



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	Kalliope	Piranha Blitz.	7	3	3+	5+	8+	Ausweichen, Hit & Run, Aufspringen, <b>Blocken</b>			E	1			2	1			9	110.000 G	3
2	Melpomene	Piranha Blitz.	7	3	3+	5+	8+	Ausweichen, Hit & Run, Aufspringen, <b>Blocken, Tackle</b>			V				1	5	2		21	130.000 G	7
17	Thalia	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
4	Klio										R								0	0 G	0
5	Hippochoe	Jaguar Block.	6	4	3+	5+	9+	Ausweichen, Wehrhaft, <b>Blocken</b>			E					3			6	130.000 G	0
6	Dioxippe	Jaguar Block.	6	4	3+	5+	9+	Ausweichen, Wehrhaft, <b>Blocken</b>			E					3	1		10	130.000 G	4
7	Hippolyta	Werferin	6	3	3+	3+	8+	Ausweichen, Immer am Ball, Wurfsicher, sicherer Pass, <b>Blocken</b>			E	1			2	2			11	100.000 G	5
8	Antiope	Werferin	6	3	3+	3+	8+	Ausweichen, Immer am Ball, Wurfsicher, sicherer Pass, <b>Blocken, Fend</b>			V	3			2	2	1	3	20	120.000 G	6
9	Thebe	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen, <b>Wrestle</b>			E					1	1		6	70.000 G	0
10	Klymene II	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R				1				3	50.000 G	3
11	Kassandra	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen	1		R				1	1			5	50.000 G	5
12	Kassiopeia	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen, <b>Wrestle</b>			E				1	2			7	70.000 G	1
13	Prothoe	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen, <b>Wrestle</b>			E					1	1	3	9	70.000 G	3
14	Tanais II	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen			R								0	50.000 G	0
15	Myrina	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen, <b>Wrestle</b>			E					1	1		6	70.000 G	0
16	Atalante	Feldspielerin	6	3	3+	4+	8+	Ausweichen, <b>Wrestle</b>			E					1	1		6	70.000 G	0

TD-Differenz	-2	TD-for/Spiel	1,6	Rasse	Amazonen	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	4	TD-ag./Spiel	1,8	Tier	1	Trainerassistenten	3	@	10.000 G	=	30.000 G
Ergebnisquote	0,556	CAS-for/Spiel	2,7	Teamrating	210	Cheerleader	3	@	10.000 G	=	30.000 G
SPP	119	CAS-ag./Spiel	2,2	Teamkasse	250.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	13	Upgrades/Spiel	1,4	Cheftrainer	Gregor "Girathon" Metz	treue Fans	3		<b>Teamwert</b>		<b>1.620.000 G</b>
Spiele	9	Spp/Spiel	13,2	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.620.000 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 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)											
Spielstart:		Spielende:		Anstoßstabelle:		7: Brilliantes 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		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
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:							