

3 - Anstoßereignis (2W6 auf der Anstoßtabelle)

2	Schnappt den Schiri	Jedes Team +1 Bestechung
3	Auszeit	Zugmarke des anstoßenden Teams bei 6, 7 oder 8 = um 1 zurücksetzen, ansonsten vorziehen
4	Stabile Verteidigung	1W3+3 offene Spieler des anstoßenden Teams dürfen neu aufgestellt werden
5	Hoher Ball	Ein beliebiger freier Spieler des annehmenden Teams darf unter dem Ball positioniert werden
6	Begeisterte Fans	Beide Trainer 1W6+Cheerleader. Der Gewinner: Erste Blocken-Aktion = Überzahl !
7	Brilliantes Training	Beide Trainer 1W6+Trainerassistenten. Der Gewinner bekommt für den Drive +1RR
8	Wetterwechsel	Wetter erneut ermitteln. Bei Ergebnis "Perfekte Bedingungen" weicht der Ball ein weiteres Feld ab
9	Überraschung	1W3+3 offene Spieler des annehmenden Teams dürfen 1 Feld weit bewegt werden
10	Zum Angriff !	1W3+3 offene Spieler des anstoßenden Teams dürfen f. Bewegung aktiviert werden. 1 Sp. darf Blitzen
11	Schlechter Snack	Beide Trainer werfen 1W6. Verlierer bestimmt zufällig einen seiner Spieler und würfelt 1w6. Bei Gleichstand würfeln beide. Bei 2+ = angeschlagen, bei 1 vom Platz gestellt.
12	Sturm auf das Spielfeld	Beide Trainer werfen 1W6 + FanFaktor. Verlierer bestimmt zufällig 1w3 seiner Spieler. Bei Gleichstand beide. Die Spieler gelten als angeschlagen

Verletzungstabelle (2W6)

2-7	Angeschlagen	Der Spieler wird mit dem Gesicht nach unten platziert
8-9	K.O.	Der Spieler wird in der K.O- Box platziert
10+	Verlust	Der Spieler wird aus dem Spiel entfernt (Toten/ Verletzten Box) --> Wurf "Schwere Verletzungen"

Verletzungstabelle für Kleinwüchsige Spieler (2W6)

2-6	Angeschlagen	Der Spieler wird mit dem Gesicht nach unten platziert
7-8	K.O.	Der Spieler wird in der K.O- Box platziert
9	Lädiert	Der Spieler wird aus dem Spiel entfernt (Toten/ Verletzten Box) --> <u>kein</u> Wurf "Schwere Verletzungen"
10+	Verlust	Der Spieler wird aus dem Spiel entfernt (Toten/ Verletzten Box) --> Wurf "Schwere Verletzungen"

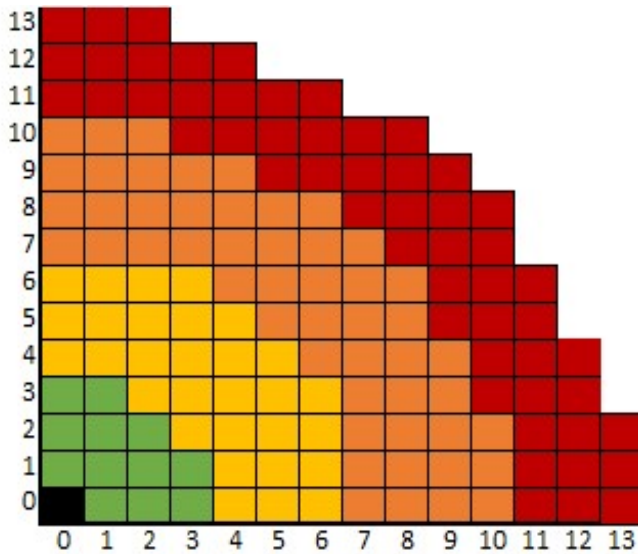
Schwere Verletzungen (1W16)

1-6	Lädiert	Der Spieler verpasst den Rest des Spieles
7-9	Schwer Verwundet	Verpasst das nächste Spiel (VNS)
10-12	Ernste Verletzung	Hartnäckige Verletzung (HV) und Verpasst das nächste Spiel (VNS)
13-14	Bleibende Verletzung	Eigenschaftensenkung und VNS
15-16	Tot	Tja, Tot eben !

Bleibende Verletzungen (1W6)

1-2	Kopfverletzung	-1 RW
3	zertrümmertes Knie	-1 BE
4	Gebrochener Arm	-1 WG
5	Halsverletzung	-1 GE
6	Ausgekugelte Schulter	-1 ST

Den Ball passen



Zielgenauer Pass	WG-Test bestanden oder natürliche 6	Ball landet im Zielfeld (ZF)
Ungenauer Pass	WG-Test misslungen (>1 nach Modifikation)	Ball weicht vom ZF ab (3)
Verpatzter Pass	WG-Test misslungen oder mit natürlicher 1	Ball versp. vom Startfeld

Modif. Ball werfen

Kurzer Pass (gelb)	-1
Langer Pass (Orange)	-2
Magapass (Rot)	-3
Pro Tackelzone	-1

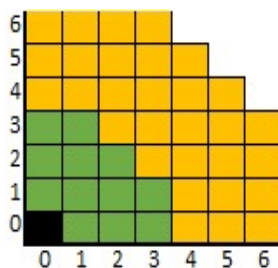
Modif. Pass abfangen

Pass zielgenau	-3
Pass ungenau	-2
Pro Tackelzone	-1

Ball fangen

Pass zielgenau o. übergabe	0
Ball verspringt	-1
Ball eingeworfen	-1
Pro Tackelzone	-1

Andere Spieler werfen



Zielgenauigkeitsprobe

Schneller Wurf (Grün)	0
Kurzer Wurf (Gelb)	-1
Pro Tackelzone	-1

Landen

Erstklassiger Wurf	0
Suboptimaler Wurf	-1
Verpatzter Wurf	-1
Pro Tackelzone	-1

Erstklassiger Wurf	WG-Test bestanden oder natürliche 6	Abweichen (3)
Suboptimaler Wurf	WG-Test misslungen (>1 nach Modifikation)	Abweichen (3)
Verpatzter Wurf	WG-Test misslungen mit natürlicher 1	Spieler versp. vom Startfeld

Auf sie eintreten, wenn sie am Boden liegen

Offensive Unterstützung (nicht in Tackelzone)	+1
Defensive Unterstützung (nicht in Tackelzone)	-1

Gegen eine Entscheidung aussprechen

1	Runter vom Platz	Trainer und Spieler werden des Feldes verwiesen
2-5	Mir Egal	Spieler wird vom Platz gestellt
6	Na gut, wenn das so ist	Zugverlust, Jedoch wird der Spieler nicht vom Platz gestellt

Starspielerpunkte ausgeben

		Zufällig Normal	Wähle Normal, Zufällig Double	Wähle Double	Zufällige Eingeschaft
1	Erfahren	3	6	10	14
2	Veteran	4	8	12	16
3	Aufstr. Star	6	12	16	20
4	Starspieler	8	16	20	24
5	Superstar	10	20	24	28
6	Legende	15	30	34	38

Eigenschaftenverbesserungstabelle (1W8)

1	Verbessere RW um 1 oder wähle eine primäre oder sekundäre Fertigkeit
2	Verbessere RW oder WG um 1 oder wähle eine primäre oder sekundäre Fertigkeit
3-4	Verbessere RW, BE oder WG um 1 oder wähle eine primäre oder sekundäre Fertigkeit
5	Verbessere BE oder WG um 1 oder wähle eine primäre oder sekundäre Fertigkeit
6	Verbessere GE oder BE um 1 oder wähle eine primäre oder sekundäre Fertigkeit
7	Verbessere GE oder ST um 1 oder wähle eine primäre oder sekundäre Fertigkeit
8	Verbessere eine Eigenschaft deiner Wahl um 1

Kostspielige Fehler (Kleiner Vorfall - 1W3 * 1000, Bed. Vorfall - 1/2 Vereinskasse, Katastr. 2W6*10.00 verbleiben)

	--> 195.000	--> 295.000	--> 395.000	--> 495.000	--> 595.000	600.000 +
1	Kleiner Vorfall	Kleiner Vorfall	Bed. Vorfall	Bed. Vorfall	Katastrophe	Katastrophe
2	Krise abgew.	Kleiner Vorfall	Kleiner Vorfall	Bed. Vorfall	Bed. Vorfall	Katastrophe
3	Krise abgew.	Krise abgew.	Kleiner Vorfall	Kleiner Vorfall	Bed. Vorfall	Bed. Vorfall
4	Krise abgew.	Krise abgew.	Krise abgew.	Kleiner Vorfall	Kleiner Vorfall	Bed. Vorfall
5	Krise abgew.	Krise abgew.	Krise abgew.	Krise abgew.	Kleiner Vorfall	Kleiner Vorfall
6	Krise abgew.	Krise abgew.	Krise abgew.	Krise abgew.	Krise abgew.	Kleiner Vorfall