

Keeper of the Secret Beer



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		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle	m		R					1			2	70.000 G	2
6		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
7		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R					1			2	70.000 G	2
8		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R						1		4	70.000 G	4
10		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Knochenbrecher (+1)			E					2	1		8	90.000 G	2
12		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
3		Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl, Blocken			E				1		2		11	105.000 G	5
4		Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl, Blocken			E	1			1	1			6	105.000 G	0
9		Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken, Unterstützen			E				2				6	100.000 G	0
11		Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken, Unterstützen, Knochenbrecher (+1)			V				2	2	1		14	120.000 G	0
1		Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken			R								0	95.000 G	0
											R								0	0 G	0
2		Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken, Knochenbrecher (+1), Unterstützen			V					7	1		18	135.000 G	4
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Zwerge	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G	
CAS-Differenz	8	TD-ag./Spiel	0,8	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G	
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	2,3	Teamrating	167	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G	
SPP	71	CAS-ag./Spiel	1,0	Teamkasse	180.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G	
Upgrades	8	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Benjamin "Hybriviladis" K.	treue Fans	4		Teamwert		1.350.000 G	
Spiele	6	Spp/Spiel	11,8	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1		momentaner TW	1.280.000 G

<p>Verletzungen (W16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. näch. Spiel (m), 10-12: hartn. Verl. (HV) & vnS (m) 13-14: Eigenschaftssenkung (W6: 1-2 -RW, 3 -BE, 4 -WG, 5 -GE, 6 -ST) & vnS (m), 15-16: Tod</p> <p>Spielstart: 1. Fan-Faktor (W3+Fans) 2. Wetter 3/4. Gesellen/Anreize 5. Gebete an Nuffle 6. Anstoßrecht</p> <p>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)</p>	<p>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)</p>
--	--

		Heim	Gast			Heim	Gast		
aktuelles Wetter:	<input type="text"/>	Fans:				Fouls:	<input type="text"/>	Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe	
Anstoßevent:	<input type="text"/>	kom. Pass / Defl. / Int.:		/ /	/ /	Sani:	<input type="text"/>		
Anreize / Gebete an Nuffle	<input type="text"/>	Touchdowns:				vdS:	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	Casulties:				vnS:	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	je 1 extra SSP / SdT:		/	/	Stats:	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	Einnahmen / treue Fans:		/	/	Tod:	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	kostspielige Fehler:		/	/		<input type="text"/>		