



Adrenalinjunkies

Die Rüstung hält
Quarzkopf
Drei Wetter
tough



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	bV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Eisenwurz	Baummensch	2	6	5+	5+	10+	Baum fällt, Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Standfest, starker Wurfarm, Robust, Wurzeln schlagen			R								0	120.000 G	0
2	Starkast	Baummensch	2	6	5+	5+	10+	Baum fällt, Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Standfest, starker Wurfarm, Robust, Wurzeln schlagen			R								0	120.000 G	0
3	Peregrot Hasenfuß	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
4	Perdas Dürrholz	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
5	Rorigar Schmalhans	Catcher	5	2	3+	5+	7+	Ausweichen, Fangsicher, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Sprinten			R								0	55.000 G	0
6	Everoc Bundschuh	Catcher	5	2	3+	5+	7+	Ausweichen, Fangsicher, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Sprinten			R								0	55.000 G	0
7	Hibbor Plückerbaum	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
8	Lobelin Zweifel	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
9	Bandor Knöpfe	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
10	Seregrad Kaspereit	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
11	Smealon Sauerbrei	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
12	Merron Smiedegut	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	30.000 G	0
13	Marlad Händlis	Hefty	5	2	3+	3+	8+	Abwehren, Ausweichen, Kleinwüchsig			R								0	50.000 G	0
14	Sevali Zehnpfennig	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	0 G	0
15	Timon Stuppi	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	0 G	0
16	Boffer Piepensneider	Hefty	5	2	3+	3+	8+	Abwehren, Ausweichen, Kleinwüchsig			R								0	50.000 G	0

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	###	Rasse	Halblinge	Team Re-Rolls	2	@	60.000 G	=	120.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	###	Tier	3	Trainerassistenten	2	@	10.000 G	=	20.000 G
Ergebnisquote	#DIV/0!	CAS-for/Spiel	###	Teamrating	100	Cheerleader	2	@	10.000 G	=	20.000 G
SPP	0	CAS-ag./Spiel	###	Teamkasse	100.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	0	Upgrades/Spiel	###	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	1		Teamwert		900.000 G
Spiele	0	Spp/Spiel	###	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		momentaner TW		900.000 G

Verletzungen (W16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. nächstes Spiel (m), 10-12: bleibende Verl. & vnS (m)
13-14: Eigenschaftssenkung (W6: 1-2 -RW, 3 -BE, 4 -WG, 5 -GE, 6 -ST) & vnS (m), 15-16: Tod

Anreize:
0-4 Zeitarbeits-Cheerleader (je 20.000 G) /// 0-3 Teilzeit-Trainerassistenten (je 20.000G)
0-1 Wettermagier (30.000 G): für einen Zug das Wetter neu auswürfeln (+/-1 oder +/-2)
0-2 Bloodweiser-Fässer (je 50.000 G) /// 0-2 Sonderkarten (100.000 G)
0-8: zusätzliches Training (je 100.000 G) /// 0-3 Bestechungen (je 100.000 G [50.000 G])
0-2: wandernde Sanitäter (je 100.000 G) /// 0-1 Begräbnisassistent (100.000 G)
0-1 Pestdokter (100.000 G) /// 0-1 randalierende Neulinge (100.000 G)
0-1 Halbling-Meisterkoch (300.000 G [100.000 G]) /// 0-16 Söldner (variabel)
0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berühmte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteiischer Schiri (variabel)

Spielstart:
1. Fan-Faktor
2. Wetter
3/4. Gesellen/Anreize
5. Gebete an Nuffle
6. Anstoßrecht

Spielende:
1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln
2. treue Fans anpassen
3. SdT & Spielverbesserungen
4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.
5. kostspielige Fehler

Anstoßstabelle:
7: Brilliantes Training
8: Wetterwechsel
9: Überraschung
10: Blitz!
11: übereifriger Schiri
12: Sturm auf das Spielfeld

Wetter: 2: drückende Hitze (W3 zufällige Spieler pausieren), 3: sehr sonnig (-1 auf Passwürfe), 4-10: perfekt
11: ström. Regen (-1 auf Ball (ab)fangen, stören & aufnehmen), 12: Blizzard (-1 bei eilen & keine langen Pässe)

		Heim	Gast			Heim	Gast	Steigerungen & Einkäufe	
aktuelles Wetter:		Fans:		Fouls:					
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	Sani:					
Anreize / Gebete an Nuffle		Touchdowns:		vdS:					
		Casulties:		vnS:					
		je 1 extra SSP / SdT:	/ /	Stats:					
		Einnahmen / treue Fans:	/ /	Tod:					
		kostspielige Fehler:							