 4 King's Cup | 14 Badland's League |
| 6 Elven Tournament | 16 Norsca Challenge Cup |
| 8 Elven Kingdom League | 17 Kislev Tournament |
| 9 Lustrian Superleague | 19 Thimble Cup League Tournament |
| 10 Frontier Prinipalities League | 23 World's Edge Superleague |

Tournee der Champions



Orcidas Lékip Delané **24**

Haz Drazh Kadrin Arena

- 3 Orcidas Lékip Delané



21 Blood Bowl

Altdorf Emperor Stadium

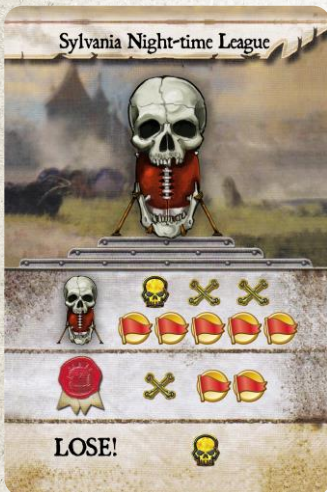
Majors

- | | |
|-------------------------|------------------|
| 2 The Spike! MAG Trophy | 15 The Chaos Cup |
| 11 The Dungeon Bowl | 21 Blood Bowl |



Cabal Vision sponsort: Turnierbelohnungen ...

NEUE TURNIERBELOHNUNGEN



Durch einige Turniere haben Manager die Möglichkeit Regeneration-Belohnungsmarker oder Betrug-Belohnungsmarker als Belohnung zu erhalten. Die Belohnungsmarker werden offen in den Spielbereich des Managers gelegt. Der Manager kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zugs eine beliebige Anzahl von Belohnungsmarkern auf einen seiner eingesetzten Spieler anwenden. Dadurch erhält der Spieler, auf den die Belohnungsmarker angewendet werden, die Eigenschaften Regeneration oder Betrug, als ob sie auf der Karte aufgedruckt sind. Halte dich dabei an alle geltenden Regeln. Sollte ein Belohnungsmarker entfernt werden, lege ihn zurück in die Spielschachtel.

BETRUG-BELOHNUNGSMARKER



Jeder Spieler, auf den ein Betrug-Belohnungsmarker angewendet wird, erhält sofort einen Betrugsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Der Betrugsmarker bleibt auf dem Spieler liegen, der Betrug-Belohnungsmarker wird entfernt und in die Spielschachtel zurückgelegt.

REGENERATION-BELOHNUNGSMARKER



Wenn ein Regeneration-Belohnungsmarker auf einen Spieler angewendet wird, bleibt er bis zum Ende der Ergebnisphase auf ihm liegen. Der Belohnungsmarker wird entfernt, sobald der Spieler auf den Team-Ablagestapel gelegt wird. Solange der Regeneration-Belohnungsmarker auf dem Spieler liegt, verfügt dieser über die Boden-Eigenschaft Regeneration. Behandle sie so, als wäre sie die am weitesten rechts aufgedruckte Boden-Eigenschaft deines Spielers.

... und Zauberbälle 2.0!

Neben der Welttournee bietet euch die Legendäre Edition eine weitere Variante, das Spiel noch interessanter zu gestalten. Vergesst die normalen Zauberbälle! Frisch aus den Versuchslaboren präsentiert unser Sponsor Cabal Vision das neueste Mittel gegen Fairplay: Die Zauberbälle 2.0 (Außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren).

Um die Zauberbälle 2.0 zu nutzen, werden die normalen Ballmarker zusammen mit den Ballkarten verwendet. Nachdem in der Vorbereitungsphase im Schritt „Anstoß vorbereiten“ einer Highlightkarte ein Ball zugewiesen wurde, fehlt nur noch die passende Ballkarte. Wirf dazu 2W6 und addiere die Augenzahl. Suche die Ballkarte mit der entsprechenden Summe heraus und lege sie zu der Highlightkarte.



*Beispiel: Beim Auswürfeln der Ballkarte wurde eine 10 geworfen und dem Highlight der Ball auf der rechten Seite zugeordnet. Die Spieler können in diesem Wettkampf nicht mehr die Eigenschaft Passen nutzen, um sich den Ball zu geben. Dafür erhält der Ballträger die Fähigkeit **BALLGEFÜHL** (Wenn dieser Spieler den Ball hat und zu Boden geht, lässt er den Ball nicht fallen.). Zudem bringt dieser Ball dem Team, das ihn in der Ergebnisphase hat, für die Ermittlung des Siegers die aufgedruckte zusätzliche Spielstärke.*

Beträgt die Augenzahl nach dem Würfeln 7, mische alle Ballkarten mit der Nummer 7 und wähle zufällig eine Ballkarte aus, die dem Ball zugewiesen wird.



Beispiel: Jedes Mal, wenn ein Spieler diesen Ball bekommt, kann er sofort den aktuellen Zug unterbrechen und die Eigenschaft Sprinten anwenden. Nachdem die Eigenschaft angewendet wurde, setzt der aktive Manager seinen Zug fort.



Sieh doch nur Jim! Immer mehr Spieler stürzen sich ins Getümmel an der 20-Yard-Linie.

Ich seh' es Bob. Aber anscheinend hat der Ball andere Pläne und läuft jetzt selbst in die Endzone!

Der Ball ist doch egal!

7 Tournament of Pain

Short-lived Stadium



OLD WORLD

NAGGAROTH

8 Elven Kingdom League

Hag Graef Stadium



5 Elven Lucky Stone Price

Hoeth University



3 The Far Albion Tournament

Ogham Stadium



6 Elven Tournament

Lothorn Stadium



ALBION

GREAT OCEAN

ULTHUAN

9 Lustrian Superleague

Xlanhuapec Field



NEW WORLD

LUSTRIA



The Chaos Cup
The Palace of Eternal Suffering



16 Norsca Challenge Cup
Drakkar Stadium



17 Kislev Tournament
Prag Stadium



King's Cup
Gilles Stadium



21 The Blood Bowl
Altdorf Emperor Stadium



18 Sylvania Night-time League
Sylvania Dome



19 Thimble Cup League Tournament
Dreiffuseur Green Area



22 ABC Cup
Magnus Stadium



20 Goblin Tribal Leeg
Wasteland



24 Orcidas Team of Year
Haz Drazh Kadrin Arena



23 World's Edge Superleague
Karaz a Karaz



11 The Dungeon Bowl
Dungeon Bowl



2 The Spike! MAG Trophy
L'Epique Arena

12 Da Challenj'
Iron Pike Coliseum



1 Tilee Tournament
Marco Columbo



14 Badland's League
Ekkrund Stadium



13 Bugman's xxxxxx Cup
Karak Azul Stadium



Von Cabal Vision entwickelt: Mini-Kampagnen

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Mini-Kampagne lässt sich am besten in Verbindung mit einer Welttournee spielen. Nachdem ihr euch für eine Welttournee entschieden hast, müsst ihr nur noch den Spike!-Magazine-Stapel vorbereiten.

Empfohlen wird eine Saisonlänge von 5 Wochen mit 2 Turnieren und dem Blood Bowl als Finale. Der Spike!-Magazine-Stapel besteht in diesem Fall aus 2 Turnieren der Welttournee, 2 zufälligen Schlagzeilenkarten und dem Blood Bowl als unterste Karte.

Für mehr Dynamik könnt ihr auch 4 statt von 2 Turnieren spielen. In diesem Fall setzt sich der Spike!-Magazine-Stapel aus 4 Turnieren einer Welttournee und dem Blood Bowl als Finale zusammen.



Sag mal Jim, könnte man nicht auch eine beliebige gerade Anzahl Wochen gefolgt vom Blood Bowl spielen?

Welcher Wahnsinnige würde denn sowas tun Bob?

WIE WIRD GESPIELT?

Egal ob gefeierte Stars oder blutige Nachwuchstalente, Starspieler wollen alle bezahlt werden. Um einen Starspieler davon zu überzeugen, dauerhaft deinem 08/15-Team beizutreten, hilft das ein oder andere Goldstück.

Gewinner	2 Starspieler-Gold
andere Plätze	3 Starspieler-Gold
letzter Platz (falls vorhanden)	4 Starspieler-Gold

Am Ende eines Turniers erhalten die Manager als zusätzliche Belohnung Starspieler-Gold. Dieses Starspieler-Gold kann verwendet werden, um einen Starspieler dauerhaft anzuheuern.

Die Manager können die Spielstärke-Marker nutzen, um festzuhalten, wie viel Starspieler-Gold sie besitzen. Wie viel Starspieler-Gold ein Manager erhält, ist abhängig von dem Platz, den er im Turnier belegt hat. Der Gewinner erhält 2 Starspieler-Gold, alle anderen Plätze erhalten 3 Starspieler-Gold und falls es einen letzten Platz gibt, erhält dieser Manager 4 Starspieler-Gold.



Spielstärke-Marker

Starspieler-Gold muss nicht sofort ausgegeben werden. Ein Manager kann nach einem Turnier eine beliebige Anzahl an Starspieler-Gold ausgeben. Gold, was er nicht ausgibt, behält er einfach bis zum nächsten Turnier.

EINEN STARSPIELER DAUERHAFT ANHEUERN

In der Ergebnisphase hat jeder Manager die Möglichkeit, die Starspieler aus seinem Entwicklungsstapel dauerhaft anzuheuern. Für jeden Starspieler, den der Manager behalten möchte, muss er Starspieler-Gold in Höhe der Stehend-Spielstärke des Starspielers bezahlen. Kann oder möchte er nicht bezahlen, zieht der Starspieler fluchend ab und wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Falls der Manager bezahlt, erhält der Starspieler die Fähigkeit **SÖLDNER** und ersetzt nach den bekannten Regeln einen deiner bisherigen Spieler in deinem Team.

Euer Team-Stapel wird über den Verlauf einer Saison immer die gleiche Anzahl von 12 Spielern enthalten.

DIE MINI-KAMPAGNE GEWINNEN

Am Ende der Saison wird nach dem Blood Bowl der Gewinner ermittelt. Gewonnen hat der Manager mit den meisten Fans. Bei einem Gleichstand gewinnt der Manager mit den wenigsten angeheuerten Starspielern. Falls dann immer noch ein Gleichstand herrscht, gewinnt der Manager mit weniger Starspieler-Gold. In dem unmöglichen Fall eines erneuten Gleichstands greift die gute alte Blood-Bowl-Regel: Der Spieler mit den meisten Zähnen gewinnt.



Jim, was würdest du davon halten, wenn die nächste Kampagne mit den Zauberbällen 2.0 gespielt wird?



Aber mal ehrlich Bob, wie kommst du nur immer auf solche Ideen?

