

The Dungeon Bowl™ Gazette

Jahr 2 – Ausgabe XXV

Ausgabe XXV – Vorbereitungsspiele der Zürichheim Alchemists' League (ZAL) – Divisionen I und II

4. März, 2514 Alte Welt Kalender, Dungeon Bowl™, Zürichheim, Provinz Alpland, Das Imperium

Heute exklusiv der Bericht zu den Vorbereitungsspielen der Zürichheim Alchemists' League – Divisionen I und II und den Pokalvorbereitungen.

In der zweiten Saison geht es bald wieder los, unsere Fans können es bereits kaum erwarten das Spektakel der ersten Saison zu wiederholen und aufs Neue zu erleben. Wir hatten ja bereits berichtet, dass sich die teilnehmenden Mannschaften in unserer nächsten Saison verändern werden, so werden die **Ottos Erben** unter Coach *Thomas Schaaf* definitiv in die zweite Liga gehen, um hier neue Kräfte zu tanken. Auch die **Brotherhood of Blood and Wood** wird voraussichtlich entweder mit einer zweiten Mannschaft starten, oder sich ebenfalls komplett in die zweite Liga zurückziehen, Coach *Meneladur Glinrith* liess sich vor seiner Abreise zur Jagdsaison allerdings nicht zu näheren Äusserungen drängen (*Anm.d.Red: Wir hoffen weitere Informationen direkt aus dem Trainingslager zu erhalten, sobald unser mitgereister Korrespondent Talk Um wieder in der Redaktion weilt*).

Sicher angemeldet haben sich die Goblins der **Snot's Revenge**, nach eingehender Prüfung der Finanzen durch den **Staatlichen Verein der Prüfungsbehörde (SVP)** und dem Eingreifen der **Gringott's Bank** unter Präsident *Sepp Blättchen* nun wieder auf dem besten Weg eine finanziell gut gestützte Mannschaft zu werden (*Anm.d.Red: Jegliche Anschuldigungen, dieser Verein sei nur ein Auswuchs der Federated International Financial Agglomerates (FIFA) und somit eine reine Goldwaschanlage werden durch richterlichen Beschluss geahndet – was unsere Redaktion nicht daran hindern wird, weitere Nachforschungen anzustellen*). Coach *Snurgle Urgle* liess verlauten: „ich freue mich darauf, mit meiner gut aufgestellten, voll motivierten Mannschaft den anderen Teams der Region einmal richtig zu zeigen wer hier das Sagen hat“ (*Anm.d.Red: Hoffen wir, dass er hier den Fans nicht zuviel versprochen hat*).

Desweiteren dürfen wir jetzt klar offenlegen, dass sich ein weiteres Halbling-Team entschlossen hat in unserer Liga mitzuspielen, wir dürfen für die neue Saison die **Buck Hill Shadows (BHS)** aus Blaukreis begrüssen. Coach *Folco* hat bereits angekündigt zumindest gegen die Goblins schwer punkten zu wollen, hier bahnt sich wohl eine kleine Feindschaft an.

Auch ein weiteres Menschen-Team möchte gerne in der ZAL1 mitmachen, so hat sich Coach *Robin Dutt* aus Klöti-Nord bereit erklärt die **Klötener Amateure** zur Meisterschaft zu führen. Neu aufgestellt, mit vielen Tipps vom aus der ZAL1-scheidenden **Ottos Erben**-Coach *Thomas Schaaf* ausgestattet, begrüssen wir somit für die kommende Saison die **Robin's Heroes** in unserer ZAL1.

In den letzten Wochen durften wir leider keine Spiele der ZAL 2 bewundern, durch die Umstrukturierungen der ZAL1 und dem angepassten Regelwerk, mussten auch hier die Mannschaften zuerst in sich gehen und teilweise im Kader Änderungen vornehmen. Wir freuen uns jedoch bereits nächste Woche wieder ein Spitzenspiel der zweiten Liga ankündigen zu dürfen – die Begegnung zwischen den **Zürchheim Flashers** und den **Hardcore Halfling Hooligans**, also der derzeit

Zweit-platzierte gegen den Viert-platzierten. Beide Mannschaften hoffen auf einen weiteren Sieg in der Liga, eigentlich sollten die Menschen die besseren Karten haben, wie wir ja wissen, sieht die Situation auf dem Platz jedoch oft ganz anders aus. Es wird in jedem Fall ein spannendes Spiel.

Ausserdem freut es uns sehr unseren Lesern berichten zu dürfen, dass die Erfolge der ersten Saison einige Amateur-Mannschaften der Region dazu ermuntert haben, sich die geänderten Regeln näher anzuschauen und bei Einführungsspielen und Tagen der offenen Tür aktiv mitzuwirken. So hatten wir beispielsweise Interesse von den **Bündner Orcs** und dem Chaos-Team **Crossfire**. Desweiteren haben gleich zwei Vertragsheimer Mannschaften ein aktives Interesse gezeigt – Dunkel-Elfen und Menschen. Ein intensives Studium des Regelwerks wird derzeit betrieben, wir hoffen auch aus diesen Reihen baldigen Zuwachs zu unseren Ligen zu bekommen. Am meisten Hoffnungen machen wir uns jedoch auf die Wald-Elfen der **Kölle-Alaaf Liga**, sollten die Verhandlungen zu gutem Ergebnis kommen, erwarten wir baldigen Zuwachs.

Die Teams „**3M**“ – **Marina's Männerkloppende Mädels**, bekannt aus den Vorbereitungsspielen für die ZAL1, Erste Saison, **Design Students United**, **Freistaat Kickers**, **Porschinger Kloppers** und **Sabrina's Hellriders** haben sich alle schlussendlich doch gegen eine aktive Liga-Teilnahme entschieden, auch werden diesen Mannschaften wahrscheinlich die Erfahrungswerte fehlen, um beim **Zürchheim Alchemists' Cup (ZAC)** im Sommer mitspielen zu können. Die **Romanshorner Skaven™** hatten grosses Interesse bekundet, mussten sich aber doch leider aufgrund geänderter Prioritäten wieder vom professionellen Status zurückziehen. Die **Bück-Dich-Haser Oger** scheiterten bisher daran für die Mannschaft nur Snotlings gefunden zu haben, ohne mindestens zwei Oger im Start-Kader hätte diese Mannschaft jedoch überhaupt keine Chance.

Über die Organisation des ZAC werden wir noch ausführlicher berichten, die Redaktion hat aber bereits die ausgeschriebenen Preise, wie auch den wahrscheinlichen Ablauf, mit dem Organisationskomitee des **Zürchheimer Alchemisten Verbandes** besprechen können. Somit freut es uns mitteilen zu können, dass die Regeln des Zürichheim Alchemists' Cup wie folgt sein werden:

Zürchheim Alchemists' Cup

Der Zürichheim Alchemists' Cup, ein neu ausgelegter Pokal des Zürchheimer Alchemisten Verbandes, ist ein offenes Turnier für eingetragene Vereine der Provinz Alpland. Der Pokal wird einmal jährlich ausgetragen. Neue, speziell für das Turnier aufgestellte Mannschaften sind ebenso willkommen wie lang etablierte, aktive Mitglieder der ersten und zweiten Liga. Neu aufgestellte Mannschaften haben wie zum Start einer Liga ein Startkapital von 1,000,000 Goldstücken und dürfen, wie in den Standardregeln der ZAL, Star Player und das Gesamte Mannschaftspotenzial ausnutzen. Existierende Liga-Mannschaften müssen mit Ihrer letzten Mannschaftsaufstellung antreten und erhalten keine zusätzlichen Darlehen um den Kader aufzustocken.

Gespielt wird, je nach Teilnehmerzahl, in verschiedenen Runden. Es müssen bis eine Woche vor Pokalstart alle Mannschaften registriert sein; damit der Pokal stattfindet, müssen mindestens vier Mannschaften gemeldet sein. Bei vier Mannschaften werden zwei Halbfinale, ein Spiel um den dritten Platz und ein Finale gespielt, bei acht Mannschaften vier Viertelfinale, zwei Halbfinale, ein Spiel um den dritten Platz und das Finale. Sollten sechzehn Mannschaften antreten, wird auf ein Achtelfinale ausgeweitet, sollten sich sogar 32 Mannschaften melden, wird eine erste Runde gespielt, bei dem die 32 Mannschaften nach Team Rating sortiert, gelistet werden. Hier spielt dann die erste gegen die sechzehnte, die zweite gegen die siebzehnte, usw. Diese Vorrunde muss bis eine Woche vor Pokalfinalstart durchgeführt werden. Bei Nichtantritt zu einem arrangierten Spiel kommt jene Mannschaft eine Runde weiter, welche spielbereit war.

Die Endspielphase des Pokals, also ggf. ein Achtel-, ein Viertel-, ein Halb-, und ein Final-Spiel, werden an einem langen Pokal-Wochenende durchgeführt.

Der Sieger erhält einen Preis von 250,000 Gold, der Zweitplatzierte 100,000 Gold, der Drittplatzierte 50,000 Gold; diese Preise werden zusätzlich zu den regulären Spieleinnahmen ausbezahlt.

Desweiteren dürfen die Teilnehmer des Grossen Final-Spiels bis zu 50% Ihrer Siegesprämie bei einem Alchemisten investieren. Es wird ein W6 gewürfelt, bei 1 geht das Experiment schief und der Einsatz ist verloren; bei 2-3 ist das Experiment nur teilweise erfolgreich und 50% des investierten Geldes wird ausbezahlt (Teilbeträge aufrunden); bei 4-5 ist das Experiment erfolgreich und der gesamte Einsatz plus 50% wird ausbezahlt; bei einer 6 ist das Experiment ein grosser Erfolg und zahlt den doppelten Einsatz zurück, ausserdem wird der Fan Factor, wenn diese Summe über 200,000 Gold beträgt, um 1 erhöht.

Der Pokalsieger darf ausserdem umsonst einen Alchemisten in seiner Mannschaft aufstellen (Dies gilt für alle Mannschaften, nicht nur Zwerge). Dieser zählt trotzdem als Zauberer was das Team Rating betrifft und kann bis maximal einer halben Saison für die nächsten Liga-Spiele eingesetzt werden (mindestens drei Spiele), oder, falls die Mannschaft nicht in einer festen Liga spielt, die nächsten drei Spiele. (Zwerg-Mannschaften, die bereits über einen Alchemisten verfügen, dürfen einen zweiten aufstellen). Der Alchemist gibt 1W6x10,000 Gold pro Spiel.

Geplant ist die Pokalendrunde für den Sommer, diskutiert werden einige Daten zwischen Juni und September, jedenfalls hoffen wir auf zahlreiche Teilnahmen und spannende Spiele.

MS für die DGZ