

Brotherhood of bearded Villains

Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	extra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Agamemnon	Minotaurus	5	5	4+	-	9+	Einzelgänger(4+), Knochenbrecher(+1), Hörner, Rasend, Robust, animalische Brutalität, Blocken			E					6	1		16	190.000 G	4
2	Heraklion II	Stierzentaur	6	4	4+	6+	10+	Robust, Sprinten, Sprintsicher			R								0	130.000 G	0
3	Hades	Stierzentaur	6	4	4+	6+	10+	Robust, Sprinten, Sprintsicher, Blocken, Unterstützen			V	1			4	3	1		23	170.000 G	9
4	Babak	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E					2	1		8	90.000 G	2
5	Parham	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R					2			4	70.000 G	4
6	Kashajar	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Knochenbrecher, Klauen			V					6	1	6	22	130.000 G	2
7	Cenk	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle		1	R					2			4	70.000 G	4
8	Faramarz	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Knochenbrecher			E					1	1		6	90.000 G	0
9	Ghazal	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E					1	1		6	90.000 G	0
10	Holball	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Blocken, Ballgefühl			V				2	1	2	6	22	80.000 G	8
11	Brabblbenk	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Blocken			E	1			2	1			9	60.000 G	3
12	Kuetschi	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Blocken, Brutal			V				1	2	2	3	18	80.000 G	4
13	Zifnob	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Blocken			E				1		1		7	40.000 G	1
14											R								0	0 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	1,2	Rasse	Chaoszwerge	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	19	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	2,8	Teamrating	229,5	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	145	CAS-ag./Spiel	1,1	Teamkasse	365.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	14	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	1. Bruder Dan_Zan	treue Fans	4		Teamwert		1.640.000 G
Spiele	11	Spp/Spiel	13,2	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.640.000 G

Verletzungen (W16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. näch. Spiel (m), 10-12: hartn. Verl. (HV) & vnS (m)
 13-14: Eigenschaftssenkung (W6: 1-2 -RW, 3 -BE, 4 -WG, 5 -GE, 6 -ST) & vnS (m), 15-16: Tod

Spielstart:	Spielende:	Anstoßstabelle:
1. Fan-Faktor (W3+Fans)	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	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)

kostspielige Fehler
 Teams mit 100.000 G oder mehr in der Teamkasse nach Spielende und Punkt 4 müssen einen W6 würfeln:

W6 Ergebnis	100.000 G	200.000 G	300.000 G	400.000 G	500.000 G	600.000 G
1	bis 195.000 G	bis 295.000 G	bis 395.000 G	bis 495.000 G	bis 595.000 G	und mehr

Krise abgewendet: kein Geldverlust
 kleiner Vorfall: W3 x 10.000 Goldstücke gehen verloren
 bedeutender Vorfall: die Hälfte des Goldes (abgerundet auf 5.000 G) gehen verloren
 Katastrophe: alle Goldstücke bis auf 2W6 x 10.000 G gehen verloren

		Heim	Gast			Heim	Gast		
aktuelles Wetter:		Fans:				Fouls:		Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe	
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:		/	/				