



# Har Graef Bloodstars



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	Walt Kowalski	Runner	7	3	2+	3+	8+	Abspiel			R				1				3	80.000 G	3
2	Morgan-Sullivan	Runner	7	3	2+	3+	8+	Abspiel			R								0	0 G	0
3	Mickey Knox	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R					1			2	100.000 G	2
4	Tyler Durden	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R								0	100.000 G	0
5	Vincent Vega	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen			E					1	1		6	120.000 G	0
6	Jules Winnfield	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R								0	100.000 G	0
7	Mickey O'Neil	Feldspieler	6	3	2+	5+	9+		m		R								0	70.000 G	0
8	Jack Torrance	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
9	Norman Bates	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
10	Lester Burnham	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R					1			2	70.000 G	2
11	Don Logan	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
12	Harry-Loekhart	Feldepieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	0 G	0
13	Gay-Perry	Feldepieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	0 G	0
14	Alex-de-Large	Assassine	7	3	2+	5+	8+	Manndeckung, Niederstechen			R								0	0 G	0
15	Mallory Knox	Hexe	7	3	2+	5+	8+	Raserei, Ausweichen, Aufspringen			R				1				3	110.000 G	3
16	Ellen-Ripley	Hexe	7	3	2+	5+	8+	Raserei, Ausweichen, Aufspringen			R								0	0 G	0

TD-Differenz	2	TD-for/Spiel	2,0	Rasse	Dunkel elfen	Team Re-Rolls	1	@	50.000 G	=	50.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	0,0	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	1,000	CAS-for/Spiel	3,0	Teamrating	111,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	16	CAS-ag./Spiel	3,0	Teamkasse	15.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	1	Upgrades/Spiel	1,0	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	2		<b>Teamwert</b>		<b>1.070.000 G</b>
Spiele	1	Spp/Spiel	16,0	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		<b>momentaner TW</b>		<b>1.000.000 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 Zeitaraits-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 Pestdokter (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:		Anstoßabelle:		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 & Spielverbesserungen		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:							