Rottingham Forest

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	Rotty Deluxe	Rotspawn	4	5	5+	-	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+) Mighty Blow (+1), Plague Ridden, Really stupid, Regeneration, Tentacles			R								0	140.000 G	0
2	Robin Blood	Bloater	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration			R								0	115.000 G	0
3	John Rotten	Bloater	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration			R						1		4	115.000 G	4
4	Sid Viscios	Bloater	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration			R								0	115.000 G	0
5	Bartley Mood	Bloater	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration			R								0	115.000 G	0
6	Krazum	Pestigor	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration, Block			E				2				6	95.000 G	0
7											R								0	0 G	0
8											R								0	0 G	0
9											R								0	0 G	0
10	Sam Worship	Rotter Line	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden			R								0	35.000 G	0
11	Luke Nurglestar	Rotter Line	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden			R								0	35.000 G	0
12	Oliver Sacrifice	Rotter Line	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden			R								0	35.000 G	0
13	Thomas Twohead	Rotter Line	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden			R								0	35.000 G	0
14	Joe Radonis	Rotter Line	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden			R								0	35.000 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	2,0	Rasse	Nurgle	Team Re-Rolls	2	@	70.000 G	=	140.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	1,0	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	1,000	CAS-for/Spiel	0,0	Teamrating	108	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	10	CAS-ag./Spiel	0,0	Teamkasse	50.000 G	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Upgrades	1	Upgrades/Spiel	1,0	Cheftrainer	Jürgen "Jurisch" Winter	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.010.000 G**
Spiele	1	Spp/Spiel	10,0	~~Spiralling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.010.000 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

Spielstart:	Spielende:	Anstoßtabelle:	
1. Fan-Faktor	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	2: Schnap. Schiri	8: Wetterwechsel
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	9: Überraschung
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielerverbesserungen	4: stab. Verteidigung	10: Blitz!
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	11: übereifriger Schiri
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler	6: begeisterte Fans	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)

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 Sölndner (variabel)
0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteiischer Schiri (variabel)

		Heim	Gast
aktuelles Wetter:		Fans:	
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
		Touchdowns:		
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:		
		je 1 extra SSP / SdT:	/	/
		Einnahmen / treue Fans:	/	/
		kostspielige Fehler:		

	Heim	Gast
Fouls:		
Sani:		
vdS:		
vnS:		
Stats:		
Tod:		

Steigerungen & Einkäufe