

JUGADOR CORONETA

FAMA  $\emptyset$

INCENTIVOS

*(diagonal line)*

TD MARCADOS 1

HERIDAS SUFRIDAS POR EL RIVAL  $\emptyset$

EXPERIENCIA

1-	9-
2-	10-
3-	11-
4-	12-
5-	13- con, MVP
6-	14-
7- con, TD	15-
8-	16-

HERIDAS SUFRIDAS (Pon el resultado del dado. Marca con una M si usas el medico y pon solo el resultado que escoges, y con una R si la regeneras)

1-	9-
2-	10-
3-	11-
4-	12-
5-	13-
6-	14-
7-	15-
8-	16-

*(diagonal lines in columns 3-4 and 7-8)*

MEJORA DE JUGADORES (pon el resultado de los dados, el tipo de subida que escoges, y la habilidad o mejora de atributo)

(13) (3+6) ESQUIVAR

MODIFICACIÓN DE FAN FACTOR =

GANANCIAS 40.000

ADQUISICIONES

(4) RECEPTOR (-90.000)

JUGADOR CASTRO

FAMA +1

INCENTIVOS

*(diagonal line)*

TD MARCADOS 1

HERIDAS SUFRIDAS POR EL RIVAL  $\emptyset$

EXPERIENCIA

1-	9-
2-	10-
3-	11-
4-	12- MVP
5-	13- TD
6-	14-
7-	15-
8-	16-

HERIDAS SUFRIDAS (Pon el resultado del dado. Marca con una M si usas el medico y pon solo el resultado que escoges, y con una R si la regeneras)

1-	9-
2-	10-
3-	11-
4-	12-
5-	13-
6-	14-
7-	15-
8-	16-

*(diagonal lines in columns 2-3 and 7-8)*

MEJORA DE JUGADORES (pon el resultado de los dados, el tipo de subida que escoges, y la habilidad o mejora de atributo)

(12) (5+1) JUGGERNAUT

MODIFICACIÓN DE FAN FACTOR =

GANANCIAS 30.000

ADQUISICIONES

*(diagonal line)*