

# Die Tafelrunde



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	King Arthur	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, <b>Guard</b>			E					1	1		6	105.000 G	0
2	Sir Robin	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken	x		R					1			2	85.000 G	2
3	Sir Galahad	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, <b>Mighty Blow (+1)</b> , <b>Tackle</b>			V				3	2	1	3	20	125.000 G	6
4	Sir Bedevert	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken	x		R							3	3	85.000 G	3
5	Sir Lancelot	Catcher	8	2	3+	5+	8+	Ausweichehn, Fangsicher, <b>Blocken</b>			E				3				9	85.000 G	3
6	Sir Pelegrine	Catcher	8	2	3+	5+	8+	Ausweichehn, Fangsicher, <b>Blocken</b>			E				3				9	85.000 G	3
7	Three Headed Giant	Oger	5	5	4+	5+	10+	Einzelgänger (4+), Blöd, Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Robust			R					3	1		10	140.000 G	10
8	Johns Cousin	Thrower	6	3	3+	2+	9+	Ballgefühl, Wurfsicher			R	5							5	80.000 G	5
9	Dennis	Thrower	6	3	3+	2+	9+	Ballgefühl, Wurfsicher, <b>Blocken</b>			E	6			1				9	100.000 G	3
10	Concorde	Lineman	6	3	3+	4+	9+	<b>Blocken</b>			E					1	2		10	70.000 G	4
11	Sir Pottyhead	Hobbit	5	2	3+	4+	7+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	30.000 G	0
12	Graham	Lineman	6	3	3+	4+	9+				R						1		4	50.000 G	4
13	Petsy	Lineman	6	3	3+	4+	9+	<b>Wrestling</b> , <b>Tackle</b>			V					6	1	3	19	90.000 G	5
14	Brian	Lineman	6	3	3+	4+	9+				R								0	50.000 G	0
15	Ferry	Lineman	6	3	3+	4+	9+				R								0	0 G	0
16	Max Power	Hobbit	5	2	3+	4+	7+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen	x	1	V						1	3	7	50.000 G	0

TD-Differenz	2	TD-for/Spiel	1,6	Rasse	Menschen	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G
CAS-Differenz	-2	TD-ag./Spiel	1,3	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	1,9	Teamrating	180,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	113	CAS-ag./Spiel	2,1	Teamkasse	105.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	11	Upgrades/Spiel	1,2	Cheftrainer	Christoph Bertolo	treue Fans	3		<b>Teamwert</b>		<b>1.480.000 G</b>
Spiele	9	Spp/Spiel	12,6	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.260.000 G</b>

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 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 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: Brillantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld	
1. Fan-Faktor		1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln		2: Schnap. Schiri		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
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:			
		Touchdowns:				vdS:			
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:				vnS:			
		je 1 extra SSP / SdT:		/	/	Stats:			
		Einnahmen / treue Fans:		/	/	Tod:			
		kostspielige Fehler:							