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		1	E					1	1	3	9	90.000 G	3
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					6			12	90.000 G	6
4	Quaoar	Langbart	4	3	4+	6+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen, Knochenbrecher (+1)			V					3	2		14	110.000 G	0
2	Ixion	Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R							3	3	70.000 G	3
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			3	19	125.000 G	5
7	Teide II	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken, Unterstützen			E						1	3	7	100.000 G	1
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							3	3	95.000 G	3
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	-8	TD-for/Spiel	0,6	Rasse	Zwerge	Team Re-Rolls	2	@	50.000 G	= 100.000 G
CAS-Differenz	11	TD-ag./Spiel	1,1	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	= 0 G
Ergebnisquote	0,469	CAS-for/Spiel	2,1	Teamrating	169,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	= 0 G
SPP	109	CAS-ag./Spiel	1,4	Teamkasse	175.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	= 50.000 G
Upgrades	11	Upgrades/Spiel	0,6	Cheftrainer	Wambo Entenbrot	treue Fans	3		**Teamwert**	**1.310.000 G**
Spiele	17	Spp/Spiel	6,4	~~Spiralling Expenses~~	~~10.000 G~~	Show Match nein / Saison	2		**momentaner TW**	**1.310.000 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	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielerverbesserungen	4: stab. Verteidigung	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler	6: begeisterte Fans	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 Päss

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