

# Bounty Hunters

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	Lyriorn	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R				1				3	100.000 G	3
2	Drizt	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R				1				3	100.000 G	3
3	Umthar	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R				1				3	100.000 G	3
4	Ferthrin	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R								0	100.000 G	0
5	Yrith	Läufer	7	3	2+	3+	8+	Abspiel, Nerven aus Stahl			E	2					1		6	100.000 G	0
6	Memnon	Läufer	7	3	2+	3+	8+	Abspiel			R								0	80.000 G	0
7	Lady Aliviana	Hexenkriegerin	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend			R								0	110.000 G	0
8	Lady Sinesha	Hexenkriegerin	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend			R								0	110.000 G	0
9											R					1			2	70.000 G	2
10	Finmal	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R								0	0 G	0
11	Caemdor	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
12	Menlaine	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
13	Lithlar	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R						1		4	70.000 G	4
14	Althmal	Lineman	6	3	2+	4+	9+				R					1			2	70.000 G	2
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	1,5	Rasse	Dunkelelfen	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	1,0	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,750	CAS-for/Spiel	1,0	Teamrating	139	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	23	CAS-ag./Spiel	1,0	Teamkasse	0 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	1	Upgrades/Spiel	0,5	Cheftrainer	Dan_Zan	treue Fans	2		<b>Teamwert</b>		<b>1.350.000 G</b>
Spiele	2	Spp/Spiel	11,5	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		<b>momentaner TW</b>		<b>1.350.000 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:		Spielende:		Anstoßstabelle:		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		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielerverbesserungen		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld					
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld											
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler															
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:					
		Touchdowns:				vdS:					
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:				vnS:					
		je 1 extra SSP / SdT:		/ /		Stats:					
		Einnahmen / treue Fans:		/ /		Tod:					
		kostspielige Fehler:									