



### 3rd Airborne



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	Athavar	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle			V		1	1	1	7			19	140.000 G	5
2	Azariel	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle			V				2	6		3	21	140.000 G	7
3	Faelandel	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher, Ausweichen, Blocken, Gewandt, Tackle			SP				15				45	170.000 G	3
4	Feysiriel	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher, Ausweichen, Blocken, Gewandt		1	AS		1		10	1	1		37	150.000 G	11
5	Helauneval	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher, Ausweichen			E				3				9	110.000 G	3
6	Leutherion	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher, Ausweichen, Blocken			V				4		1		16	130.000 G	2
7	Balladion	Werfer	6	3	2+	2+	9+	In den Wolken, sicherer Pass, Wurfsicher, Ausweichen, Kanonier, Blocken			AS	21			1	2		3	31	160.000 G	5
8	Ometheon	Werfer	6	3	2+	2+	9+	In den Wolken, sicherer Pass, Wurfsicher, Ausweichen, Blocken			V	18				1			20	140.000 G	6
9	Calomel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle, Fend			V					2	1	6	14	110.000 G	0
10	Cian	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E				1		1		7	90.000 G	1
11	Cirdan	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E		1	1		3	1		12	90.000 G	6
12	Diunradhar	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle, Fend			V	1				2	2	3	16	110.000 G	2
13	Diundriel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E					1	1		6	90.000 G	0
14	Eorlariel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E						3		12	90.000 G	6
15	Eldariel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	32	TD-for/Spiel	3,3	Rasse	Hochelfen	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G
CAS-Differenz	8	TD-ag./Spiel	0,6	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,917	CAS-for/Spiel	2,4	Teamrating	291	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	265	CAS-ag./Spiel	1,8	Teamkasse	410.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	27	Upgrades/Spiel	2,3	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	6		<b>Teamwert</b>		<b>1.970.000 G</b>
Spiele	12	Spp/Spiel	22,1	Spiralling Expenses	20.000 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.970.000 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 Pestdoktor (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:		Spielende:		Anstoßstabelle:		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld	
1. Fan-Faktor		1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln		2: Schnap. Schiri		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
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:							