ZIFLIN IRONSKINS

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	Lamosch Renneisen	Dwarf-Runner	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull; **Block, Strip Ball**			V				4	5			22	125.000 G	8
2	Talesch Kupferglanz	Dwarf-Runner	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull, **Block, On the Ball**			V	1			6				19	125.000 G	5
3	Bangrim Felsenfaust	Troll-Slayer	5	3	4+	-	9+	Block, Frenzy, Thick Skull, Dauntless, **Mighty Blow, Guard**		N	V					5	1		14	135.000 G	0
4	Melvon Eisenhammer	Troll-Slayer	5	3	4+	-	9+	Block, Frenzy, Thick Skull, Dauntless			R					1			2	95.000 G	2
5	Berlax Silberblut	Dwarf-Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull, **Guard**			E				1	2	1		11	100.000 G	5
6	Arkem Hammerkopf	Dwarf-Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull, **Guard, Stand Firm**			V					3	3		18	120.000 G	4
7	Xamesch Eisenhaut	Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle, **Mighty Blow**			E					4	1		12	90.000 G	6
8	Tubor Eisenhaar	Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle			R								0	70.000 G	0
9	Engrasch Eisenheim	Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle, **Guard, Mighty Blow**		N	V					4	2		16	110.000 G	2
10	Balrimja Eisenhaar	Dwarf-Blockerin	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle			R								0	70.000 G	0
11	Greefax Axttanz	Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle, **Mighty Blow**			E					2	1		8	90.000 G	2
12	Barlimgr Eisenfein	Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle			R					1			2	70.000 G	2
13	Dwalon Rauschebart	Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle			R						1		4	70.000 G	4
14		Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle			R								0	0 G	0
15		Dwarf-Blocker	4	3	4+	5+	10+	Block, Thick Skull, Tackle			R								0	0 G	0
16	Hans Donnerrad	Deathroller	4	7	5+	-	11+	Loner(5+), Mighty Blow, Break Tackle, Dirty Player, No Hands, Juggernaut, Stand Firm, Secret Weapon, **Grab**			E					5	1		14	190.000 G	8

TD-Differenz	-3	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Zwerge	Team Re-Rolls	5	@	50.000 G	=	250.000 G
CAS-Differenz	20	TD-ag./Spiel	1,3	Tier	Tier1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,409	CAS-for/Spiel	2,9	Teamrating	216	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	142	CAS-ag./Spiel	1,1	Teamkasse	120.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	14	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Christian "ChrisB82" Jagusz	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.760.000 G**
Spiele	11	Spp/Spiel	12,9	~~Spiralling Expenses~~	~~10.000 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.760.000 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

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		Heim	Gast	Steigerungen & Einkäufe
aktuelles Wetter:	Fans:			Fouls:			
Anstoßevent:	kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /	Sani:			
	Touchdowns:			vdS:			
Anreize / Gebete an Nuffle	Casulties:			vnS:			
	je 1 extra SSP / SdT:	/	/	Stats:			
	Einnahmen / treue Fans:	/	/				
	kostspielige Fehler:			Tod:			