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	Andraes Ortega	Fänger	8	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Fangsicher, Blocken, Gewandt			V				5				15	105.000 G	1
2	Julius Bachus	Fänger	8	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Fangsicher			R								0	65.000 G	0
3	Rainer Riesling	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken		1	R				1	1			5	85.000 G	5
4	Clemens Traminer	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken			R				1	1			5	85.000 G	5
5	August Rieslaner	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, Unterstützen			E				2				6	105.000 G	0
6	Albrich Silvaner	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, Unterstützen			E					2	1		8	105.000 G	2
7	Imanuel Dornfelder	Fänger	8	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Fangsicher			R					1			2	85.000 G	2
8											R								0	0 G	0
9	Norber Solaris	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	Blocken			E					1	1		6	70.000 G	0
10	Justinius Kerner	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	Blocken			E					1	1		6	70.000 G	0
11	Fritz Huxelrebe	Feldspieler	6	3	3+	4+	9+	Kicken			E						2		8	70.000 G	2
12	Gerhardt Phoenix	Feldspieler	5	3	3+	4+	9+	Blocken			E						1	3	7	70.000 G	1
13	Gregor Scheurebe	Halbling	5	2	3+	4+	7+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	30.000 G	0
14	Hermann Müller II.	Werfer	6	3	3+	2+	9+	Ballgefühl, Wurfsicher			R	1							1	80.000 G	1
15	Helmut Thurgau	Werfer	6	3	3+	2+	9+	Ballgefühl, Wurfsicher, Blocken			E	8							8	100.000 G	2
16	Ferdinant Merlot	Oger	5	5	4+	5+	10+	Einzelgänger (4+), Blöd, Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Robust			R					1		3	5	140.000 G	5

TD-Differenz	2	TD-for/Spiel	1,5	Rasse	Menschen	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G
CAS-Differenz	-1	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,667	CAS-for/Spiel	1,2	Teamrating	175	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	82	CAS-ag./Spiel	1,3	Teamkasse	75.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	9	Upgrades/Spiel	1,5	Cheftrainer	Lukas Roth	treue Fans	5		**Teamwert**		**1.515.000 G**
Spiele	6	Spp/Spiel	13,7	~~Spiralling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.515.000 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	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 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 Söldner (variabel)
0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteiischer Schiri (variabel)

aktuelles Wetter:	
Anstoßevent:	

Anreize / Gebete an Nuffle

	Heim	Gast
Fans:		
kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
Touchdowns:		
Casulties:		
je 1 extra SSP / SdT:	/	/
Einnahmen / treue Fans:	/	/
kostspielige Fehler:		

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

Steigerungen & Einkäufe