

The Dungeon Bowl™ Gazette

Jahr 2 – Ausgabe XXXIII

Ausgabe XXXIII – Dritter Spieltag – Zürichheim Alchemists' League (ZAL) – Division I – Saison II

7. Mai 2514 Alte Welt Kalender, Dungeon Bowl™, Zürichheim,
Provinz Alpland, Das Imperium

Heute exklusiv der Bericht zum zehnten Spieltag der Zürichheim Alchemists' League, Division 1, Saison 2 – den Spielen Snot's Revenge gegen Buck Hill Shadows und SG Eintracht BBSVGG Robins Helden gegen Brotherhood of Blood and Wood II.

Wieder einmal bebten die Stadien hier in Zürichheim, durften wir doch, nach einer Pause von drei Wochen, wieder die Spitzenmannschaften der ZAL 1 hier begrüßen. Zum Auftakt gab Coach *Robin Dutt* der vormals als **Robin's Heroes** registrierten Mannschaft bekannt, dass er, nach reiflicher Überlegung und aus freiem Entschluss, den Namen seiner Mannschaft schon wieder ändern wollte, so heisst die Mannschaft neu nicht mehr **BBSVGG Robins Helden**, sondern jetzt **SG Eintracht BBSVGG Robins Helden** (*Anm.d.Red: Dies steht für SpielerGemeinschaft Eintracht Blood Bowl Spielervereinigung Robins Helden*). Was genau mit diesem Namenswechsel (*Anm.d.Red: Ausser der weiteren Verwirrung unserer Leser, geschweige denn des Reporters und der Redaktion*) bezweckt wird, bleibt das Geheimnis des Trainers. Es wurde zu dem diskutiert, ob vielleicht, statt der doch relativ kurz anmutenden Saison von insgesamt nur 6 Spieltagen, die Liga verlängert werden könnte, um so statt zweimal gegen die gleiche Mannschaft, viermal gegen die gleiche Mannschaft spielen zu können.

Dies wurde dann in einer ausserordentlichen Sitzung verabschiedet, somit haben wir heute erst einen „Viertelmeister“ ermittelt, da ja erst ein Viertel aller Spiele gespielt worden ist. Die Argumente für eine Verlängerung der Liga, waren vor allem die zusätzliche Chance die dies gibt die Kader zu verbessern und die Spieler zu entwickeln. Der deutliche Nachteil wird die doch recht lange Zeit sein, die somit verstreichen wird, bis die Saison zu Ende ist und der definitive Meister feststeht. Es war auch ursprünglich geplant gewesen, den Pokal erst nach Ende der Saison auszutragen, wahrscheinlich wird dies nun geändert werden und der Pokal nach Beendigung des sechsten Spieltages ausgetragen, also Halbwegs durch die Saison. Dies hätte dann wiederum den Vorteil, dass die zusätzlichen Einnahmen und der Alchemist für die Rückrunde zur Verfügung stehen würden (*Anm.d.Red: Gesetzt den Fall natürlich, dass der Pokal von einem der vier Mannschaften der ZAL 1 gewonnen wird, schliesslich sind zum Pokal je nach Format 8, 16 oder sogar 32 Mannschaften zugelassen, dabei natürlich auch alle fünf Mannschaften der ersten Saison, alle derzeit aktiven Mannschaften der ZAL 2, sowie reine Turniermannschaften*).

Widmen wir uns dem Spielgeschehen, im Stadion 1 fand die Begegnung der Pimpfe statt, also **Snot's Revenge** gegen **Buck Hill Shadows** (*Anm.d.Red: Dies ist vor allem immer besonders deutlich, wenn auf dem Spielfeld von den oberen Rängen nur ein Paar Baumänner und ein Paar Trolle zu sehen sind und sich sonst der Ball von alleine zu bewegen scheint, weil die Spieler so klein sind..*), etwas später ging im Stadion 2 die Begegnung der Normal-Grossen (*Anm.d.Red: Also..aus Sicht eines Menschen vielleicht..aus Sicht eines Ogers wiederum..halbe Portionen*) los, als sich die **Brotherhood of Blood and Wood II** gegen **SG Eintracht BBSVGG Robins Helden** stellte. Wie immer die Berichte unserer Reporter vor Ort auf den folgenden Seiten.

Stadion 1 – Snot's Revenge vs. Buck Hill Shadows

Bei perfektem Wetter fanden sich ganze 63,000 Fans ein, um dem Spitzenspiel der halben Portionen beizuwohnen. Die Sponsoren freute dies natürlich besonders, da somit langsam wieder die Rekorde der ersten Saison in greifbare Nähe rücken (*Anm.d.Red: Allerdings ist bis zum bisherigen Liga-Rekord von 79,000 Fans in der Begegnung am letzten Spieltag der ersten Saison zwischen **Schubert's Gravediggers** und **The Grand Orcestra** noch etwas Luft..*), jedenfalls wurde sehr viel Bier verkauft und die Wurststände waren binnen kurzer Zeit leergeräumt (*Anm.d.Red: Dies mag natürlich auch am Heisshunger der Halblinge liegen, die ja bekanntlich mit dem Essen fast gar nicht aufhören...und eine Goblin-Meute ist durchaus auch mit einem Heuschrecken-Schwarm verglichen worden*). Beide Mannschaften konnten auf die bisherigen vollen Kader zurückgreifen, so spielten bei **Snot's Revenge** 15 Spieler (2 Trolle und 13 Goblins) und bei **Buck Hill Shadows** 14 (2 Baumänner und 12 Halblinge), beide Fanggemeinschaften hofften auf möglichst hohe Verletzungsraten und schrien entsprechend bereits vor dem ersten Abschlag nach Blut.

Die Snots machten den ersten Abschlag, der Ball flog los und sofort durften die Snots aufgrund eines Blitz-Manövers (*Anm.d.Red: Beim Abschlag Würfelresultat „Blitz!“ gewürfelt, die abschlagende Mannschaft darf einen Bonus-Zug machen, bevor die andere Mannschaft den Standard-Zug machen darf*) angreifen. Coach **Snurgle Urgle** hatte gleich zu Anfang zwei seiner „Spezialisten“ aufs Feld beordert, so traten Fanatiker **The Mighty Roo** mit seinem Morgenstern, wie auch der Bomber **Guy Fawkes** zum ersten Abschlag an und konnten entsprechend die Chance nutzen sofort zu starten. Allerdings drehte sich **The Mighty Roo** im Kreis (*Anm.d.Red: Das Problem des Morgensterns ist, dass der Fanatiker überhaupt keine Kontrolle darüber hat, sondern sich für die Distanz seiner Laufmöglichkeit – normalerweise drei Schritte – in einer zufällig ermittelten Richtung bewegt – hier wird der W8 Richtungswürfel benutzt – und jeden angreift der ihm in den Weg kommt – also auch die Mannschaftskollegen. Der Morgenstern gilt hierbei wie ein Stärke 7 Spieler*) und konnte gar nicht an die Front gelangen. **Guy Fawkes** der Bomber wollte nun die Chance nutzen, um durch einen gekonnten Wurf auf den linken Flügel die dort stehenden Halblinge umzuwerfen, zündete die Lunte an und versuchte das Bömbchen auf Halbling **Berilac** zu werfen, liess diese jedoch beim ausholen fallen und wurde durch die Explosion selbst benommen zu Boden gestreckt!

Ganz so hatten sich die Shadows die erste Runde nicht gedacht, doch war der gegnerische Blitz-Zug ja für sie äusserst glimpflich verlaufen und sie konnten loslegen. Masterchef **Barben** hatte ausserdem vor dem ersten Anpfiff das Feuer nicht rechtzeitig angezündet und hatte so versäumt die Gegner mit Wohlgerüchen zu betäuben, so war auch kein Vorteil durch gestohlene Fässer Erfrischungstrunk zu haben. Halbling **Pippin** rannte also zum rechten Flügel und holte sich den Ball, an der Front schlug nun Starplayer **Deeproot Strongbranch** Troll **Gabriele** zu Boden, zog nach und wurde prompt von einer Falltür unter dem Spielfeld eingesperrt (*Anm.d.Red: Karte „Pit Trap“ gespielt, sobald ein gegnerischer Spieler ein Feld deiner Spielfeldhälfte betritt, fällt er durch die Falltür und muss bis zum nächsten Abschlag, der Halbzeit oder dem Spielende aussetzen*), die die Snots bei einer Nacht und Nebel-Aktion frühmorgens vor dem Spieltag eingebaut hatten. Baumann **Baumbart** liess sich durch das plötzliche Verschwinden seines Mannschaftskollegen nicht beeindrucken, sondern schlug Troll **Giovanni** zu Boden. Weiter ging es mit Schlagen und Schieben: Halbling-Superstar **Puggy Baconbreath** konnte Goblin **G.Schneuzt** benommen zu Boden strecken; Halbling **Frodo** machte den Blitz-Zug auf Goblin **Svein Eirikson** und schob ihn zur Seite; **Bilbo** schob **Torvin „Puck“ Goodfellow** zur Seite. Dann zogen sich Halblinge **Griffo** und **Berilac** strategisch zurück, um den Ball-Träger zu decken. Mit Hilfe des herbeigeeilten **Merry**, wollte dann Halbling **Porto** Goblin **Scut Scuttle** niederschlagen, erwischte jedoch sich selbst und ging schwer verletzt zu Boden! Zu seinem Glück war Igor **Shelco** sofort zur Stelle und flickte ihn wieder so zusammen, dass er auf dem Rasen bleiben konnte.

Die Snots nun also mit dem ersten, offiziellen Zug des Spiels (*Anm.d.Red: erstaunlich was in diesen ersten Runden bereits alles geschehen war, würde es noch besser kommen können?*), Fanatiker **The Mighty Roo** wirbelte weiter, allerdings immer noch im Kreis. Troll **Gabriele** erinnerte sich daran wo er war und stand wieder auf, um somit Tackle Zonen zu bauen; Troll **Giuseppe** hatte sogar genügend Grips um aufzustehen und den Blitz-Zug auf Baumann **Baumbart** zu machen, konnte diesen jedoch, dank dessen Fähigkeit „Stand Firm“ nicht vom Fleck bekommen. Die Schlägerei an der Front ging weiter, Goblin **Torvin „Puck“ Goodfellow** schob Halbling **Bilbo** zur Seite; Goblin **Svein Eirikson** schlüpfte aus der Gefahrenzone am Flügel und positionierte sich neu; Goblin **Scut Scuttle** wollte ein schnelles Faul auf Halbling **Porto** begehen, kam auch durch die Rüstung, schaffte es jedoch nur den Halbling benommen liegen zu lassen (*Anm.d.Red: War der Arme ja gerade erst von einer schlimmen Verletzung geheilt worden*).

Nun also wieder die Shadows am Zug, Halbling *Griffo* rannte nach vorne zur Mittelfeldlinie, gefolgt von *Berilac* und dem noch immer Ball-Tragenden *Pippin*. *Bilbo* schlüpfte aus der Tackle Zone und rannte nun ebenfalls an den rechten Flügel, um hier weitere Deckung zu geben und die Anfänge des „Maulwurfhaufens“ deutlich zu machen. An der Front holte *Puggy Baconbreath* aus und konnte mit einem gekonnten Schlag (*Anm.d.Red: Nicht umsonst ist der Halbling ein Star Player*) Goblin *Orint Blaster* verletzt vom Feld stellen. Nun war die Bahn frei für Halbling *Merry* durch die Mitte zu laufen und eine Option auf einen Pass zu geben. Die Verwirrung an der Front wurde desweiteren durch *Sam* ausgenutzt, der ebenfalls nach vorne rannte und den Blitz-Zug auf Goblin *Svein Eirikson* machte, diesen zu Boden werfen konnte und das Faul durch den Nachfolgenden *Frodo* möglich machte, der den Goblin K.O. vom Feld stellen konnte.

Wieder also die Snots am Zug, die sich eigentlich nur zu helfen verstanden, indem sie alles auf die Spezialisten setzten; so drehte sich Fanatiker *The Mighty Roo* erneut im Kreis, kam aber langsam der Front näher (*Anm.d.Red: was allerdings auch zum einen oder anderen, nervösen Schulterblick der eigenen Mannschaft führte*); Troll *Gabriele*, der sich schon wieder erfolgreich daran erinnerte wen oder was er zu schlagen hatte, ging auf Halbling *Merry* los, konnte ihn jedoch nur schieben; Troll *Giovanni*, ebenfalls im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte (*Anm.d.Red: zwei Runden in Folge – schon eine Glanzleistung bei einem Troll*), schlug erneut auf Baumann *Baumbart* ein, konnte ihn jedoch erneut nicht vom Fleck rühren. Weiter hinten war Bomber *Guy Fawkes* endlich wieder wach und zog etwas nach links, um den näherkommenden „Maulwurfshügel“ abzuwarten (*Anm.d.Red: Da das Anzünden eines Bömbchens die volle Aufmerksamkeit des Bombers erfordert, darf er sich nicht vorher bewegen, sondern muss zu Anfang des Zuges bereits stehen*). Goblin *G.Niest* rannte nun ebenfalls etwas nach hinten, um hier noch Deckung zu geben, dann ging es wieder an der Front weiter, wo *G.Schneuzt* aufstand und *G.Hustet* mit dessen Angriff auf *Puggy Baconbreath* half, der jedoch nur geschoben werden konnte. Auch Goblin *Scut Scuttle* konnte Halbling *Merry* nur schieben.

Die Shadows wieder am Zug, der Maulwurfshügel, mittlerweile aus den vier Halblingen *Griffo*, *Bilbo*, *Berilac* und dem Ball-Tragenden *Pippin* bestehend, avancierte weiter am rechten Flügel. Im Zentrum haute *Puggy Baconbreath* wieder drauflos, konnte aber Goblin *Scut Scuttle* nur schieben. Halbling *Merry* hatte da mehr Erfolg und konnte mit seinem Schlag Goblin *G.Hustet* zumindest zu Boden werfen. Nun wollten die Shadows die Optionen noch ausweiten, Halbling *Sam* rannte also am linken Flügel los und ging in Stellung, im Zentrum rannte nun *Frodo* an die Front und half Baumann *Baumbart* mit dessen Angriff auf Troll *Gabriele*, der zu Boden geworfen wurde.

Wieder waren die Snots an der Reihe und langsam wurde es kritisch, wenn der näherrückende Maulwurfshügel geplättet werden sollte. Fanatiker *The Mighty Roo* wirbelte weiter, doch hatten sich die meisten nun wieder in Sicherheit gebracht und er hatte immer noch keine Chance jemand mit der Kette zu erwischen. Am linken Flügel hatte jetzt Bomber *Guy Fawkes* sich gesammelt, geschafft die Lunte anzuzünden und versuchte das Bömbchen zu werfen, versagte jedoch schon wieder, liess die Bombe erneut neben sich zu Boden gehen, welche ihn diesmal K.O. vom Feld stellte und Troll *Gabriele* benommen zu Boden warf.

Das war ja wirklich ein Schuss in den Ofen gewesen, hätte das Bömbchen geklappt, potenziell ein paar verletzte Halblinge, so...eher der garantierte Touch Down für die Shadows, die sich diebisch freuten und mit dem Maulwurfshügel weiter am rechten Flügel avancierten. Am linken Flügel rannte Halbling *Sam* weiter nach vorne und erreichte die Endzone, war also ideal platziert für einen Wurf. An der Front wollte Halbling *Merry* noch Goblin *G.Schneuzt* umwerfen, erwischte sich jedoch selbst und übergab so die Initiative wieder den Snots.

Wieder wirbelte Fanatiker *The Mighty Roo* und wieder kam er keinem gefährlich nahe (*Anm.d.Red: Das muss in den nächsten Spielen wirklich besser werden, sonst wäre es besser, diesen Platz in der Mannschaft einem normalen Goblin zu überlassen*). Troll *Giovanni* erinnerte sich daran wen oder was er zu schlagen hatte, konnte aber Halbling *Frodo* nur schieben. *G.Hustet* stand indes auf und half *G.Schneuzt* Halbling *Porto* zu schlagen, wieder konnte aber nur geschoben werden. Jetzt hatte aber an der Front *Torvin „Puck“ Goodfellow* genügend Unterstützung um erfolgreich Baumann *Baumbart* angreifen und sogar (*Anm.d.Red: Begleitet von lauten „er fällt“ Rufen von den Rängen*) zu Boden zu werfen. Die Rinde erwies sich aber als zu hart und der Baum würde sich im nächsten Zug bereits wieder erheben können. Goblin *Scut Scuttle* rannte nach hinten, um wenigstens noch Tackle Zonen aufbauen zu können, dann machte *G.Niest* den Blitz-Zug auf Halbling *Pippin*, der jedoch nur geschoben werden konnte – und so waren schon wieder die Shadows am Zug.

Diese hatten um den Maulwurfshügel herum jetzt genügend Luft, so konnte *Berilac* Goblin *G.Niest* zur Seite schieben, dann schob *Griffo Scut Scuttle* weg und *Pippin* rannte los, erreichte die Endzone und markierte so, in der fünften Spielrunde, das 1:0!

Durch die Pause ermutigt, stellte der Schiri nun den Fanatiker vom Feld und verbot dem Bomber wieder das Feld zu betreten (*Anm.d.Red: Da beide Spieler über die Spezialfähigkeit „Secret Weapon“ verfügen, müssen diese bei einem Touch Down oder zur Halbzeit vom Feld gehen*), doch hatte ja Coach Snurple Urtle damit gerechnet früher oder später auswechseln zu müssen und schickte prompt den nächsten Spezialisten aufs Feld, so dass die Halblinge (*Anm.d.Red: ..und vor allem die beiden Baummänner, war doch Superstar Deeprout Strongbranch wieder unter dem Spielfeld hervorgekommen*) sich mit einer Kettensäge konfrontiert sahen. Leider schlief Goblin Svein Eirikson noch, so waren nun nur noch 11 Goblin-Spieler da und würden keine grossen Möglichkeiten für Taktik-änderungen geben. Beim Abschlag wurde aus den Rängen ein Stein geworfen, der Halbling Heribald voll traf (*Anm.d.Red: Obwohl der eigentlich auf der Reservebank hockte und sich gerade über einen Burger hermachte*) und diesen schwer atmend zu Boden streckte. Der Ball landete und sofort wollte Looney Clarkson seine Kettensäge starten, hatte jedoch kein Glück und fuchtelte nur wild mit dem Metall. Troll Gabriele jedoch hatte in der Pause wohl eingehend studiert was zu tun sei, besann sich auch darauf und konnte Star-Halbling Puggy Baconbreath mit einem gekonnten Schlag K.O. vom Platz stellen. Troll Giovanni erinnerte sich ebenfalls was zu tun sei, erwischte jedoch dann sich selbst beim Angriff auf Baumann Deeprout Strongbranch und ging benommen zu Boden.

Halbling Pippin half dann sofort Sam mit dem Blitz-Angriff auf G.Niest, welcher nur geschoben werden konnte, Berilac nutzte die entstandene Lücke und rannte durch, dann holte Baumann Baumbart aus, um Troll Gabriele auch noch schnell umzuwerfen, erwischte jedoch sich selbst und ging zu Boden.

Wieder wollte Looney Clarkson die Säge starten, wieder versagte er kläglich, so musste sich jetzt Troll Gabriele erinnern wen oder was er zu schlagen hatte, machte den Blitz-Zug auf Super-Star Deeprout Strongbranch und konnte ihn erfolgreich zu Boden strecken. Nun rannte Scut Scuttle zum Mittelfeld und faulte den am Boden liegenden Baumbart, welchen er K.O. vom Platz stellen konnte. Goblin Kinky Skinky rannte schnell nach hinten, um den Ball zu holen, der neu eingewechselte Pogo Axel Rittberger hüpfte nach hinten und half Torvin „Puck“ Goodfellow mit dessen Angriff auf Halbling Berilac, doch erwischte sich der Goblin selbst und ging zu Boden.

Jetzt musste zur Abwechslung einmal ein Baum wieder aufstehen, Deeprout Strongbranch war jedoch ohne Hilfe hierzu nicht in der Lage und blieb noch liegen. Am Flügel schob jetzt Halbling Sam den ungünstig stehenden Goblin G.Niest vom Feld, welcher sofort von der Meute verprügelt wurde und K.O. in die Kabine geschleppt werden musste. Dann wollte Berilac den Blitz-Zug machen, schlüpfte aus der Tackle Zone, rannte nach vorne, streckte sich um den Schlag machen zu können, doch überdehnte er sich dabei und sah sich das Gras aus nächster Nähe an.

Wieder also die Snots an der Reihe, die noch eine kleine Chance sahen vor Ende der Halbzeit den Ausgleich zu schaffen: Kinky Skinky rannte also Richtung Mittelfeld, übergab den Ball an Pogo Axel Rittberger, der zum Mittelfeld hüpfte und versuchte einen Kurzpass auf Goblin P.I.Ckel zu machen, jedoch den Ball neben sich fallen liess und so die Chance vergab.

Die Shadows machten weiter, wieder versuchte Deeprout Strongbranch vergeblich aufzustehen und so mussten die anderen Halblinge dran: Pippin machte den Blitz-Zug auf Pogo Axel Rittberger, welchen er schieben konnte, dann holte sich Griffio den Ball, machte noch einen Schritt und übergab diesen an Sam, welcher abwartete.

Letzer Spielzug für die Snots, die nun überlegten warum sich denn die Shadows, trotz der Tatsache, dass die reguläre Spielzeit in der ersten Halbzeit fast vorbei war, noch immer so aufstellten. Troll Giovanni schaffte es aufzustehen und baute somit Tackle Zonen auf, dann versuchten die Snots weiter den möglichen Zusatz-Zug zu unterbinden: Goblin Torvin „Puck“ Goodfellow rannte nach hinten und half Kinky Skinky mit dessen Angriff auf Sam, der jedoch nur geschoben werden konnte. Pogo Axel Rittberger hüpfte jetzt noch schnell nach hinten, um Deckung zu geben. An der Front war denn die Zielscheibe zu gross und die Chance zu gut, so rannte G.Schneuzt zum liegenden Baum und faulte ihn, konnte zwar erstaunlicherweise diesmal durch die Rinde kommen, jedoch Deeprout Strongbranch nur dem Gras ein klein wenig näher bringen.

Eigentlich war die Spielzeit vorbei, doch wirklich hatten die Shadows eine Nachspielzeit arrangiert (*Anm.d.Red: Karte „Injury Time“ gespielt, der Spieler darf einen Zusatzzug am Ende der Halbzeit machen*) und so rannte Pippin nach vorne und half Griffio mit dessen Blitz-Angriff auf Torvin „Puck“ Goodfellow, der erfolgreich zu Boden gestreckt werden konnte. Sam rannte jetzt durch die noch bestehenden Tackle Zonen und versuchte einen Pass auf Berilac zu machen, welcher damit das 2:0 hätte machen können, verhaute den Pass jedoch total und die Halbzeit war aus!

Zwischenbilanz also 1:0 mit 1:1 Casualties für die **Buck Hill Shadows** gegen **Snot's Revenge**, bisher nicht schlecht für die beiden „Kleinen“ der ZAL 1.

Zur zweiten Halbzeit war es jetzt Masterchef *Barben* gelungen seinen Kessel zum Kochen zu bringen, nicht nur hatte er also die eigene Mannschaft zur Halbzeit versorgt, sondern gab im Austausch gegen zwei Fässer Erfrischungstrunk etwas Brühe an die Goblins ab, die zwar die Wohlgerüche hatten, aber durch den Verlust der Erfrischungsfässer geschwächt in die zweite Halbzeit starten mussten. Desweiteren schlief Goblin *G.Niest* noch immer und auf der Seite der Shadows kamen Baumann *Baumbart* und Halbling *Puggy Baconbreath* wieder zurück, so dass eher alle Vorteile bei den Shadows zu liegen schienen.

Das Wetter überlegte sich kurz ob es sich ändern sollte, belies jedoch alles beim Alten, der Ball landete und die Snots legten los. Troll *Gabriele*, voll dabei, schlug sofort *Puggy Baconbreath* benommen zu Boden, dann wollte Troll *Giovanni* Baumann *Deeproot Strongbranch* schlagen, erwischte jedoch sich selbst und ging zu Boden.

Die Shadows freuten sich natürlich darüber, so schnell zum Zug zu kommen, Baumann *Baumbart* schlug gleich Troll *Gabriele* so zu Boden, dass dieser benommen liegen blieb; Halbling *Bilbo* rannte nach vorne, gefolgt von Halbling *Griffo*. *Berilac* rannte vor und nahm Goblin *Scut Scuttle* in die Tackle Zone, am linken Flügel begann dann ein Vormarsch.

Die Snots waren natürlich nun unter Druck, Troll *Giovanni* erhob sich wieder, wollte aber damit nur Tackle Zonen aufbauen, bevor wieder etwas schiefgehen konnte, hüpfte nun Pogo *Axel Rittberger* zum Ball, hob diesen auf und hüpfte weiter Richtung Mittelfeldlinie. Goblin *P.I.Ckel* schlüpfte aus der Tackle Zone und half Deckung zu geben. Goblin *Torvin „Puck“ Goodfellow*, versuchte einen Block auf Halbling *Merry* zu machen, erwischte jedoch sich selbst und ging verletzt zu Boden!

Wieder lachten die Shadows also und machten weiter; Halbling *Griffo* schlug Goblin *G.Schneuzt* zu Boden, dann wollte Baumann *Deeproot Strongbranch* Troll *Giovanni* umschlagen, erwischte jedoch sich selbst und ging zur Freude der Goblin-Fans schwer zu Boden (*Anm.d.Red: Allerdings verletzte er sich bei diesem Fall nicht*).

Troll *Giovanni* machte jetzt den Blitz-Zug auf Halbling *Porto*, konnte ihn jedoch nur schieben. Pogo *Axel Rittberger* machte den Pass auf Goblin *Kinky Skinky*, der das Ei auffing und losrannte, durch die erste Tackle Zone durchkam, bei der zweiten aber von Halbling *Sam* gehalten wurde und schwer verletzt mit einem eingeschlagenen Auge zu Boden ging. Sofort war aber Apotheker *Igor S.C.H.Nitzel* zur Stelle und flickte ihn wieder zusammen. Allerdings war der Ball frei und die Shadows wieder an der Reihe.

An der Front ging es los: *Puggy Baconbreath* schlug auf Goblin *G.Hustet* ein, konnte ihn jedoch nur schieben. Dann schlug Halbling *Sam* auch noch drauf und der Goblin ging zu Boden. Baumann *Deeproot Strongbranch* schaffte es wieder aufzustehen und somit Tackle Zonen aufzubauen. Halbling *Berilac* schlüpfte indes aus der Tackle Zone, rannte nach hinten, holte den Ball, rannte wieder zur Mittelfeldlinie und machte einen Kurzpass auf Halbling *Bilbo*. Auf dem Weg flog der Ball über Troll *Giovanni*, der zwar danach griff, aber erwartungsgemäss nicht schnell genug war um das Oval am Flug zu hindern. *Bilbo* fing den Ball auf und rannte los in die Hälfte der Snots. Baumann *Baumbart* ging nun einen Schritt nach vorne, um Pogo *Axel Rittberger* in die Tackle Zone zu nehmen. Halbling *Merry* schob noch Goblin *Svein Eirikson*, Halbling *Griffo* tat das gleiche mit Goblin *G.Schneuzt* und dann stellte sich Halbling *Porto* wagemutig vor Troll *Giovanni* und haute drauf, konnte jedoch den Troll nur schieben. Das war dann die letzte Aktion auf Seite der Shadows und wieder waren die Snots am Zug, die jetzt überlegen mussten, wie denn die Halblinge zu stoppen seien.

Goblin *P.I.Ckel* schlüpfte aus der Tackle Zone und rannte nach hinten, Pogo *Axel Rittberger* schlüpfte auch aus der Tackle Zone und machte den Blitz-Zug auf Halbling *Bilbo*, konnte ihn jedoch nur schieben. Troll *Giovanni* wollte nun wieder zuschlagen, doch waren die um seinen Kopf fliegenden Fliegen wohl gerade interessanter und er schaute lieber diesen zu, als seine Pflicht zu tun und da kein anderer Goblin mehr irgendeine Möglichkeit hatte, war nun der Weg frei für Halbling *Bilbo* loszurennen, in dem er zweimal aus der Tackle Zone schlüpfte, die Endzone erreichte und damit den Touch Down machte!

Also Auftakt zur fünften Spielrunde, die Snots bereits 2:0 im Rückstand und es musste etwas her. Goblin *G.Niest* wachte wieder auf, der Abschlag kam und die Shadows durften auch noch einen weiteren Blitz-Zug machen. Baumann *Deeproot Strongbranch* schob Goblin *G.Schneuzt* beiseite, Baumann *Baumbart* verwurzelte sich zwar an der Front (*Anm.d.Red: Würfelresultat 1 beim „Take Root“ Wurf – der Baumann verwurzelt sich und darf sich erst wieder von der Stelle bewegen, nachdem er entweder zu Boden gegangen und wieder aufgestanden ist, oder ein neuer Kick-Off stattfindet*), konnte jedoch trotzdem den vor ihm stehenden

Goblin *Svein Eirikson* K.O. schlagen. Halbling *Tosto* schob Goblin *G.Niest* nach hinten, dann wollte Halbling *Sam* Goblin *Scut Scuttle* umhauen, riss sich jedoch selbst mit zu Boden, der Goblin war okay, der Halbling sehr benommen.

Die Snots also jetzt endlich am Zug, es blieb nicht viel anderes, als erstmal den Ball zu sichern, um dann weiterzusehen. Pogo *Axel Rittberger* hüpfte also zum Ball, griff jedoch daneben und schon waren wieder die Shadows am Zug.

Diese wollten gleich weiter an der Front schlagen, *Puggy Baconbreath* ging als erster los und wollte durch die Tackle Zonen hindurchschlüpfen, wurde jedoch gehalten und musste K.O. vom Feld geschleppt werden.

Jetzt endlich zeigte Troll *Giovanni* was er konnte, indem er Halbling *Merry* verletzt vom Feld stellen konnte. Dies inspirierte dann Goblin *G.Niest* so sehr, dass er mit seinem Schlag Halbling *Tosto* auf der Stelle tötete! Die Goblin-Fans waren ausser sich vor Freude, endlich zeigte einmal ihre Mannschaft etwas Schlagkraft, innerhalb eines Zuges gleich zwei Casualties, das hat es bisher selten gegeben. Troll *Gabriele* konnte sich leider dann wieder einmal nicht erinnern was als nächstes zu tun sei und startete stattdessen in die Luft, so dass die weiteren Schläge an der Front noch auf sich warten lassen mussten. Pogo *Axel Rittberger* jedoch hüpfte zum Ball, hob diesen dieses Mal auf und hüpfte nach vorne. Goblin *G.Schneuzt* schlüpfte indes aus der Tackle Zone und rannte nach vorne um Tackle Zonen aufzubauen, dann waren wieder die Shadows am Zug.

Halbling *Porto* rannte nach links, gefolgt von *Pippin* und beide bauten Tackle Zonen, dann stand *Sam* wieder auf und machte den Blitz-Zug auf Pogo *Axel Rittberger*, der jedoch nur geschoben werden konnte. In der Verzweiflung wollte *Sam* nachsetzen, strauchelte jedoch beim Strecken und ging benommen zu Boden.

Die Snots setzten nun alles auf eine Karte, Goblin *G.Schneuzt* haute Halbling *Porto* um, was den Weg für Pogo *Axel Rittberger* frei machte, der los hüpfte, sich zweimal streckte und sicher die Endzone erreichte, um den Anschlagstreffer, also das 1:2 zu markieren.

Noch blieben für die Shadows zwei Spielrunden, die Aufstellung war wieder aggressiv, der Abschlag kam, das Wetter überlegte sich kurz ob es sich ändern sollte, belies aber alles beim Alten und der Ball landete ausserhalb des Spielfeldes. Das war natürlich für die Snots die schlechteste Möglichkeit gewesen, denn Halbling *Sam* durfte mit dem Ball in der Hand starten. Baumann *Baumbart* schnappte sich dann gleich den Halbling, warf ihn nach vorne, *Sam* landete gekonnt, sprintete los, stolperte jedoch beim Zusatzschritt und ging, den Ball fallen lassend, zu Boden.

Die Snots konnten nicht viel anderes tun, als in der letzten Runde noch möglichst viel Schaden anzurichten, Troll *Gabriele* legte los, erinnerte sich was zu tun war und haute Halbling *Nora* so kräftig zu Boden, dass dieser schwer verletzt vom Feld geschleppt werden musste (*Anm.d.Red: Er hat sich sogar eine Wiederkehrende Verletzung zugezogen, sein Knie ist beschädigt*). Troll *Giovanni*, der sich ebenfalls erinnerte was zu tun sei, machte den Blitz-Zug auf Halbling *Heribald*, ging zwar beim Schlag mit zu Boden, doch lag er dann nur und guckte in den Himmel, während der Halbling verletzt vom Feld musste! Schon wieder also eine Runde in der gleich zwei Verletzungen geschahen und diesmal sogar von beiden Trollen – ein Hoffnungsschimmer für die nächsten Spiele vielleicht?

Letzte Runde also, die Shadows dachten nur noch daran ihre Touch Down Bilanz zu verbessern, so stand Halbling *Sam* wieder auf, rannte zum Ball, hob diesen auf, rannte Richtung Endzone, streckte sich und machte das 3:1!

Das war dann auch der letzte Zug der zweiten Halbzeit gewesen, ein verdienter Sieg für die **Buck Hill Shadows**, die allerdings mit 3:5 Casualties dieses Mal auch ordentlich eins auf die Mütze bekommen hatten, wenn auch erst in den letzten Spielrunden. Die hohe Zuschauerzahl und das insgesamt für Blood Bowl Verhältnisse sehr zufriedenstellende Spiel (*Anm.d.Red: 4 TouchDowns und 8 Verletzungen sind doch nicht zu verachten*), wirkten sich dann auch auf die Verdienste aus, so konnten die Snots 80,000 Gold und die Shadows 110,000 Gold einsacken. Bei den Snots wurde Fanatiker *The Mighty Roo* zum MVP erklärt, was wohl nicht an den hervorragenden Leistungen im Gegner-Umwerfen lag, sondern eher am Spass den die Fans an einer solchen Gestalt auf dem Spielfeld haben. Die Snots konnten jedoch keinen einzigen Spieler zu den Spielerprüfungen senden. Die Shadows kürtten Halbling *Heribald* zum MVP. Zu den Spielerprüfungen wurde dann Halbling *Sam* geschickt, der die Fähigkeit „Nerves of Steel“ (*Anm.d.Red: Dies erlaubt dem Spieler gegnerische Tackle Zone zu ignorieren, wenn er versucht einen Ball zu fangen*) erhielt. Halbling *Bilbo* erhielt die Fähigkeit „Side Step“. Die Snots sparten sich das Geld, die Shadows gaben die neuen Einnahmen mit vollen Händen aus – so wurden

Baumann *Baumschnauz* und die Halblinge *Sancho* und *Flambard* bei der Pressekonferenz nach dem Spiel gleich vorgestellt. Zudem dürfen die Shadows beim nächsten Spiel mit 9,000 hartgesottene Fans rechnen, hatten sich weitere 1,000 aufgrund des guten Spielverlaufs registrieren lassen. Die Snots zählen weiter auf ihre 9,000 Fans.

Beide Mannschaften freuen sich auf Spiel 4, die Snots hoffen auf die Trolle und die Spezialisten und können dank keiner einzigen Verletzung im Kader hoffen das Kunststück des ersten Spiels gegen die Helden zu wiederholen. Die Shadows, durch die weitere Verstärkung eines zusätzlichen Baumanns im Mittelfeld, hoffen durch diesen Wald den Wald-Elfen im nächsten Spiel grosse Probleme bereiten zu können. Auch sie können auf eine fast komplette Mannschaft zählen, so wird es ein hartes Stück Arbeit für die Brotherhood da noch einen Sieg zu erarbeiten.

MS für die DGZ

Stadion 2 – Brotherhood of Blood and Wood II vs. SG Eintracht BBSVGG Robins Helden

Bei perfektem Blood Bowl Wetter begegneten sich im Stadion 2 die beiden Normal-Grossen der Liga, die **Brotherhood of Blood and Wood II** traf auf die neu benannten **SG Eintracht BBSVGG Robins Helden** und wollten in dieser Begegnung den dritten Sieg in Folge sichern und somit die Führung weiter ausbauen. Den Helden ging es eher darum mit der stark reduzierten Mannschaft (*Anm.d.Red: Durch den Verlust von Oger Claudio Fehervary im zweiten Spiel doch stark geschwächt*) wenigstens einigermaßen gut auf dem Platz zu stehen und durch gekanntes Laufen dem Gegner zumindest Probleme zu bereiten. Zu diesem Spiel fanden sich allerdings nur 13,000 Menschen und Waldelfen-Fans ein, da beide Mannschaften noch immer auf nur kleine Fangemeinden zählen können.

Wie erwartet, hatte sich Coach *Meneladur Glinrith* der Brotherhood entschieden, seine Ersparnisse noch nicht anzutasten, sondern weiter auf einen Baumann zu sparen. So startete die Brotherhood mit nur 9 Spielern, da noch auf den verletzten Werfer *Glír Edhel* verzichtet werden musste. Fänger *Daedéch Atar* konnte heute spielen, sein kaputtes Knie liess ihn diesmal nicht im Stich. Die Helden starteten mit 10 Spielern, hatten also den numerischen Vorteil. Auch ein Handicap gab es nicht in diesem Spiel, beide Mannschaften waren noch relativ ausgeglichen.

Der erste Abschlag der Brotherhood war etwas zu enthusiastisch, der Ball ging ins Aus und somit durfte Werfer *Andreas Herzog* mit dem Ball in der Hand starten. Ganz anders als üblich, wollte Coach *Robin Dutt* jetzt mit der Schlägerei an der Front loslegen, Fänger *Lücke Füllkrug* griff denn auch den starken Elfen Linielf *Criségië Deldúwath* an, konnte ihn zu Boden werfen, riss sich jedoch dabei selbst mit um.

Kein guter Auftakt also für die Helden, kaum etwas getan, der Werfer mit dem Ball in der Hand, aber die Chance nun doch nicht genutzt. Die Brotherhood schlug natürlich zurück, Linielf *Mirohâl Beor* warf Menschen-Blitzer *Mladen Krstaic* zu Boden; Linielf *Hyaridunie Quenye* schob Blitzer *Sebastion Prödl* nach hinten. Fänger *Vánidi Atar* rannte dann zu Linielf *Aeróred Bandes*, um mit dessen Blitz-Angriff auf Helden-Werfer *Andreas Herzog* zu helfen, welcher zu Boden geworfen wurde und den Ball freigab. Die anderen Elfen bauten Tackle Zonen auf und manövrierten, dann waren die Helden wieder am Zug.

Diese gingen nun aggressiv nach vorne, in dem die beiden Blitzer *Ismael* und *Sebastion Prödl*, zusammen mit Fänger *Claudio Pizarro Junior* nach vorne rannten und in die gegnerische Hälfte vorstießen. Fänger *Ivan Klasnic* und Blitzer *Assani Lukimya* gingen an die Mittelfeldlinie, Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* hob den Ball auf und versuchte einen Pass nach vorne zu machen, liess jedoch den Ball schon beim Ausholen fallen.

Das war natürlich eine ganz tolle Chance für die genau richtig stehenden Brotherhood-Spieler, Fänger *Daedéch Atar* rannte zum Ball, hob diesen von vor den Füßen des Helden-Werfers *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* auf, der nur tatenlos zuschauen konnte, schlüpfte aus der Tackle Zone, rannte nach vorne und machte den ersten Touch-Down!

Wieder einmal also hatten die Elfen gezeigt zu was sie fähig sind, der Ball wird hart an der Mittelfeldlinie geschnappt und trotzdem noch der Treffer gelandet – und das trotz gegnerischer Tackle Zonen.

Der neue Abschlag kam, das Wetter überlegte kurz sich zu ändern, entschied sich, wie so oft, alles beim Alten zu lassen, der Ball landete und es ging weiter: Helden-Blitzer *Assani Lukimya* schlug an der Front Linielf *Astiviën Thalion* K.O., dann rannte Helden-Fänger *Miroslav Klose* nach vorne in die gegnerische Hälfte. Werfer *Andreas Herzog* wollte dann den Ball aufheben, griff jedoch, trotz seiner Fähigkeit „Sure Hands“, voll daneben und der Ball lag frei.

Fänger *Daedéch Atar* rannte vor in die gegnerische Hälfte, dann rannte Linielf *Hyaridunie Quenye* nach vorne, schnappte sich den Ball in der gegnerischen Tackle Zone, schlüpfte aus dieser heraus und machte den Pass zurück an die Mittelfeldlinie auf Fänger *Vánidi Atar*, welcher das Ei auch auffing. Linielf *Criségië Deldúwath* versuchte Helden-Fänger *Lücke Füllkrug* zu schlagen, riss sich jedoch selbst mit zu Boden und übergab so die Initiative wieder den Helden.

Fänger *Lücke Füllkrug* stand wieder auf und baute damit Tackle Zonen; Helden-Blitzer *Ismael* machte den Blitz-Zug auf Elfen-Fänger *Vánidi Atar*, konnte ihn jedoch nur schieben. Somit blieb den Helden nichts übrig, als durch Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck*, weitere Tackle Zonen um den Ball-Träger aufzubauen – doch das war

nicht genug – denn Fänger *Vánidi Atar* konnte sich aus den Tackle Zonen lösen, rannte nach vorne und machte den Touch Down! Wahnsinn – 4. Runde und bereits 2:0 in Führung.

Zum nächsten Abschlag war zwar Linielf *Astiviën Thalion* noch K.O., zu allem Überfluss aber erhielt die Brotherhood noch ein zusätzliches Fass Erfischungstrunk. Wieder wollten die Helden zuerst an der Front für Ruhe sorgen, also griff Helden-Blitzer *Assani Lukimya* Linielf *Hyaridunie Quenye* an, konnte ihn jedoch nur schieben. Jetzt sollte jedoch etwas Neues probiert werden, entsprechend gingen an beiden Flügeln die Spieler nach vorne, dann konnte hinten Werfer *Andreas Herzog* in Ruhe den Ball aufheben und wartete ab.

Linielf *Criségië Deldúwath* rannte vor und machte den Blitz-Zug auf Helden-Werfer *Andreas Herzog*, streckte ihn zu Boden und konnte ihn mit einem angeschlagenen Auge vom Feld befördern. Der freiliegende Ball wurde dann von Fänger *Vánidi Atar* geschnappt, der wiederum vom Nachziehenden Fänger *Daedéch Atar* gedeckt wurde. Linielf *Aeróred Bandes* versuchte aus der Tackle Zone an der Front zu schlüpfen, wurde jedoch gehalten und ging K.O. zu Boden.

Ein kleines bisschen Luft also für die Helden, die nun versuchten den Ball wieder an sich zu bringen: Fänger *Ivan Klasnic* machte zuerst den Angriff auf Linielf *Mirohâl Beor*, konnte ihn jedoch nur schieben; Fänger *Claudio Pizarro Junior* schob Linielf *Cular Melwer*; Fänger *Lücke Füllkrug* konnte dann Linielf *Aeróred Bandes* zu Boden werfen. Helden-Blitzer *Sebastian Prödl* konnte jetzt Linielf *Ezevin Brethil* zu Boden werfen. Fänger *Miroslav Klose* half dann Blitzer *Mladen Krstaic* mit dem Angriff auf Fänger *Vánidi Atar*, welcher K.O. vom Platz gestellt wurde und im Fallen den Ball wieder frei gab. Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* rannte zum Ball und versuchte diesen aufzuheben, griff jedoch erneut daneben (*Anm.d.Red: Wirklich ein Spieler, der seinen Beinamen verdient!*).

Die Brotherhood griff weiter an, Linielf *Criségië Deldúwath* schlug Helden-Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* zu Boden, dann rannte Fänger *Daedéch Atar* nach links, schlüpfte aus der Tackle Zone, sprang über den eigenen Spieler und schnappte sich den Ball aus zwei gegnerischen Tackle Zonen..zumindest war das der Plan, denn er liess den Ball beim Versuch ihn aufzunehmen fallen (*Anm.d.Red: Tja, auch Elfen können nicht alles..*).

Wieder also die Helden am Zug, Fänger *Miroslav Klose* griff Fänger *Daedéch Atar* an, konnte ihn jedoch nur schieben, dann versuchte Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* erneut sein Glück, indem er aus der Tackle Zone schlüpfte und zum Ball ging, jedoch schon wieder versäumte diesen auch aufzuheben.

Jetzt häuften sich die Unglücksfälle, als Brotherhood-Linielf *Criségië Deldúwath* aus der Tackle Zone schlüpfen wollte, um endlich einmal den Ball an sich zu bringen, wurde er gehalten und ging zu Boden.

Wieder also die Helden am Zug, die aber nun, in der letzten Runde vor der Halbzeit, eigentlich nur noch versuchen konnten, möglichst viele der Brotherhood-Spieler verletzt vom Platz zu bekommen. Trotzdem hob Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* zuerst den Ball auf (*Anm.d.Red: Oder diente dies der psychologischen Stärkung, kurz vor der Halbzeit?*), rannte nach vorne, machte den Kurzpass auf Blitzer *Assani Lukimya*, welcher auch auffing und sofort Richtung gegnerischer Endzone losrannte, sich abmühte, streckte und streckte..aber schlussendlich doch nicht ganz erreichen konnte (*Anm.d.Red: Oder hatte er sich einfach verschätzt und hatte wirklich geglaubt hier noch anzukommen?*). Der Rest seiner Mannschaft haute indes noch etwas zu, so nutzte Fänger *Ivan Klasnic* die Tatsache, dass Linielf *Mirohâl Beor* hart am Rande des Feldes stand und schob ihn kurzerhand vom Platz, wo ihn die Fans zwar vermöbelten, er sich aber gerade noch auf die Reservebank retten konnte. Fänger *Claudio Pizarro Junior* schob Linielf *Cular Melwer*, dann haute Fänger *Lücke Füllkrug* auf Linielf *Aeróred Bandes*, beide gingen zu Boden, der Mensch lag benommen auf dem Platz, während aber der Elf K.O. vom Platz getragen werden musste.

Der Brotherhood war also ein Anschlusstreffer erspart geblieben, allerdings waren nun auch nicht mehr genügend Elfen auf dem Platz, um im letzten Zug vor der Halbzeit noch grossen Schaden anzurichten, so griff Linielf *Criségië Deldúwath* eher halbherzig Helden-Fänger *Miroslav Klose* an und schob ihn ein bisschen, der Angriff von Linielf *Cular Melwer* auf Fänger *Claudio Pizarro Junior* war da etwas erfolgreicher, zwar ging auch der Elf zu Boden, der Mensch musste jedoch K.O. vom Platz geschleppt werden.

So war also die erste Halbzeit mit 2:0 und 1:0 Casualties für die **Brotherhood of Blood and Wood II** gegen die **SG Eintracht BBSVGG Robins Helden** zu Ende gegangen, es wurde kurz verschnauft und versucht auf beiden Seiten die K.O.-geschlagenen Mitspieler für die zweite Halbzeit wiederzubeleben. Bei den Helden wachte Fänger *Claudio Pizarro Junior* wieder auf, bei der Brotherhood wachten sowohl Linielf *Aeróred Bandes*, als

auch Linielf *Astiviën Thalion* wieder rauf, doch Linielfen *Mirohâl Beor* und Fänger *Vánidi Atar* lagen immer noch betäubt in der Box.

Der Abschlag der Helden kam und sofort durften die Brotherhood-Spieler durch einen „Quick Snap“ einen Zusatzschritt machen. Ausser der guten Positionierung taten sie jedoch nichts, ausser dass sich Linielf *Cular Melwer* den Ball holte und versuchte einen Pass nach vorne zu machen, der jedoch daneben ging und so die Initiative den Helden überliess.

Diese liessen nichts anbrennen, sondern Blitzer *Assani Lukimya* rannte nach vorne und holte sich den Ball, schlüpfte aus der Tackle Zone und stellte sich in Position. Blitzer *Ismael* rannte mit und gab Deckung, Fänger *Ivan Klasnic* schob Linielf *Astiviën Thalion*, dann haute Fänger *Claudio Pizarro Junior* noch Linielf *Hyaridunie Quenye* zu Boden.

Die Brotherhood versuchte weiter durch gutes Laufen die perfekten Positionen einzunehmen, um vielleicht mit einem langen Pass den Spielauf weiter beeinflussen zu können, so rannten Linielfen *Cular Melwer* und *Astiviën Thalion* nach vorne zur Endzone, an der Front versuchte Linielf *Criségië Deldúwath* sein Glück, indem er Helden-Blitzer *Sebastion Prödl* angriff und auch zu Boden streckte, Linielf *Ezevin Brethil* konnte dann Helden-Blitzer *Mladen Krstaic* benommen zu Boden werfen, Linielf *Aeróréd Bandes* versuchte es auch, konnte jedoch Helden-Fänger *Lücke Füllkrug* nur schieben. Linielf *Hyaridunie Quenye* sprang dann noch auf und machte den Blitz-Zug auf *Lücke Füllkrug*, konnte ihn jedoch erneut nur schieben.

Dennoch liessen sich die Helden nicht aus der Ruhe bringen, jetzt endlich sollte der Anschlusstreffer erfolgen, so rannte der Balltragende Blitzer *Assani Lukimya* nach vorne, erreichte die Endzone und es entbrannte eine heisse Diskussion, ob es jetzt ein Touch Down sei oder nicht (*Anm.d.Red: Karte „Is it a TouchDown?“ gespielt – der Schiri überlegt sich ob es ein Touch Down war, der Gegner darf mit einem einzigen Spieler versuchen eine Aktion auszuführen, um den Ballträger vielleicht doch noch umzuschlagen*), doch ging dieser Schuss nach hinten los, denn es zeigte sich, dass Coach *Robin Dutt* vor dem Spiel die gegnerischen Taktiken genauestens studiert hatte und der Schiri gab den Treffer (*Anm.d.Red: Karte „Spy“ gespielt – der gegnerische Dirty Trick hat keine Auswirkung*).

Zum neuen Abschlag wachten alle K.O-geschlagenen Waldelfen wieder auf, der Abschlag kam, zwar etwas weiter als geplant, aber immerhin noch in der gegnerischen Hälfte und die Brotherhood griff wieder an. Linielf *Cular Melwer* holte sich den Ball, Linielf *Mirohâl Beor* griff auch gleich ins Geschehen ein und gab Deckung. Fänger *Daedéch Atar* sprintete nach vorne in die gegnerische Hälfte, streckte sich um noch den Zusatzschritt zu tun und rutschte natürlich aus, ging zu Boden und musste K.O. vom Feld geschleppt werden!

Ganz so hatte sich die Brotherhood das nicht gedacht, die Helden jedoch freuten sich und griffen gleich an: Fänger *Ivan Klasnic* schlug Elfen-Fänger *Vánidi Atar*, konnte ihn jedoch nur schieben; Fänger *Miroslav Klose* schlug Linielf *Hyaridunie Quenye* und konnte ihn benommen zu Boden strecken; Helden-Blitzer *Assani Lukimya* konnte seinerseits Linielf *Astiviën Thalion* benommen zu Boden strecken. Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* verstärkte die Mitte, dann durften die Elfen versuchen durch die Menschenwand zu brechen.

Fänger *Vánidi Atar* jedoch zeigte wieder einmal die Fähigkeiten der Waldelfen, indem er aus der Tackle Zone schlüpfte, über Helden-Blitzer *Mladen Krstaic* hüpfte und zur gegnerischen Endzone rannte, um dort einen eventuellen Pass abzuwarten. Linielf *Criségië Deldúwath* blockte an der Front Helden-Blitzer *Mladen Krstaic* und konnte ihn K.O. vom Platz stellen (*Anm.d.Red: diese Menschen-Blitzer haben sich in letzter Zeit als nicht gerade stabil erwiesen*); dann blockte Linielf *Aeróréd Bandes* Helden-Blitzer *Sebastion Prödl*, konnte ihn jedoch nur schieben. Linielf *Ezevin Brethil* griff Helden-Fänger *Lücke Füllkrug* an und konnte ihn zumindest zu Boden werfen. Linielf *Mirohâl Beor* machte noch den Blitz-Zug auf Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck*, der auch nur geschoben werden konnte. Zuletzt rannte dann der Ball-Tragende Linielf *Cular Melwer* in den Pulk hinein, um sich hier hinter den Mannschaftskollegen zu verschanzen.

Die Helden versuchten sich durch gutes Manövrieren in Stellung zu bringen, Fänger *Ivan Klasnic* rannte also zum Pulk hin, um Tackle Zonen aufzubauen, Blitzer *Ismael* tat dasselbe. Nun machte Blitzer *Assani Lukimya* den Blitz-Zug auf Linielf *Mirohâl Beor*, schlug ihn zu Boden, der Ball sprang heraus und kam auf dem Feld zur Ruhe. Als jedoch Fänger *Claudio Pizarro Junior* versuchte diesen aufzuheben, ging das wieder einmal schief und schon wieder waren die Waldelfen am Zug.

Linienelf *Criségië Deldúwath* griff zuerst Helden-Blitzer *Sebastion Prödl* an und warf ihn zu Boden, dann wollte Linienelf *Ezevin Brethil* schnell Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* ausschalten, schlug sich jedoch selbst und ging zu Boden.

Wieder also die Helden am Zug, die alles daran setzten endlich das schlüpfrige Ei wieder in ihre Hände zu bekommen um den Ausgleich zu erzielen: Blitzer *Ismael* schlüpfte aus der Tackle Zone und rannte zur Endzone, dann versuchte Fänger *Claudio Pizarro Junior* den Ball aufzuheben, doch ging das schon wieder schief, der Ball wurde weggedrückt und sprang direkt in die Arme des günstig stehenden Linienelfen *Mirohâl Beor*.

Dieser liess sich diese gute Chance natürlich nicht entgehen, sondern rannte von der Seitenlinie schräg nach vorne, machte den Pass auf Fänger *Vánidi Atar*, welcher das Oval sicher auffing und somit das 3:1 markierte.

Neuer Abschlag, wieder mit allen vorhin K.O.-geschlagenen Spielern auf dem Platz, waren diese auf beiden Seiten doch wieder rechtzeitig wachgeworden. Der Abschlag kam, durch einen „Quick Snap“ konnten die Helden einen Schritt in die gegnerische Spielfeldhälfte machen, der Ball landete und es ging weiter: Blitzer *Assani Lukimya* rannte durch, tief in die gegnerische Hälfte; Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* schaffte es diesmal den Ball auf Anhieb aufzuheben und machte einen Steilpass (*Anm.d.Red: auch „Long Bomb“ genannt*) auf den vorne stehenden Blitzer, der das genau geworfene Oval auch souverän auffing! Als dann jedoch Blitzer *Sebastion Prödl* aus der Tackle Zone schlüpfen wollte, um nach vorne zu laufen und Deckung zu geben, wurde er gehalten und ging zu Boden.

Die Brotherhood musste natürlich reagieren, Linienelf *Mirohâl Beor* rannte also zum Ball-tragenden Blitzer *Assani Lukimya*, um Tackle Zonen aufzubauen, dann machte Linienelf *Astiviën Thalion* den Blitz-Zug auf ihn und konnte ihn zu Boden werfen. Der Ball wurde durch den Schlag ins Aus befördert, von den Fans wieder eingeworfen und konnte glücklich von Werfer *Oliver „Pannen-Olli“ Reck* aufgefangen werden. Linienelf *Cular Melwer* wollte ihn dann sofort umschlagen, warf ihn auch erfolgreich zu Boden und legte somit den Ball wieder frei, riss sich jedoch selbst auch zu Boden und musste K.O. vom Feld geschleppt werden.

Die Helden hatten somit ja noch gute Chancen vielleicht doch noch einen Anschlusstreffer zu landen, wobei ein Ausgleich, da ja nur noch zwei Runden zu spielen waren, dann eher unwahrscheinlich schien. Blitzer *Assani Lukimya* wollte also, wie zu seinem ersten TouchDown, wieder in die Endzone vordringen, um den Pass abzuwarten, sprang auf, machte den Blitz-Zug auf Linienelf *Astiviën Thalion*, konnte diesen auch gekonnt zu Boden strecken, versuchte dann aber den Lauf fortzusetzen, wurde beim Herausschlüpfen aus der gegnerischen Tackle Zone von Linienelf *Mirohâl Beor* gehalten, ging zu Boden und musste verletzt vom Feld!

Das freute natürlich die Brotherhood-Spieler ganz besonders, denn nun war die Bahn frei für Linienelf *Astiviën Thalion* aufzustehen, zum Ball zu laufen, diesen aufzuheben, an Linienelf *Mirohâl Beor* abzugeben, der noch ein paar Schritte machte und dann gekonnt auf Fänger *Daedéch Atar* passte. Dieser fing den Ball auch sicher auf, rannte zur Endzone und markierte so das 4:1!

Zum letzten Abschlag weilte Linienelf *Criségië Deldúwath* noch im Reich der Träume, dies sollte jedoch keine grossen Auswirkungen haben, denn durch einen „Quick Snap“ durften die Elfen auch noch den Zusatzschritt von der Front weg machen (*Anm.d.Red: Diese Regel ist derzeit in Bearbeitung, es gibt Bestrebungen hier eine verschärfte Interpretation der Grundregel, dass immer mindestens drei Spieler zum Abschlag an der Front stehen müssen, als Verfügung mit ins Regelwerk aufzunehmen*). Die Helden zogen noch das letzte Ass aus dem Ärmel, Blitzer *Assani Lukimya* warf eine Stinkbombe auf die Front, die dann fein demokratisch nicht nur ihn selbst, sondern auch die Mannschaftskollegen Blitzer *Ismael* und Blitzer *Mladen Krstaić* umwarf, aber auch Linienelfen *Hyaridunie Quenye*, *Cular Melwer* und *Mirohâl Beor* um Luft ringend am Boden zappeln liess. Fänger *Miroslav Klose* machte dann noch einen Foul-Angriff auf Linienelf *Cular Melwer* und nutzte dazu die eigens eingeschleusten Spezialwaffen (*Anm.d.Red: Karte „Blatant Foul“ gespielt*) welche den Elfen für den Rest des Spiels vom Platz stellte. Zum Spass versuchte dann Fänger *Ivan Klasnić* noch den Ball aufzuheben und versagte wieder einmal kläglich.

So endete das Spiel also, die **Brotherhood of Blood and Wood II** verdient mit 4:1 Touch Downs und 2:0 Casualties gegen die **SG Eintracht BBSVGG Robins Helden**, die wenigstens bei den gespielten Pässen ein 2:2 unentschieden zustande gebracht hatten.

Die Helden erhielten auch nur 40,000 Gold, während die Brotherhood immerhin 50,000 bekam. Bei den Helden wurde dann Fänger *Claudio Pizarro Junior* zum MVP gekürt, während bei der Brotherhood Linienelf *Aeróred* Bandes diese Ehre zu Teil wurde. Die Helden durften wenigstens einen Spieler, nämlich Blitzer *Assani*

Lukimya, zu den Spielerprüfungen senden, welcher die Fähigkeit „Sure Hands“ zugesprochen bekam, die Brotherhood hatte zwar viel Erfahrung gesammelt, konnte aber keinen weiteren Spieler zu den Prüfungen senden.

Wenigstens hatten die Helden keine Fans verloren, können also weiter mit 3000 coolen Klotenern rechnen, die Brotherhood hatte voll daneben gegriffen, oder aber die Marketing Abteilung hatte verschlafen die Werbetrommel zu rühren, denn sie verloren 1000 Fans und können nur noch mit 3000 Fans rechnen.

Alles in Allem aber ein gelungenes Spiel, welches der Brotherhood als „Viertelmeister“ bestätigte und die Helden schon wieder völlig deklassierte, die aber durch gutes Laufen und endlich, endlich auch Schläge und Fouls, ein kleines bisschen des in Ihnen vermuteten Potenzials zeigen konnten.

Abspann und Zusammenfassung

Da haben wir es – ein überaus gelungener dritter Spieltag, der klar und deutlich aufzeigt welche Mannschaften derzeit das Sagen haben. Bei den beiden Verlierer-Mannschaften gab es zwar Lichtblicke, so zum Beispiel die Trolle bei den Snots, welche sich endlich zu den Schlägern entwickeln, wofür sie eigentlich in der Mannschaft angestellt sind und bei den Helden die immer besser funktionierende Taktik ab und zu doch mal kräftig zuzuhauen und wenn nötig einmal zu faulen. Wenn nur die Trolle sich nicht so viel am Kopf kratzen und die Helden nicht immer im entscheidenden Augenblick umfallen würden, wäre die Hoffnung noch etwas grösser. Jedenfalls werden im nächsten Spiel die Snots wieder auf die Helden treffen und beide Mannschaften können weiter an ihren Techniken feilen, um vielleicht doch den Vorreitern der Liga, also der zweiten Brotherhood oder den Shadows, grössere Probleme zu machen als bisher möglich. Auf der anderen Seite hatten wir heute zwei klare Gewinner, die auch verdient die Plätze 1 und 2 unserer Liga bekleiden, so hat die Brotherhood durch einen weiteren klaren Sieg bewiesen, dass Sie, auch wenn die Elfen weiter als zerbrechlich gelten müssen und entsprechend noch immer gewisse Schwierigkeiten haben eine komplette Mannschaft aufs Feld zu stellen, doch als der klare Favorit in die erste Rückrunde starten. Einzig der weitere Zuwachs in der Shadows Halbbling-Mannschaft, die nun drei Baumänner aufs Feld führen werden, um damit einen ganzen Wald im Zentrum des Spielfeldes aufzubauen, vermag den Durchmarsch der Wald-Elfen aufzuhalten (*Anm.d.Red: Coach Meneladur Glinrith gibt sich weiter geheimnisvoll, bis zum Spieltag selbst werden wir also nicht wissen, ob er wieder einen Wardancer, vielleicht doch einen Treeman, oder schlussendlich gar keinen aufstellt, um weiter Geld zu sparen?*).

Wir freuen uns jedenfalls schon auf die weitere Entwicklung unserer ZAL 1, verspricht diese doch noch interessante Spiele, weitere Dramen auf dem Feld und bleibt auf jeden Fall weiterhin sehr interessant. Wird es den Helden endlich gelingen ein Spiel zu gewinnen? Wird es den Shadows möglich sein den unaufhaltsam scheinenden Durchmarsch der Brotherhood zu stoppen?

Der vierte Spieltag, der Auftakt unserer ersten Rückrunde, soll voraussichtlich erst nach den **Sepp Blätterli-Spielen** im Juni und Juli stattfinden, grob geplant ist ein Termin Mitte Juli. Um jedoch die Götter des Chaos nicht herauszufordern, ist dieser Termin keinesfalls fix geplant, sondern die Organisatoren behalten sich vor diesen Plan kurzfristig zu zerreißen, in alle Himmelsrichtungen zu zerstreuen und mit der Planung nochmal ganz von vorne anzufangen. Geplant sind jedenfalls die Begegnungen der **SG Eintracht BBSVGG Robins Helden** (*Anm.d.Red: Oder wie immer diese Mannschaft bis dahin umgetauft sein wird, ggf. fehlt hier noch die Einleitung Seleção?*) gegen **Snot's Revenge**, den Menschen geht es hier um alles, wollen sie doch endlich, endlich einmal kräftig vorlegen und nicht weiterhin mit null Punkten am Tabellenende stehen. Im zweiten Spiel werden die **Buck Hill Shadows** versuchen die **Brotherhood of Blood and Wood II** zu stoppen. Wir versprechen uns wieder viele Touch Downs, Verletzungen und einige Momente des „Hand-an-die-Stirn-Schlagens“.

Auch aus der ZAL 2 gibt es Neuigkeiten, hier hatten sich ja am Ende der zweiten Runde vier weitere Mannschaften entschieden den Sprung zu wagen und es wurden bereits die Begegnungen ausgearbeitet. Neu haben sich weitere vier Mannschaften anhand stabiler Finanzierung für einen Eintritt in die ZAL 2 qualifiziert, so begrüßen wir **Das Team aus Weit Weit Weg** (Oger); **Egilstadir Dragons** (Wikinger); **Longstreet Sheilas** (Amazonen) und die bereits bekannten **Woody Woodpecker's Woodelves** (Wald Elfen), die für viel Farbe und Unterhaltung sorgen werden (*Anm.d.Red: vor allem, da bereits die ersten Begegnungen diesen jungen, unerfahrenen Spielern ganz schön einheizen dürften, spielen doch zum Beispiel die Dragons gegen den schlagkräftigen Steinmer Freii Orc Verein, wenn das mal gut geht..*). Bevor wir zu diesen Spielen kommen, erwarten wir kommende Woche die Begegnung zwischen **Los Indios de Zurigo** (Saurier) und der **Shrek-Liste** (Oger), eine Woche später erwarten **The Horrible Rockies** (Chaos) die **Gis-KoK-Wiler** (Goblin).

Zurück zur ZAL 1, wo ein kurzer Blick auf die Tabelle (*Anm.d.Red: Siehe Grafik unten*) uns den derzeitigen Stand der Liga erläuterte; ein Sieg der BHS würde zwar aufgrund des sehr guten Touch Down Verhältnisses der BBW II nicht reichen, um diese vom ersten Platz zu verdrängen, Ihnen aber den Durchmarsch schön versalzen und die Liga somit wieder interessant machen. Die Snots hoffen natürlich auf eine Wiederholung des Auftaktspiels gegen die Helden, das sie ja erstaunlicherweise hatten gewinnen können, um hierdurch den Anschluss an die Tabellen-Spitze nicht völlig zu verlieren, die Helden weiterhin auf den ersten Sieg, wenigstens wird hier schon ein Handicap (*Anm.d.Red: Das erste der laufenden Saison*) gelten und somit eventuell für etwas Gleichheit sorgen.

Zürchheim Alchemists' League 1 (ZAL 1) - Season 2

Team	Race	Coach	P	W	D	L	Pts	TD F	TD A	TD D	Cas F	Cas A	Cas D	TR	FF
Brotherhood of Blood and Wood II (BBW II)	Wood Elf	Meneladur Glinrith	3	3			9	10	3	7	8	7	1	119	3
Buck Hill Shadows (BHS)	Halfling	Folco	3	2		1	6	7	5	2	10	8	2	129	9
Snot's Revenge	Goblin	Snurple Urgle	3	1		2	3	4	5	-1	9	8	1	129	9
BBSVGG Robins Helden	Human	Robin Dutt	3			3	0	1	9	-8	2	6	-4	108	3

MS für die DGZ