

Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	bV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Flip	Pogoer	7	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Pogo-Stück, Gewandt			E				2				6	95.000 G	0
2		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	40.000 G	0
3		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Gewandt			E				1			3	6	60.000 G	0
4		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Gewandt	m		E					1	4	3	21	60.000 G	15
5		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Gewandt	m	1	E				1		1		7	60.000 G	1
6		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde		1	R				1				3	40.000 G	3
7		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Gewandt			E						2		8	60.000 G	2
8		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R	1					1		5	40.000 G	5
9		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R								0	40.000 G	0
10		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde			R				1				3	40.000 G	3
11		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Gewandt			E						1	3	7	60.000 G	1
12		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, niggling			R								0	40.000 G	0
13		Looney	6	2	3+	-	8+	Kettensäge, Kleinwüchsig, versteckte Waffe			R								0	40.000 G	0
14	Louis	Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger (3+), Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublöd, schwallartiges Erbrechen, Raufbold			E					3			6	135.000 G	0
15	Ix	Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger (3+), Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublöd, schwallartiges Erbrechen, Raufbold			E	1				4			9	135.000 G	3
16	Knack	Famatic	3	7	3+	-	8+	keine Hände, Kleinwüchsig, Morgenstern, versteckte Waffe, Might Blow			E					1		6	8	90.000 G	2
TD-Differenz			-12	TD-for/Spiel			0,8	Rasse	Goblins	Team Re-Rolls			5	@	60.000 G			=	300.000 G		
CAS-Differenz			-20	TD-ag./Spiel			2,0	Tier	3	Trainerassistenten			5	@	10.000 G			=	50.000 G		
Ergebnisquote			0,300	CAS-for/Spiel			1,1	Teamrating	183,5	Cheerleader			2	@	10.000 G			=	20.000 G		
SPP			89	CAS-ag./Spiel			3,1	Teamkasse	210.000 G	Sanitäter			1	@	50.000 G			=	50.000 G		
Upgrades			9	Upgrades/Spiel			0,9	Cheftrainer	Gregor "Girathon" Metz	treue Fans			2	Teamwert			1.455.000 G				
Spiele			10	Spp/Spiel			8,9	Spiralling Expenses	0 G	Saison			1	momentaner TW			1.335.000 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

Anreize:
0-4 Zeitaraits-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 Pestdokter (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-berühmte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteiischer Schiri (variabel)

Spielstart:	Spielende:	Anstoßabelle:	7: Brilliantes Training
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 & Spielverbesserungen	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)

		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:

/	/

kostspielige Fehler:

Stat.

Tod:
