

# Haunted Dogs



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		Wraith	6	3	3+		9+	Foul Apperance, Block, Sidestep, No Hands, Regeneration			R					2			4	95.000 G	4
2		Wraith	6	3	3+		9+	Foul Apperance, Block, Sidestep, No Hands, Regeneration			R							3	3	95.000 G	3
3		Flesh Golem	4	4	4+		10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, <b>Block</b>			E					1	1		6	135.000 G	0
4		Flesh Golem	4	4	4+		10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, <b>Block</b>			E					1	1		6	135.000 G	0
5		Ghoul	7	3	3+	4+	8+	Dodge, <b>Block</b>			E				3				9	95.000 G	3
6		Ghoul	7	3	3+	4+	8+	Dodge, <b>Block</b> , <b>Gewandt</b>			V				2		2		14	115.000 G	0
7											R								0	0 G	0
8											R								0	0 G	0
9		Zombie	4	3	4+		9+	Regeneration, <b>Block</b>			E					1	1		6	60.000 G	6
10		Zombie	4	3	4+		9+	Regeneration			R							3	3	40.000 G	3
11		Zombie	4	3	4+		9+	Regeneration, <b>Block</b>			E					3			6	60.000 G	0
12		Zombie	4	3	4+		9+	Regeneratio			R					1		3	5	40.000 G	5
13		Zombie	4	3	4+		9+	Regeneration			R					1		3	5	40.000 G	5
14											R								0	0 G	0
15		Werewolf	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration			R				1	1			5	125.000 G	5
16		Werewolf	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration, <b>Block</b>			E					2	1	3	11	145.000 G	5

TD-Differenz	7	TD-for/Spiel	1,6	Rasse	Necormantic Horror	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	2	TD-ag./Spiel	0,6	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,857	CAS-for/Spiel	2,1	Teamrating	181	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	83	CAS-ag./Spiel	1,9	Teamkasse	190.000 G	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Upgrades	8	Upgrades/Spiel	1,1	Cheftrainer	Luka	treue Fans	6		<b>Teamwert</b>		<b>1.460.000 G</b>
Spiele	7	Spp/Spiel	11,9	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.460.000 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: 1. Fan-Faktor 2. Wetter 3/4. Gesellen/Anreize 5. Gebete an Nuffle 6. Anstoßrecht	Spielende: 1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln 2. treue Fans anpassen 3. SdT & Spielverbesserungen 4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel. 5. kostspielige Fehler	Anstoßstabelle: 7: Brilliantes Training 8: Wetterwechsel 9: Überraschung 10: Blitz! 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)		

		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:							