



Curse of the Grenwibbean



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	bV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Pintel	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
2	Ragetti	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
3	Cotton	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
4	Marty	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
5	Mullroy	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
6	Jack	Doom Diver	6	2	3+	6+	8+	Swoop, Right stuff, Stunty			R								0	60.000 G	0
7	Weatherby	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
8	Lt. Gillette	Ooligan	6	2	3+	6+	8+	Dodge, brutal (+1), Stunty, Right stuff, Disturbing presence			R								0	65.000 G	0
9	Murtogg	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	40.000 G	0
10	Kashmir	Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Right stuff			R								0	0 G	0
11	Mallot	Looney	6	2	3+	-	8+	Chainsaw, Stunty, Secret weapon			R								0	40.000 G	0
12	Hä	Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Always hungry, Loner(+3), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really stupid, Regeneration, Throw-Team mate			R								0	115.000 G	0
13	Äh	Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Always hungry, Loner(+3), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really stupid, Regeneration, Throw-Team mate			R								0	115.000 G	0
14	Twigg	Pogoer	7	2	3+	5+	8+	Dodge, Pogo stick, stunty			R								0	75.000 G	0
15	Mr. Brown	Fanatic	3	7	3+	-	8+	No hands, Stunty, Ball & Chain, secret weapon			R								0	70.000 G	0
16	Kashmir	Bonnie									R								0	0 G	0

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	###	Rasse	Goblin	Team Re-Rolls	3	@	60.000 G	=	180.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	###	Tier	3	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	#DIV/0!	CAS-for/Spiel	###	Teamrating	0	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	0	CAS-ag./Spiel	###	Teamkasse	0 G	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Upgrades	0	Upgrades/Spiel	###	Cheftrainer	Jürgen "Captain Jurisch" Winter	treue Fans	1		Teamwert		1.000.000 G
Spiele	0	Spp/Spiel	###	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		momentaner TW		1.000.000 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 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:
1. Fan-Faktor	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielerverbesserungen	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler	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:			
		Touchdowns:				vdS:			
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:				vnS:			
		je 1 extra SSP / SdT:		/	/	Stats:			
		Einnahmen / treue Fans:		/	/	Tod:			
		kostspielige Fehler:							