



Famose Megalithen Letschebach



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
5	Eris III	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E					1	1		6	90.000 G	0
12	Makemake II	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
0	Haumea	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen, Knochenbrecher (+1)			V					6	3		24	110.000 G	10
15	Ceres	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E					5			10	90.000 G	4
4	Quaoar	Langbart	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E					3	1		10	90.000 G	4
2	Ixion	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
8	Stein IV	Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl			R								0	85.000 G	0
16	Wolf	Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl, Blocken, Immer am Ball			V	1			5				16	125.000 G	2
7	Teide II	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken			R								0	80.000 G	0
11	Ulas	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken			R							1	4	80.000 G	4
13	Barnard II	Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken,			R								0	95.000 G	0
1	Lalande	Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken, Knochenbrecher (+1), Standfest			V					5	1		14	135.000 G	0
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0

TD-Differenz	-5	TD-for/Spiel	0,7	Rasse	Zwerge	Team Re-Rolls	1	@	50.000 G	=	50.000 G
CAS-Differenz	13	TD-ag./Spiel	1,0	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,536	CAS-for/Spiel	2,3	Teamrating	145,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	84	CAS-ag./Spiel	1,4	Teamkasse	75.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	9	Upgrades/Spiel	0,6	Cheftrainer	Wambo Entenbrot	treue Fans	4		Teamwert		1.220.000 G
Spiele	15	Spp/Spiel	5,6	Spiralling Expenses	40.000-G	Show Match	nein	Saison	2	momentaner TW	1.220.000 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:		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: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		4: Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!	
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!		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:					