

DOZ - Die Ganze Zeitung – DOZ

„Mehr Informationen brauchst Du nicht!“

Jahr 2 – Ausgabe XXXVII

Ausgabe XXXVII – 13. Spieltag – Zürichheim Alchemists' League (ZAL)
– Division 2 – Saison 1

6. August, 2514 Alte Welt Kalender, Alchemistenkessel, Zürichheim,
Provinz Alpland, Das Imperium

Heute exklusiv der Bericht zum 13. Spieltag der ZAL2 –
der Begegnung zwischen Los Indios de Zurigo und Gis-Kok-Wiler.

Am heutigen 6. August 7514, hätte eigentlich der fünfte Spieltag der zweiten Saison der ZAL 1 stattfinden sollen, wieder einmal spielten jedoch die Götter des Chaos einen Streich und verhinderten die Begegnungen. Die Organisatoren schafften es allerdings schnell Ersatz zu organisieren und so fand stattdessen die auch längst geplante, aber aus diversen Gründen verschobene Begegnung der Lizardmen **Los Indios de Zurigo** und den Goblins **Gis-Kok-Wiler** statt.

Dies war für beide Mannschaften das zweite Spiel in der ZAL 2, die Indios hofften den Erfolg des ersten Spiels mit einem weiteren zu krönen, die Wiler wollten diesmal gewinnen! Bei perfektem Spielwetter fanden sich 30,000 Fans ein und hofften auf ein schnelles, blutiges Spiel, wie immer war unser Reporter vor Ort und berichtet über die Ereignisse.

Die Mannschaften formierten sich an den Dugouts, die Indios mit voller Mannschaft von 6 Sauriern und 5 Skinks, die Wiler mussten noch auf den im letzten Spiel verletzten Star Player *Ripper Bolgrot* verzichten, konnten aber trotzdem 12 Spieler aufbieten. Sehr zur Freude der Fans waren hier wieder Kettensäge und Bombardier dabei, es versprach also ein schönes Spiel zu werden. Auch die Trickkiste wurde kräftig ausgeschöpft, die Indios mit zwei und die Wiler sogar mit drei „Päckchen“.

Die Wiler durften zuerst abschlagen, formierten sich zum Kick-Off, traten den Ball los..und schlagartig änderte sich das Wetter und es wurde richtig hell (*Anm.d.Red: Dies würde -1 auf jeden Pass bewirken*), so dass die Augen zusammengekniffen werden mussten, um überhaupt etwas auf dem Feld zu sehen. Dennoch flog der Ball schön in die Hälfte der Indios. Während die Augen des Schiris der Flugbahn noch folgten, wurde Troll *Peter* vom eingeschleusten Meuchler der Indios angegriffen und K.O. vom Feld gestellt (*Anm.d.Red: Karte „Assassin“ gespielt – der Angreifer nominiert einen Spieler der Gegner, der angegriffen und automatisch verletzt wird, es wird direkt gewürfelt wie stark sich der Gegner verletzt – also benommen, K.O. oder verletzt!*)

Dann ging das Schlagen und Schieben an der Front los, im Zentrum wurden ein paar Goblins geschoben und sogar zu Boden geschlagen, an beiden Flügeln zogen die dort stehenden Skinks nach vorne. Saurier *Diego Itzcuintli* machte dann den Blitz-Zug auf Goblin *Hans*, konnte ihn nur schieben, dennoch war somit die Lücke da, damit Saurier *Hugo Coatl* durchlaufen und den Bombardier *Marianne* decken konnte. Hinten wurde der Ball von Skink *Esteban Cozachtli* aufgehoben, der damit zur Mitte lief und hinter Saurier *Marco Coatl* Schutz suchte. Skink *Jason Huitzil* rannte dann durch eine Lücke an der Front und tief in die gegnerische Hälfte.

Die Wiler versuchten sich nicht aus der Ruhe bringen zu lassen, Bombardier *Marianne* zündete ein Bömbchen an und warf es in Richtung Skink *Jason Huitztl*, doch der Wurf war nicht weit genug, driftete ab, das Bömbchen hüpfte noch einmal lustig auf dem Feld und explodierte. Zwar war Saurier *Hugo Coatl* nicht direkt betroffen, wurde aber durch den Luftdruck trotzdem umgepustet. Am rechten Flügel schlugen nun die Goblins zu und plätteten die vor Ihnen stehenden Skinks, was wiederum Goblin *Beat* erlaubte hinter der Saurier-Wand zum Ball-Träger zu laufen und diesen in eine Tackle Zone zu stellen. Am linken Flügel wurde dann ebenfalls geschlagen und geschoben, ohne nennenswerte Ergebnisse, dann holte Goblin *Blitz* beherzt aus und griff den viel stärkeren Saurier *Marco Coatl* an, welchen er sogar schieben konnte. Goblin *Hans* sah das, fasste ebenfalls Mut und konnte Saurier *Diego Itzcuintli* schieben, als jedoch Goblin *Dani* ebenfalls todesmutig angreifen wollte, erwischte er sich selbst und ging zu Boden.

Die Indios reagierten auf diese aggressiven Goblins, indem die Saurier an der Front alle Goblins niederschlugen, kein einziger konnte jedoch auch nur benommen zu Boden gestreckt werden (*Anm.d.Red: Das sahen die Fans auf den Rängen natürlich nicht gerne und es wurde laut gepfiffen und die ersten Sprechchöre begannen*). Auch der Blitz-Zug von Saurier *Francisco Mazatl* auf Goblin *Beat* konnte den Goblin nur rasch niederwerfen. Skink *Jason Huitztl* nutzte es jedoch völlig freizustehen und rannte nach vorne zur Endzone, um einen Pass abzuwarten. Eben diesen wollte Skink *Esteban Cozachtli* dann machen, rannte nach vorne und versuchte einen Kurzpass, doch warf er den Ball, aufgrund der blendenden Sonne zu weit, welcher ausserhalb des Spielfelds landete und von den Fans dann hart an die Endzone eingeworfen wurde.

Die Wiler blieben weiter ruhig und bauten ihr Spiel auf, so zündete Bombardier *Marianne* das nächste Bömbchen und versuchte dieses nach vorne zu werfen, doch entglitt ihr diesmal die Kugel, ging neben ihr aufs Feld und Sie blieb nur durch ein Wunder stehen. Goblin *Beda* hatte kopfschüttelnd zugeschaut (*Anm.d.Red: Manchmal sind die Geheimwaffen der Goblins wirklich für die eigene Seite fast gefährlicher als für den Gegner*), rannte dann zur Endzone, machte den Blitz-Zug auf Skink *Jason Huitztl* und schob ihn vom Feld. Der hatte dann gerade noch Glück und konnte den Fans entkommen, um völlig ausser Atem auf der Reservebank zu landen. Goblin *Blitz* versuchte nun aus der Tackle Zone an der Front zu entkommen, um nach hinten zu laufen, wurde aber bereits beim ersten Schritt von Saurier *Santiago Itzcuintli* gehalten und ging zu Boden.

Die Indios wussten kein besseres Mittel als weiter in der Mitte zu schlagen, wieder konnten die Saurier, ausser zwei benommen da liegenden Goblins, keinen Schaden anrichten. Saurier *Santiago Itzcuintli* versuchte noch mit einem Blitz-Zug Goblin *Dani* zu vernichten, konnte ihn jedoch auch nur schieben. Skink *Esteban Cozachtli* rannte jetzt los zum Ball, versuchte diesen aufzuheben, doch entglitt ihm das Ei und es wurde in die Endzone gedrückt.

Jetzt war natürlich Not am Goblin, die zwar immer wieder in die richtige Richtung zu kommen schienen, aber mit diesen schnell laufenden Skinks nicht so ganz fertig zu werden konnten. Goblin *Dani* schlüpfte also aus der Tackle Zone und rannte nach hinten, um Goblin *Beda* mit dessen Angriff auf Skink *Esteban Cozachtli* zu helfen, der aber nur geschoben werden konnte. Bombardier *Marianne* versuchte wieder ein Bömbchen zu zünden, welches jedoch diesmal in ihren Händen explodierte und Sie zu Boden warf.

Somit waren die Indios wieder dran, hier zeigte sich die erstaunliche Schnelligkeit der Saurier, die mit MA6 ja wirklich zu den schnellsten Blockern zählen (*Anm.d.Red: Die Kombination einer Schnelligkeit von 6 mit Stärke 4 ist nicht zu verachten*), denn Saurier *Santiago Itzcuintli* konnte von relativ weit entfernt noch immer bequem die gegnerische Endzone erreichen, um hier den Blitz-Zug auf Goblin *Beda* zu machen, welcher benommen zu Boden gestreckt wurde. An der Front wurde eher halbherzig geschlagen, konzentrierten sich doch alle Spieler auf den nächsten Akt des Dramas: Skink *Esteban Cozachtli* schlüpfte aus der Tackle Zone und machte einen Schritt in die Endzone, um hier im nächsten Schritt den Ball aufheben und den Touch Down markieren zu können, doch trat er voll in die eigens präparierte Trampolin-Falle der Wiler, die ihn im hohen Bogen durch die Luft schleuderte.

Zwar landete er noch auf dem Spielfeld, doch leider mit dem Kopf voraus und war entsprechend sofort tot!

Die Wiler lachten sich ins Fäustchen, hatten sie doch mit diesem Trick einen sicheren Touch Down verhindern können und sicherten sich jetzt den Ball, als Goblin *Dani* an Saurier *Santiago Itzcuintli* vorbei rannte, in der Endzone den Ball vor dessen Füßen wegschnappte, wieder zurück nach vorne rannte, einen Langen Pass machte, der auch noch perfekt in Richtung Goblin *Bärți* flog. Zwar versuchte Saurier *Lukas Cuetzpalli* das Oval noch aus der Luft zu greifen, erreichte den Ball aber natürlich nicht, der dann auch noch gekonnt von Goblin *Bärți* aufgefangen wurde, der sein Glück gar nicht fassen konnte, sich schnell umdrehte und Richtung gegnerischer Endzone losrannte!

Die Indios, ob der schnellen Kehrtwende des Spiels etwas überrascht, zeigten wieder einmal die Schnelligkeit auch der starken Frontspieler, denn Saurier *Lukas Cuetzpalli* konnte den ganzen Weg zurücklegen, um den davongerannten *Bärți* einzuholen, für den Blitz-Zug reichte es nicht. Diesen machte dann Skink *Felix Ocelotl*, der erfolgreich die Kralle an den Goblin brachte, sich dabei aber selbst zu Boden riss. Goblin *Bärți* lag dann sogar nur ein wenig auf dem Feld herum, der Skink musste jedoch sogar verletzt das Feld räumen.

Nun wieder die Wiler an der Reihe, Bombardier *Marianne* warf wieder einmal ein Bömbchen in Richtung Gegner, das zwar zuerst auf Skink *Oscar Ozomatli* zu fliegen schien, dann jedoch abdriftete und harmlos explodierte. Goblin *Bärți* schluckte nun schnell sein mitgebrachtes Aufputzmittel herunter (*Anm.d.Red: Karte „Speed of Light“ gespielt, der Spieler würfelt einen W6, das Ergebnis ist die Anzahl zusätzlicher Felder, die er in diesem Zug zurücklegen darf*), stand auf, schlüpfte aus der Tackle Zone zum Ball, hob diesen auf, drehte sich und rannte erfolgreich zur Endzone!

Zum neuen Abschlag wachte Troll *Peter* wieder auf, doch war die Freude über den ersten Touch Down wohl zu hoch, denn der Ball driftete weit über den Spielfeldrand hinaus und so durfte Skink *Jason Huitztl* mit dem Ball in der Kralle starten. Das Spiel ging los, Troll *Peter* wurde gleich wieder von den Sauriern an der Front umgehauen, dann machte Saurier *Diego Itzcuintli* den Blitz-Zug auf Kettensäge *Andre*, der gerade erst aufs Feld gelaufen war, konnte diesen jedoch nur schieben. Skink *Jason Huitztl* avancierte vorsichtig zur Mittelfeldlinie und dann wurde erst die Abwehr der Wiler abgewartet.

Kettensäge *Andre* startete gleich das rotierende Monster und wartete ab, Troll *Peter* schaffte nicht aufzustehen, da ein interessanter Ameisenkampf am Boden stattfand und verschwendete so den Blitz-Zug. Am linken Flügel wurde Saurier *Marco Coatl* gleich zweimal angegriffen und geschoben, ansonsten fiel den Wilern nicht viel ein.

Die Indios griffen weiter an der Front an, wieder wurde die Säge angegriffen, diesmal im Blitz-Zug durch Saurier *Hugo Coatl* und diesmal ging *Andre* zu Boden und lag benommen da. Saurier *Marco Coatl* schob nun Goblin *Beat* aus dem Weg, was wiederum den Weg für Skinks *Jason Huitztl* und *Guillermo Cuetachtli* freimachte nach vorne durchzulaufen und zusammen mit dem ebenfalls loslaufenden *Oscar Ozomatli* ein Nest zu bilden.

Dieses bildete dann natürlich gleich wieder eine Zielscheibe für die Wiler, Goblin *Dani* rannte und machte den Blitz-Zug auf Skink *Jason Huitztl*, konnte ihn aber nur schieben. Gobline *Bärți* und *Hans* rannten also auch hin um Tackle Zonen aufzubauen und Goblin *Hugo* konnte Saurier *Marco Coatl* sogar benommen zu Boden strecken.

Letzter Spielzug der ersten Halbzeit, die Indios setzten alles auf eine Karte, Skink *Jason Huitztl* versuchte aus den ihn umringenden Tackle Zonen zu entkommen, der erste Schritt gelang, doch schon der zweite war zu viel, er ging zu Boden und gab den Ball frei.

Die Wiler freuten sich natürlich unmässig über das weitere Verhindern des gegnerischen TouchDowns und wollten jetzt möglichst viele Gegner vor der Halbzeit vom Feld bekommen.

Entsprechend machte zuerst Kettensäge *Andre* den Blitz-Zug auf Saurier *Hugo Coatl* und streckte ihn benommen zu Boden. Goblin *Dani* schlug Skink *Guillermo Cuetachtli* zu Boden; Goblin *Beat* und gleich danach Goblin *Hans* prügeln auf Skink *Oscar Ozomatli* ein, welcher beim zweiten Schlag dann auch zu Boden ging. Sogar Troll *Peter* mischte jetzt mit und schlug Saurier *Lukas Cuetzpalli* zu Boden. Zu guter Letzt wollte dann Goblin *Gritli* endlich ein Faul machen, trat voll auf Skink *Guillermo Cuetachtli*, konnte diesen jedoch nicht verletzen. Erwartungsgemäss hatte auch der Schiri nichts gesehen.

So endete also die erste Halbzeit – 1:0 für die **Gis-Kok-Wiler** mit 2:0 Casualties und einem Pass gegen **Los Indios de Zurigo** – die sich nur ärgern konnten bisher nicht besser gelaufen zu sein.

Zur zweiten Halbzeit standen sich also 10 Wiler und 9 Indios gegenüber, der Abschlag kam und schlagartig änderte sich das Wetter – vorher strahlend heller Sonnenschein, jetzt kalt und strömender Regen – wirklich nicht ideal für die Echsen, doch auch nicht gerade Super-Wetter für die Goblins (*Anm.d.Red: Der strömende Regen würde -1 auf den Würfelwurf bei jedem Versuch den Ball aufzuheben oder zu fangen bedeuten*). Der Ball landete und sogleich schlug Troll *Peter* Saurier *Hugo Coatl* zu Boden. Goblin *Hugo* rannte zum Ball, hob diesen auf und rannte los in die gegnerische Hälfte, gefolgt von Goblin *Beda*, der Deckung geben wollte. Die restlichen Wiler avancierten zur Mittelfeldlinie um Tackle Zonen zu bauen und Goblin *Sepp* versuchte Saurier *Santiago Itzcuintli* zu schlagen, erwischte sich jedoch selbst und ging zu Boden.

Die Indios liessen sich nicht von ihrem Schlachtplan abbringen, im Zentrum wurde geschlagen und geschoben; Skink *Guillermo Cuetachtli* machte den Blitz-Zug auf Goblin *Hugo*, der nachfolgende Skink *Oscar Ozomatli* tat es ihm gleich, konnte jedoch wieder nur den Goblin schieben. Skink *Jason Huitzil* rannte dann zum rechten Flügel um hier zu decken.

Die Wiler waren nun vorsichtig, da ja auch die Indios nur herumstanden, Goblin *Hugo* schlüpfte trotzdem aus der Tackle Zone und rannte weiter Richtung Endzone, Troll *Peter* schob Saurier *Hugo Coatl*, doch das war es dann schon und wieder die Indios am Zug, die jetzt etwas mehr aufdrehten:

Skink *Oscar Ozomatli* schob Goblin *Beda*, Skink *Guillermo Cuetachtli* schlüpfte aus der Tackle Zone und rannte nach hinten um Goblin *Hugo* in die Tackle Zone zu stellen, dann machte Skink *Jason Huitzil* den Blitz-Zug und konnte den Goblin benommen zu Boden strecken, der im Fallen den Ball freigab. An der Front schlugen jetzt die Saurier zu, doch konnte keiner die Goblins genügend in die Krallen bekommen, um auch nur einen einzigen zu Boden zu werfen. Saurier *Hugo Coatl* hatte da etwas mehr Glück, als es ihm gelang Troll *Peter* umzuwerfen, der dann von Saurier *Francisco Mazatl* gefoult wurde – allerdings reichte dies nur, um den Troll benommen auf dem Feld liegen zu lassen.

Die Wiler konnten nicht viel mehr tun, als zu versuchen aus den Klauen der Indios zu entkommen, beziehungsweise vielleicht doch den Ball vor deren langen Nasen wegzustehlen. Genau dies versuchte Goblin *Beda* indem er aus einer Tackle Zone schlüpfte, zum Ball rannte, diesen aber wegen des Regens nicht in die Finger bekommen konnte und so die Initiative wieder den Indios überliess.

Diese wollten sich zuerst etwas Luft verschaffen, so machte Skink *Guillermo Cuetachtli* den Blitz-Zug auf Goblin *Beda* und konnte ihn zu Boden werfen. Skink *Jason Huitzil* rannte zum Ball und schaffte es auch diesen nun aufzuheben und sofort in Richtung Mittelfeldlinie loszulaufen. Wieder schlugen die Saurier an der Front auf ihre kleinen Gegner ein, doch wieder zeigten sich die Goblins als zu wendig und keiner ging zu Boden.

Goblin *Beda* stand vorne schnell wieder auf, rannte und machte den Blitz-Zug auf Skink *Oscar Ozomatli* welcher jedoch nur geschoben wurde. Goblin *Beat* schlüpfte mitten zwischen den Gegnern durch, um den Ball-Träger zu decken, als Goblin *Hans* das gleiche versuchte, gelangen ihm die ersten beiden Schritte, der Dritte war dann zu viel, er wurde von Saurier *Diego Itzcuintli* gehalten und ging verletzt zu Boden!

Saurier *Diego Itzcuintli* hatte offensichtlich genau diesen Geschmack nach Blut gebraucht, denn dies spornte ihn an einen Blitz-Zug auf Goblin *Beat* zu machen, der schwer verletzt zu Boden ging (*Anm.d.Red: Die erste Diagnose – ein zertrümmerter Knöchel der Ihn -1 MA kosten würde*) und nur durch den eiligst herbeigerufenen Igor *H. Arke* wieder zusammengeflickt werden konnte. Am rechten Flügel liefen Skinks *Jason Huitztl* und *Oscar Ozomatli* nun nach vorne, gedeckt durch Saurier *Marco Coatl* und *Lukas Cuetzpalli* (*Anm.d.Red: Dies also die Anfänge eines Nests mit Stacheln..*) und im Zentrum wurde noch ein wenig geprügelt.

Viel blieb den Wilern gerade nicht übrig, Troll *Peter* versuchte den Blitz-Zug, doch wurde er durch den Regen abgelenkt (*Anm.d.Red: Er widmete sich einer innigen Betrachtung des Regentropfenspiels auf einer Pfützenoberfläche*) und verschenkte wieder einmal den Blitz-Zug. Ziemlich der einzige, der noch etwas machen konnte war nun Goblin *Sepp*, der todesmutig Saurier *Santiago Itzcuintli* angriff, jedoch erwartungsgemäss selbst zu Boden ging und den Indios den nächsten Spielzug ermöglichte.

Diese wollten jetzt nur schnell den Ausgleich machen, in der fünften Runde der zweiten Halbzeit war es ja auch höchste Zeit, wollte Echse noch das Spiel gewinnen, Skink *Jason Huitztl* sprintete also los...und fiel durch eine Falltür (*Anm.d.Red: Karte „Pit Trap – Fallgrube“ gespielt, der Spieler verschwindet unter dem Rasen und bleibt bis zur Halbzeit oder dem Spielende darunter gefangen, ausser er war gleichzeitig der Ballträger, in welchem Fall ein neuer Kick-Off stattfindet – die Mannschaft die zuletzt einen TouchDown gemacht hat, schlägt ab*). Der Schiri piff sofort den Zug ab und rief zum neuen Kick-Off auf.

Zu diesem vierten Abschlag des Spiels, der ja nun die Zugreihenfolge wieder umkehrte, konnten nur noch 9 Wiler aufs Feld, so dass nun 9 gegen 9 spielten. Der Abschlag kam, der Regen hörte schlagartig auf und es ward wieder perfektes Blood Bowl™ Wetter.

Die Indios, schon wieder durch einen Trick der Goblins am sicheren Touch Down gehindert, rannten sofort los, in der Mitte wurde geschlagen und geschoben, dann holte sich Skink *Guillermo Cuetachtli* den Ball, während Skink *Jason Huitztl* tief in die gegnerische Hälfte vordrang.

Jetzt waren allerdings zuerst wieder die Wiler an der Reihe, Goblin *Gritli* machte den Blitz-Zug auf Skink *Guillermo Cuetachtli* der allerdings nur geschoben wurde. Troll *Peter* schlug jetzt auch mal wieder zu und warf Saurier *Marco Coatl* zu Boden und Goblin *Blitz* rannte quer über das Spielfeld, um den Ball-Träger in die Tackle Zone zu stellen. Goblin *Beda* wollte nun aus der Tackle Zone an der Front entkommen, um weitere Tackle Zonen aufzubauen, wurde jedoch von Saurier *Santiago Itzcuintli* gehalten und benommen zu Boden gestreckt.

Skink *Guillermo Cuetachtli* wollte jetzt mit dem Ball in der Hand losrennen, wurde jedoch beim Herausschlüpfen gehalten, ging zu Boden und gab den Ball frei.

Diese Chance liess sich nun Goblin *Blitz* nicht entgehen, rannte zum Ball, hob diesen auf, überzeugte Troll *Peter* ihn zu werfen; der sich zuerst am Kopf kratzte, was denn der Kleine da neben ihm wollte, dann zugriff, aber statt den Goblin zu werfen, ihn als kleinen Snack zu verspeisen versuchte (*Anm.d.Red: Fähigkeit „Always Hungry“ – wenn ein Spieler mit dieser Fähigkeit versucht einen Mitspieler zu werfen, muss er zuerst einen W6 würfeln, bei einer 1 wird er versuchen den Mitspieler zu essen. Es wird wieder ein W6 gewürfelt, bei einer weiteren 1 wird der Spieler unwiederbringlich gefressen, bei einer 2-6 kann er entkommen, und landet in einem Feld neben dem Troll am Boden*). Wäre der Goblin jetzt wenigstens gut gelandet, hätten die Wiler noch etwas anderes probieren können, da er jedoch beim Landen strauchelte und zu Boden ging, gab er im Fallen den Ball auch noch frei, welcher zu Troll *Peter* hüpfte, der nur dumm grinsend zuschaute, wie das Oval von ihm abprallte und neben ihm zu Boden ging.

Im letzten Spielzug der Indios gab es nur noch eine theoretische Chance den Ball nach vorne zu bringen, los ging es mit Saurier *Santiago Itzcuintli*, der den Blitz-Zug auf Goblin *Gritli* machte und benommen zu Boden strecken konnte; dann schob Saurier *Lukas Cuetzpalli* Goblin *Beat* zur Seite,

was wiederum Skink *Oscar Ozomatli* erlaubte zum Ball zu laufen und zu versuchen diesen vor den Füssen von Troll *Peter* aufzunehmen; doch war der Schatten des Trolls wohl zu viel für die Echse, denn die liess den Ball fallen und vergab somit auch die letzte Chance auf den Ausgleich.

Die Wiler hatten selbst keine Hoffnungen mehr einen weiteren Touch Down zu machen, sehr wohl aber darauf noch weitere Echsen vom Feld zu stellen. Troll *Peter* machte den Anfang und griff Skink *Oscar Ozomatli* an, der jedoch nur geschoben werden konnte, der nun bereit stehende Goblin *Hugo* konnte ihn jedoch dann K.O. vom Feld stellen. Goblin *Dani* rannte nun zurück und half Goblin *Beat* mit dessen Angriff auf Skink *Francisco Mazatl*, welcher jedoch nur zu Boden geworfen werden konnte. Dies war dann auch der letzte Zug, Endstand also 1:0 mit 2:2 Casualties für die **Gis-Kok-Wiler** gegen **Los Indios de Zurigo**.

Die Wiler erhielten für diese hervorragende Leistung 70,000 Gold, die Indios 50,000. Durch die Möglichkeit einen Spieler für den halben Preis, aber den vollen Wert einstellen zu können (*Anm.d.Red: Karte „Special Offer“ gespielt, diese erlaubt es einen beliebigen Spieler, auch einen Star Spieler, für den halben Preis einzustellen, solange noch Platz in der Mannschaft ist*), rekrutierten die Indios sofort Ersatz für den gestorbenen Skink und Neuzugang *Arturo Yolcameh* wird bei den nächsten Spielen dabei sein. Die Wiler ehrten Goblin *Bärti* als MVP, während die Indios Saurier *Marco Coatl* diese Ehre zuteil kommen liessen. Weitere Erfolge verbuchten die Wiler bei den Fans, konnten sie doch Ihre Fangemeinde auf 7,000 ausbauen, während die Indios noch immer auf nur 3,000 zählen müssen.

Zu den Spielerprüfungen wurde bei den Wilern nur Goblin *Bärti* zugelassen, der diesmal die Fähigkeit „Jump Up“ erhielt. Bei den Indios durften gleich zwei Spieler an den Prüfungen teilnehmen – Saurier *Marco Coatl*, der „Block“ erhielt und Saurier *Diego Itzcuintli*, der zuerst durch Lauftraining einen weiteren Bewegungspunkt holen wollte, sich dann aber doch entschied, dass Ihm auf lange Sicht „Block“ mehr bringen würde.

So ging also dieser Spieltag auch zu Ende – die Goblins hatten wieder einmal gezeigt, dass durch freche Aktionen auf dem Spielfeld jeder Gegner in Schach zu halten ist – wenn auch nur durch Anwendung einiger fieser Tricks. Für die Indios natürlich eine Schmach, hatten sie doch eigentlich fest mit dem Sieg gerechnet. Die Tabelle (*Anm.d.Red: Siehe unten*) zeigt die Indios, trotz der Niederlage, noch auf dem vierten Platz, während sich die Wiler noch auf dem neunten befinden. Die nächsten Spiele werden für beide Mannschaften sicher noch ausschlaggebend! Da einige Mannschaften, trotz fester Integration in die ZAL 2, noch immer kein Spiel gespielt haben und die Organisatoren hoffen doch noch weitere Mannschaften begeistern zu können, sind die Positionen auf der Tabelle jedoch noch lange nicht in Stein gemeisselt und es zeichnet sich kein wirklicher Vorreiter ab. Als nächstes Spiel erwarten wir wieder eine Begegnung der ZAL 1 und danach die letzte Partie der zweiten Runde unserer ZAL 2 – der Begegnung zwischen The Horrible Rockies und Shrek-Liste. Wie immer werden die Reporter der DGZ live dabei sein!

Zürchheim Alchemists' League 2 (ZAL 2)

Position	Team	Race	Coach	P	W	D	L	Pts	TDF	TDA	TDD	CasF	CasA	CasD	TR	FF
1	Go For Cheese (GFC) United	Skaven	Fergus Wormtail	2	2			6	6	1	5	4	3	1	11 1	7

2	Zürchheim Flashers	Human	Heinrich Weinstein	2	2			6	5	1	4	7	2	5	12	5	0
3	Niederwening er Schnetzler Amateur Orc Club (NSAOC)	Orc	Pedra Almorcovar	2	1	1		5	6	2	4	6	3	3	11	6	1
4	Los Indios de Zurigo	Lizardman	Rafael Pocatepetl	2	1		1	4	3	2	1	6	3	3	10	3	7
5	Luciesheim Giants	Human	Lisa Ramulania	2	1		1	4	5	5	0	6	2	4	11	6	6
6	duplo	Skaven	The Tank	2		2		4	4	4	0	3	3	0	11	7	8
7	Steinmer Freii Orc Verein (SFOV)	Orc	Trudi Korcer	2	1		1	4	3	3	0	10	3	7	13	9	1
8	Hardcore Halfling Hooligans	Halfling	Albeit Knollen	2	1		1	4	1	2	-1	6	7	-1	11	9	1
9	Gis-KoK-wiler	Goblin	Tereza	2	1		1	4	1	2	-1	5	4	1	11	7	5
10	The Horrible Rockies	Chaos	Frank N'Furter	1	1			3	2	0	2	2	3	-1	10	4	0
11	Sihlsee Assassins	Dark Elf	Martina "The Killer" Waspeheart	2		1	1	3	3	6	-3	2	8	-6	11	1	5
12	Beer Bellies	Halfling	Bifur Tookson	2			2	2	1	4	-3	3	13	-	11	7	6
13	Monk's Thunderbolt	Chaos	Monk "The Tamer"	2			2	2	1	7	-6	4	7	-3	10	4	1
14	Shrek-Liste	Ogre	Fionissima	1			1	1	1	3	-2	1	4	-3	10	5	7

15	Woody Woodpeckers Woodelves	Wood Elf	Woody Woodpecker	0			0		0		0	100	2
16	Hell's Shorties	Chaos Dwarf	?	0			0		0		0	100	2
17	Mackay Cabre Tossers	Dwarf	Rob Roy MacKay	0			0		0		0	100	2
18	Ras-al-Cheops	Khemri	Ramtut Hokhoteph	0			0		0		0	100	2
19	Egilstadir Dragons	Norse	Sven Haraldson	0			0		0		0	100	3
20	Longstreet Sheilas	Amazon	Sheila Heeler	0			0		0		0	100	3
21	Südliche Fleischer-Vereinigung	Necromantic	Ludwig von Metzgerstein	0			0		0		0	100	3
22	Wolgograd Blitz	Vampire	Stanislav Stoker	0			0		0		0	100	3
23	The Grinders	Chaos Dwarf	The Incredible Hhurk	0			0		0		0	100	6
24	Das Team aus Weit-Weit-Weg	Ogre	Old Gregg	0			0		0		0	100	8

MS für die DGZ