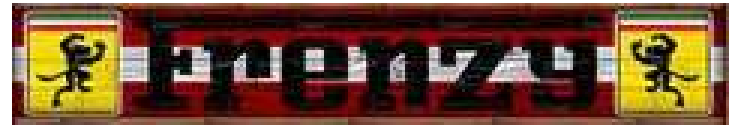




# Rußheimer Wolfpack



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Perry der Traurige	Fleischgolem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Robust, Standfest			R								0	115.000 G	0
2	Nowbah der Leichenhafte	Fleischgolem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Robust, Standfest			R						1		4	115.000 G	4
3	Macus Knochenmark	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration, Kick			E				2	1			8	60.000 G	2
4	Rigor das Sorgenkind	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
5	Boris Splitter	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
6	Gustav der Verstorbene	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration, Block			E				3	1			10	60.000 G	4
12	Rigor Hades	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
8	Conrad der Rächer	Wraith	6	3	3+	-	9+	Abstoßendes Aussehen, Blocken, Gewandt, keine Hände, Regeneration			R				1				2	95.000 G	2
9	Joram Weißzahn	Werewolve	8	3	3+	4+	9+	Klauen, Rasend, Regeneration, Block			E				1	1			6	145.000 G	0
10	Jorkusk der Zahnlose	Werewolve	7	3	3+	4+	9+	Klauen, Rasend, Regeneration, Block			E			3					9	145.000 G	3
13	Faulerspalter	Ghoul	7	3	3+	4+	8+	Ausweichen, Block			E	2		3	1				13	95.000 G	7
15	Fleischbringer	Ghoul	7	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	75.000 G	0
7	Manfred der Einhändige	Wraith	6	3	3+	-	9+	Abstoßendes Aussehen, Blocken, Gewandt, keine Hände, Regeneration			R								0	95.000 G	0
14											R								0	0 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	2	TD-for/Spiel	1,5	Rasse	Nekromanten	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	2	TD-ag./Spiel	1,0	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,625	CAS-for/Spiel	2,0	Teamrating	150,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	52	CAS-ag./Spiel	1,5	Teamkasse	5.000 G	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Upgrades	5	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Flo	treue Fans	2		<b>Teamwert</b>		<b>1.400.000 G</b>
Spiele	4	Spp/Spiel	13,0	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.400.000 G</b>

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 parteischer 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

Anstoßabelle:  
 7: Brillantes 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:					
		Touchdowns:		vdS:					
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:		vnS:					
		je 1 extra SSP / SdT:	/ /	Stats:					
		Einnahmen / treue Fans:	/ /						

kostspielige Fehler:

Tod: