



Ranas Palenque



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	Cabracán	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, fliegender Tackle, Aufspringen, Blocken			E					2	2		12	130.000 G	6
2	Chaac	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, fliegender Tackle, Aufspringen, Blocken		1	E		1		1	3			10	130.000 G	4
3	Gukumatz '	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, fliegender Tackle, Aufspringen, Blocken			E						2		8	130.000 G	2
4	Kukulcan	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, fliegender Tackle, Aufspringen, Blocken			E				1	1	1		9	130.000 G	3
7	Chilan	Fänger	7	2	2+	4+	8+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Hechtsprung, Ausweichen, Blocken, Gewandt, Tackle			SP	5			11		1		42	160.000 G	0
6	Ah Mucen Cab	Fänger	7	2	2+	4+	8+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Hechtsprung, Ausweichen, Blocken, Gewandt			AS				9	1			29	140.000 G	3
10	Alahom Naom Tzentel	Fänger	7	2	2+	4+	8+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Hechtsprung, Ausweichen, Blocken, Gewandt			AS	4	2		8	2			34	140.000 G	8
8	Hunapu	Fänger	7	2	2+	4+	8+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Hechtsprung			R								0	0 G	0
11	Hunahau	Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Einzelgänger (4+), Blöd, Knochenbrecher (+1), Klammerschwanz, Robust, Blocken, Unterstützen, Raufbold			AS					14	2		36	220.000 G	4
12	Aapo	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Wrestle		2	E					2	1		8	80.000 G	2
13	Babajide	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick			R								0	60.000 G	0
14	Cadmael	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Wrestle			E					3			6	80.000 G	0
15	Eadrich	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Wrestle			E					1	1		6	80.000 G	0
16	Itzel	Feldspieler	6	3	4+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Wrestle			E					2	1		8	80.000 G	2
17	Akna	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick, Wrestle	m	1	E					1	1		6	80.000 G	0
18	Chimalmat'	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	sehr lange Beine, Pogo-Stick			R								0	0 G	0

TD-Differenz	22	TD-for/Spiel	2,6	Rasse	Slann	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G
CAS-Differenz	2	TD-ag./Spiel	0,8	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,875	CAS-for/Spiel	2,7	Teamrating	273	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	214	CAS-ag./Spiel	2,5	Teamkasse	420.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	22	Upgrades/Spiel	1,8	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	6		Teamwert		1.890.000 G
Spiele	12	Spp/Spiel	17,8	Spiralling Expenses	40.000 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.810.000 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:		Spielende:		Anstoßabelle:		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:							