

Anlage Match-Ereignisse

Jeder Coach wirft vor seinem Zug 1W16. Bei "1" wirft der aktive Spieler 1W8 u. d. passive 1W6

W8 W6 Match Ereignis

1-2	1	*Knall*	Ball platzt, Träger geht zu Boden, Ball verspr. (kein Fangen) --> Marker, TO 1W6 = 6 neuer Ball
	2	Enthusiastischer Sanitäter	Bei nächster Verletzung (8+) --> 1W6: Bei 4+ Verletzungswurf = 2-7 Angeschlagen
	3	Defekte Falltür	Eine der beiden Falltüren (bestimmen) öffnet sich beim betreten --> Sp. In die Menge gedr.
	4	Moment des Ruhmes	Aktiver Coach best. einen Spieler. Wird dieser zuerst aktiviert erhält er einen RR
	5	Fehde!	Jeder Coach bestimmt einen zuf. Sp. für Blocks gegeneinander +2ST u. Knochenbr. +1 (Angreifer)
	6	Wettermagie	Beide Coaches 1W6+FanFaktor. Sieger muss sich eine andere Wetterbedingung aussuchen
3-4	1	Wunschkämon	Der Coach m. d. - TDs o. - MTW = 1 WM. WM ändert Wurfergebnis eines Würfels n. belieben
	2	Abgelenkter Schiri	Aktueller Zug: Aktiver Coach <11 Sp. = Ein Spieler aufstellen od. Foul ohne Bestrafung
	3	Magische Einmischung	Aktiver Coach erhält einen Feuerball (1W3 Felder Abweichung m. 1W8, RW +1)
	4	Flitzer auf dem Spielfeld	Aktiver Coach wählt ein Feld einer SL (n. EZ) f. Flitzer. Nach jedem Zug EWS zur gegenüberl. SL BE: W3, ST:3, GE: n.z., WG: -, RW: 6+, Verhält sich wie Morgenstern
	5	Entsetzlicher Gestank	Aktiver Coach wählt ein Feld einer SL. 6 Felder um diesen Marker gilt verstörende Präsenz
	6	Holzregen	Aktiver Coach 1W6: 1-3 seine linke SZ, 4-6 seine rechte SZ. Jeder Spieler in der SZ = RW. Wenn die Rüstung hält = Kein Effekt
5-6	1	Tizcanische Welle	DeathZone S. 87
	2	Aufsässige Fans	Jeder Spieler der sich innerh. Von 3 Felder zur SL oder EZ befindet: GE u. WG-Tests -1
	3	Amnestie	Vom Platz gestellte Spieler dürfen in die reservebox zurückkehren
	4	Verzuberter Ball	Bis zum nächsten Zug des aktiven Coaches: Ball aufnehmen oder Fangen +1
	5	Brennendes Fass	Aktiver Coach --> Zielfeld, Abw. W3 F. in W8 Ri. Feld ist gesperrt. Uml. Felder -1 f. Ball aufnehmen. Bew. Ende in uml. Feld 1W6 >ST =Sp. Geht zu Boden. Zug Beginn 1W6: 6=Fass weg
	6	Werbevertrag	Zufälliger Spieler des aktiven Coaches darf in diesen Zug nicht aktiviert werden und verliert seine TZ.
7-8	1	Fehlf. d. Bewässerungsanl.	Zu Beginn des nächsten Zuges des aktiven Teams -1 Ball aufnehmen, Passen, Fangen od. Stören
	2	Whiteout	Für den Rest des Drives muss jeder Sp. Der 5+ Felder bewegen will dafür Eilen. Nur Kurzes Abspiel und Kurzer Pass möglich. Hau wech das Leder darf nicht einges. werden.
	3	Bitte um Ruhe	Bis zum Beginn des nächsten Zugs des aktiven Coaches: Keine Bestrafung für Fouls
	4	Abgestürzte Kamera	Aktiver Coach --> Zielfeld, Abw. W3 F. in W8 Ri. Feld ist gesperrt. Uml. Felder dürfen überhüpft werden. Wenn Zielf. Besetzt: Sp. Zurückgedrängt und geht zu Boden. Liegende Sp. Zurückgedr. U. RW. Dauer bis Ende Drive .
	5	Wurfgeschosse	Für den Rest des Drives Ball aufnehmen -1. Zweites Eilen -1.
	6	Totale Finsternis	Bis zum nächsten Zug des aktiven Coaches: Alle Sp. halbe BE, Passen und Fangen -2

Anlage Stadion

Ungewöhnliche Spielfläche

1	Knöcheltiefes Wasser	Rüstungswürfe -1, vor dem Rumdrehen (Gesicht --> Rücken) 1W6, bei 1 kein Erholen
2	Abschüssiges Spielfeld	Zu Beginn 1w6: 4+ Abschüssig zum anst. Team. Bei scattern EW-Schablone zum Gefälle
3	Eis	Ball verspringt 2 Felder. Spieler fällt in W8 Richtung hin, wenn besetzt dann im Feld
4	Astrogranit	Rüstungswürfe +1, Bei hinfallen nach d. Eilen 1W6: 4+ Sp. Bleibt stehen
5	Unebener Boden	BE -1 für alle Sp. (Min 3), 1 zusätzliches Feld Eilen möglich
6	Massiver Stein	Ball verspringt 2 Felder. Rüstungswürfe +1

Heruntergekommen

1	Gleichgültige Offizielle	Jedes Team erhält pro Halbzeit 1 zusätzliche Bestechung
2	Fürchterliche Tribünen	Zu Beginn jedes Drives jeder Coach 1W6: 1 = Fan-Faktor -1
3	Offene Falltüren	Falltüren gelten wie Rausgedrängt
4	Unklare Markierungen	Anstoßende Team wählt an der LOS oder 1 Feld davor oder dahinter aufzustellen
5	Dringend benötigte Publicity	Jedes Team 1w6*10K GS zusätzliche Einnahmen
6	Schlecht gebaute Kerker	Am Ende des Drives dürfen rausgestellte Spieler bei 1W6: 5+ wieder in Reserve

Luxus

1	Integrierte Verkaufsstände	Jedes Team 1w3*10K GS zusätzliche Einnahmen
2	Für Spektakel berühmt	Vor dem Spiel jeder Coach 1W6, Ergebnisse addieren, *10K GS = Für beide GS für Anreize
3	Übertragungsstudio	Anreize Stars, Söldner, Trainerstab, Zauberer und Schiris 1W3*10K günstiger
4	Sanitäter vor Ort	Jedes Team, bekommen einen Wandersanitäter, Herr d. Untodes od. Pestdokter
5	Umschlossenes Spielfeld	Kein rausdrängen möglich, Ball prallt von der Bande 1 Feld ab
6	Luxus-Sitzplätze	Zu Beginn des Drives 1W3 + Treue Fans Wert. Ergebnis < FanFaktor +1 RR

Ansässige Zuschauer

1	Verrückte voller Bier	Zu Beginn des Drives 1W6: Bei 1 (1HZ) od. 1-2 (2HZ) --> DeathZone S. 65
2	Lärmender Pöbel	Jeder FanFaktor +1, Rausdrängen +1 Verletzungswurf; bei Riot +1 auf W3 Wurf für Anzahl Sp.
3	Besserwisserische Zwischenrufer	Erfolgreiches Foul m. Verletzung d. Spielers ohne Spot 1W6: 1-3 Spieler wird doch bestraft
4	Ein Haufen Pazifisten	Bei Riot erneut würfeln, Rausgedrängt 1W6: 4+ ohne Verletzungswurf i. d. Reserve
5	Schönwetterfans	Am Ende des Drives 1W6: 1= FanFaktor -1, Einwurf wird bei 1W6 1-3 einen Turn verzögert
6	Ernst und still	Cheerleader haben keinen Effekt, Rausgedrängt ohne Verletzung, Sp. kommt zurück

Ansässig werden (1W6: Win +1, Lost -1, +1 Spons. (+2 bes. Spons.), +1 bei Treue Fans Wert 4+, +2 bei Treue Fans Wert 7+)

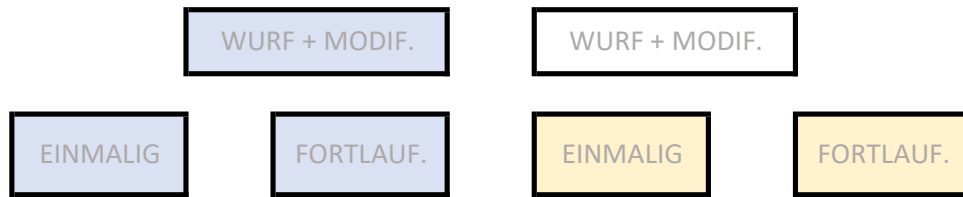
<= 5	Abgelehnt	Kein Interesse
6-8	Das wird teuer	Vertrag kommt zustande. Einnahmen sind verloren
9+	Bedingungsloses Angebot	Vertrag kommt kostenlos zustande

Heimstadion

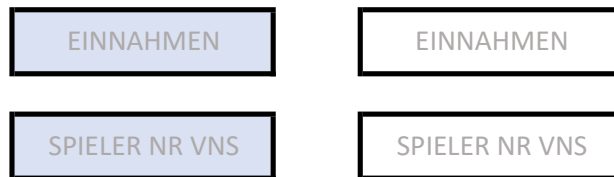
- 1) +1 auf den 1W3 Wurf für Fan-Faktor Wurf
- 2) Gegner bekommt 50K zusätzliche Anreize
- 3) Heimmannschaftsspieler die in die Menge gedrängt werden bleiben bei 1W6: 5+ unversehrt
- 4) Bei verlorenem Spiel 1W6: Ergebnis > Treue Fans Wert oder "6" verlust des Stadions (30K GS = -1)
- 5) Stadion Kaufen = 250K GS, Kein 4) (Sieg +1W3*10K Einnahmen, Niederlage -1W3*10K GS)
- 6) Stadion verkaufen --> 1W6: 1 = 2W6*10K GS verk., 2-5 = 2W6*10K+100K 6 = 250K

Anlage Sponsoren

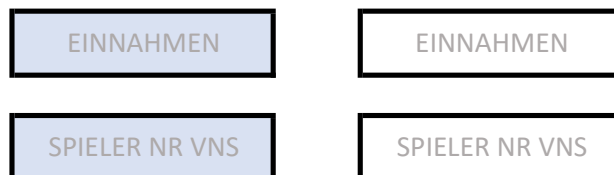
1) Sponsor finden --> 1W16 (+3 Win, +1 pro TD, +1 pro Verlust Gegner, +2 Play-Off Spiel): 20+ einmaliges od. fortl. Sponsoring



2a) Einm. Sponsoring --> +1W6*10.000 GS (Einnahmen) und zusätzlichen Wurf: bei "1" auf 1W6 muss ein zuf. Spieler Aussetzen



2b) Fortl. Sponsoring --> +1W3*10.000 GS (Einnahmen) und zusätzlichen Wurf: bei "1" auf 1W6 muss ein zuf. Spieler Aussetzen



Bei der Entscheidung eines fortlaufenden Sponsorings darf man einen bedeutenden Sponsor wählen

2b1) Bedeutender Sponsor --> Boni lt. Beschr. DZ S. 58 ff., zus. Wurf: bei "1" auf 1W6 muss ein zuf. Spieler Aussetzen



Eintretende Effekte des bedeutenden Sponsors für das nächste Spiel

-----	-----
-----	-----
-----	-----