

Die Zwerge



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											R								0	0 G	0
2	Cayde Six	Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl			R	1							1	85.000 G	1
3	Sneaky Pete	Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl			R								0	85.000 G	0
4	Stephan Welde	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken			R								0	80.000 G	0
5	Chan Bintang	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken			R								0	80.000 G	0
6	George Weasley	Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken			R				1				3	95.000 G	3
7	Fred Weasley	Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken			R						1		4	95.000 G	4
8											R								0	0 G	0
9											R								0	0 G	0
10											R								0	0 G	0
11											R								0	0 G	0
12	Morgan Äx	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
13	Enedictb Topfkuchens	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
14	Ominkd Ittond	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
15	Ikem Estnerf	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
16	Mohammed Chang	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0

TD-Differenz	-1	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Zwerge	Team Re-Rolls	2	@	50.000 G	=	100.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	2,0	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,000	CAS-for/Spiel	0,0	Teamrating	103,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	8	CAS-ag./Spiel	0,0	Teamkasse	5.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	0	Upgrades/Spiel	0,0	Cheftrainer	Dennis B	treue Fans	4		Teamwert		1.020.000 G
Spiele	1	Spp/Spiel	8,0	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.020.000 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:	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:					
Anreize / Gebete an Nuffle		Touchdowns:		vdS:					
		Casulties:		vnS:					
		je 1 extra SSP / SdT:	/ /	Stats:					
		Einnahmen / treue Fans:	/ /	Tod:					
		kostspielige Fehler:							