Eldrazorians

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		Runner	7	3	2+	3+	8+	Abspiel, Ausweichen			E	2					1		6	100.000 G	6
2		Runner	7	3	2+	3+	8+	Abspiel			R	2							2	80.000 G	2
3		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R								0	100.000 G	0
4		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R								0	100.000 G	0
5		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R								0	100.000 G	0
6		~~Blitzer~~	~~7~~	~~3~~	~~2+~~	~~4+~~	~~9+~~	~~Blocken~~			R								0	0 G	0
7		Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
8		Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
9		Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
10		Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
11		Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
12		Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
13		~~Feldspieler~~	~~6~~	~~3~~	~~2+~~	~~4+~~	~~9+~~				R								0	0 G	0
14		~~Assassine~~	~~7~~	~~3~~	~~2+~~	~~5+~~	~~8+~~	~~Manndeckung, Niederstechen~~			R								0	0 G	0
15		~~Hexe~~	~~7~~	~~3~~	~~2+~~	~~5+~~	~~8+~~	~~Raserei, Ausweichen, Aufspringen~~			R								0	0 G	0
16		~~Hexe~~	~~7~~	~~3~~	~~2+~~	~~5+~~	~~8+~~	~~Raserei, Ausweichen, Aufspringen~~			R								0	0 G	0

TD-Differenz	-4	TD-for/Spiel	0,0	Rasse	Dunkelelfen	Team Re-Rolls	2	@	50.000 G	=	100.000 G
CAS-Differenz	-2	TD-ag./Spiel	4,0	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,000	CAS-for/Spiel	1,0	Teamrating	106,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	8	CAS-ag./Spiel	3,0	Teamkasse	5.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	1	Upgrades/Spiel	1,0	Cheftrainer	Gregor "Girathon" Metz	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.050.000 G**
Spiele	1	Spp/Spiel	8,0	~~Spiralling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein	Saison	1	**momentaner TW**		**1.050.000 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:	Spielende:	Anstoßtabelle:	
1. Fan-Faktor	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	2: Schnap. Schiri	8: Wetterwechsel
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	9: Überraschung
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielerverbesserungen	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	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)

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 Sölndner (variabel)
0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteiischer Schiri (variabel)

aktuelles Wetter:	
Anstoßevent:	

Anreize / Gebete an Nuffle

	Heim	Gast
Fans:		
kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
Touchdowns:		
Casulties:		
je 1 extra SSP / SdT:	/	/
Einnahmen / treue Fans:	/	/
kostspielige Fehler:		

	Heim	Gast
Fouls:		
Sani:		
vdS:		
vnS:		
Stats:		
Tod:		

Steigerungen & Einkäufe