



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	Vertrag. Cop
1	Themera Schlangenclan	Thrower	6	3	3+	3+	8+	Ausweichen, Immer am Ball, Wurfsicher, Sicherer Ball, Blocken			E	3			1		1		10	100.000 G	4
2	Artemis die Anaconda	Thrower	6	3	3+	3+	8+	Ausweichen, Immer am Ball, Wurfsicher, Sicherer Ball			R								0	80.000 G	0
3	Ayla vom Flussstamm	Blitzer	7	3	3+	5+	8+	Ausweichen, Hit & Run, Aufspringen			R					1			2	90.000 G	2
4	Hiera vom Flussstamm	Blitzer	7	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Hit & Run, Aufspringen, Blocken			E					1	1	3	9	110.000 G	3
5	Antiope Clan Jaguargott	Blocker	6	4	3+	5+	9+	Ausweichen, Wehrhaft, Blocken			E				1		1		7	130.000 G	1
6	Elektra Gefährtin des Jaguars	Blocker	6	4	3+	5+	9+	Ausweichen, Wehrhaft			R					1		3	5	110.000 G	5
7	Demeter Adler-Clan	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
8	-----	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
9	Helena die Zweite	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
10	lone Alder-Clan	Linewoman	5	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R						1		4	50.000 G	4
11	Phyliss die Zweite (Neu)	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
12	Xenia Adler-Clan	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
13	Elpis Weite Schwinge	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
14	Gaby Adlerklaue	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
15	Samia große Schwinge	Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	-5	TD-for/Spiel	0,5	Rasse	Amazons	Team Re-Rolls	3	@	60.000 G	=	180.000 G	
CAS-Differenz	-6	TD-ag./Spiel	1,8	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G	
Ergebnisquote	0,125	CAS-for/Spiel	0,8	Teamrating	142	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G	
SPP	37	CAS-ag./Spiel	2,3	Teamkasse	40.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G	
Upgrades	3	Upgrades/Spiel	0,8	Cheftrainer	Susanne Röder	treue Fans	1		Teamwert		1.310.000 G	
Spiele	4	Spp/Spiel	9,3	Spiralling Expenses	0-G	Show Match	nein	Saison	1		momentaner TW	1.310.000 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:	7: Brillantes Training
1. Fan-Faktor (W3+Fans)	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	2: Schnap. Schiri	8: Wetterwechsel
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	9: Überraschung
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige. Spielverbesserungen	4: stab. Verteidigung	10: Blitz!
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	11: übereifriger Schiri
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	6: begeisterte Fans	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
	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

aktuelles Wetter:		Fans:		Fouls:		Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	Sani:		
Anreize / Gebete an Nuffle		Touchdowns:		vdS:		
Falltür		Casulties:		vnS:		
		je 1 extra SSP / SdT:	/ /	Stats:		
		Einnahmen / treue Fans:	/ /	Tod:		