

Forty-Winers



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		Fänger	8	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Fangsicher, Blocken			E				2				6	85.000 G	0
2		Fänger	8	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Fangsicher			R								0	65.000 G	0
3		Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken			R					1			2	85.000 G	2
4		Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken			R								0	85.000 G	0
5		Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, Unterstützen			E				2				6	105.000 G	0
6		Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken			R						1		4	85.000 G	4
7											R								0	0 G	0
8											R								0	0 G	0
9		Feldspieler	6	3	3+	4+	9+				R					1			2	50.000 G	2
10		Feldspieler	6	3	3+	4+	9+				R								0	50.000 G	0
11		Feldspieler	6	3	3+	4+	9+				R								0	50.000 G	0
12		Feldspieler	5	3	3+	4+	9+	Blocken			E						1	3	7	70.000 G	1
13		Habbling	5	2	3+	4+	7+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	30.000 G	0
14		Werfer	6	3	3+	2+	9+	Ballgefühl, Wurfsicher			R								0	80.000 G	0
15		Werfer	6	3	3+	2+	9+	Ballgefühl, Wurfsicher			R	5							5	80.000 G	5
16		Oger	5	5	4+	5+	10+	Einzelgänger (4+), Blöd, Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Robust			R							3	3	140.000 G	3

TD-Differenz	3	TD-for/Spiel	2,0	Rasse	Menschen	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	-2	TD-ag./Spiel	0,5	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	1,000	CAS-for/Spiel	0,5	Teamrating	137	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	35	CAS-ag./Spiel	1,5	Teamkasse	40.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	3	Upgrades/Spiel	1,5	Cheftrainer	Lukas Roth	treue Fans	4		Teamwert		1.260.000 G
Spiele	2	Spp/Spiel	17,5	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.260.000 G

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						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 Habbling-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: Brillantes 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					
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		12: Sturm auf das Spielfeld					
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld							
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld											
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		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:							