

Bounty Hunters

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	Lyriorn	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen			E				2	2			10	120.000 G	4
2	Drizt	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen			E				3	2			13	120.000 G	7
3	Umthar	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle			V				4	4			20	140.000 G	6
4	Ferthrin	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle		1	V				1		3		15	140.000 G	1
5	Yrith	Läufer	7	3	2+	3+	8+	Abspiel, Nerven aus Stahl			E	5					2		13	100.000 G	7
6	Memnon	Läufer	7	3	2+	3+	8+	Abspiel			R	2							2	80.000 G	2
7	Lady Aliviana	Hexenkriegerin	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend, Ringen			E				1	2			7	130.000 G	1
8	Lady Sinesha	Hexenkriegerin	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend, Ringen	m		E				2				6	130.000 G	0
9	Mathlin	Lineman	6	3	2+	4+	9+		m		R			1	1			5	70.000 G	5	
10	Athlontar	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R						1		4	70.000 G	4
11	Caemdor	Lineman	6	3	2+	4+	9+			1	R						1		4	70.000 G	4
12	Menlaine	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R						1		4	70.000 G	4
13	Lithlar	Lineman	6	3	2+	4+	9+	Ringen			E					1	1		6	90.000 G	0
14																			0	0 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	7	TD-for/Spiel	1,8	Rasse	Dunkelelfen	Team Re-Rolls	5	@	50.000 G	=	250.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	0,9	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,750	CAS-for/Spiel	1,6	Teamrating	208	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	109	CAS-ag./Spiel	1,6	Teamkasse	240.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	10	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Dan_Zan	treue Fans	5		Teamwert		1.630.000 G
Spiele	8	Spp/Spiel	13,6	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		momentaner TW		1.430.000 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 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: Brillantes 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					
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		12: Sturm auf das Spielfeld					
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielerverbesserungen		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		12: Sturm auf das Spielfeld									
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		11: übereifriger Schiri													
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		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:					