



3rd Airborne



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	Athavar	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle			V		1	1	1	5			15	140.000 G	1
2	Azariel	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle	m		V				2	5			16	140.000 G	2
3	Faelandel	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher, Ausweichen, Blocken, Gewandt			AS				11				33	150.000 G	7
4	Feysiriel	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher, Ausweichen, Blocken, Gewandt		1	AS		1		8	1	1		31	150.000 G	5
5	Helauneval	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher			R								0	0 G	0
6	Louthorion	Fänger	8	3	2+	5+	8+	Fangsicher			R								0	0 G	0
7	Balladion	Werfer	6	3	2+	2+	9+	In den Wolken, sicherer Pass, Wurfsicher, Ausweichen, Kanonier			V	14			1	2			21	140.000 G	7
8	Ometheon	Werfer	6	3	2+	2+	9+	In den Wolken, sicherer Pass, Wurfsicher, Ausweichen			E	8							8	120.000 G	2
9	Calomel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle	m		E					2	1		8	90.000 G	2
10	Cian	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E				1		1		7	90.000 G	1
11	Cirdan	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E		1	1		2	1		10	90.000 G	4
12	Diundradhar	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E	1				2	1		9	90.000 G	3
13	Diundriel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E					1	1		6	90.000 G	0
14	Eorlariel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+		m		R						1		4	70.000 G	4
15	Eldariel	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	21	TD-for/Spiel	3,4	Rasse	Hochelfen	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G
CAS-Differenz	7	TD-ag./Spiel	0,4	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	1,000	CAS-for/Spiel	2,9	Teamrating	204,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	168	CAS-ag./Spiel	1,9	Teamkasse	105.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	18	Upgrades/Spiel	2,6	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	6		Teamwert		1.610.000 G
Spiele	7	Spp/Spiel	24,0	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. 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

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 & Spielerverbesserungen
4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.
5. kostspielige Fehler

Anstoßabelle:
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)

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 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)

		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:							