

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		Wrath	6	3	3+	-	9+	Regeneration, abstoßendes Aussehen, Blocken, Gewandt, keine Hände			R								0	95.000 G	0
2		Wrath	6	3	3+	-	9+	Regeneration, abstoßendes Aussehen, Blocken, Gewandt, keine Hände			R								0	95.000 G	0
3		Fleischgolem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Robust, Standfest			R								0	115.000 G	0
4		Fleischgolem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Robust, Standfest			R								0	115.000 G	0
5		Ghoul	7	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	75.000 G	0
6		Ghoul	7	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	75.000 G	0
7		Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
8		Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
9		Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
10		Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
11		Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration			R								0	40.000 G	0
12											R								0	0 G	0
13											R								0	0 G	0
14											R								0	0 G	0
15		Werwolf	8	3	3+	4+	9+	Regeneration, Klauen, Rasend			R								0	125.000 G	0
16		Werwolf	8	3	3+	4+	9+	Regeneration, Klauen, Rasend			R								0	125.000 G	0

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	###	Rasse	Nekromanten	Team Re-Rolls	3	@	70.000 G	=	210.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	###	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	#DIV/0!	CAS-for/Spiel	###	Teamrating	129	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	0	CAS-ag./Spiel	###	Teamkasse	60.000 G	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Upgrades	0	Upgrades/Spiel	###	Cheftrainer	Luka	treue Fans	5		Teamwert		1.230.000 G
Spiele	0	Spp/Spiel	###	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.230.000 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	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 & Spielerverbesserungen 4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel. 5. kostspielige Fehler	Anstoßstabelle: 7: Brillantes 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:							