

Keeper of the Secret Beer



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		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E					1	1		6	90.000 G	0
6		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
7		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R					1			2	70.000 G	2
8		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Unterstützen			E				1		1		7	90.000 G	1
10		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle, Knochenbrecher (+1)			E					2	1		8	90.000 G	2
12		Langbart	4	3	4+	5+	10+	Robust, Blocken, Tackle			R								0	70.000 G	0
3		Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl, Blocken, Immer am Ball			V				2		2		14	125.000 G	0
4		Läufer	6	3	3+	4+	9+	Robust, Ballgefühl, Blocken			E	1			1	1			6	105.000 G	0
9		Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken, Unterstützen			E				2				6	100.000 G	0
11		Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Robust, Blocken, Unterstützen, Knochenbrecher (+1)			V				2	4	1		18	120.000 G	4
1		Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken, Knochenbrecher (+1)			E					2	1		8	115.000 G	2
											R								0	0 G	0
2		Slayer	5	3	4+	-	9+	Robust, Blocken, Rasend, Unerschrocken, Knochenbrecher (+1), Unterstützen			V					8	1		20	135.000 G	6
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0

TD-Differenz	4	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Zwerge	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	=	200.000 G
CAS-Differenz	14	TD-ag./Spiel	0,6	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,667	CAS-for/Spiel	2,2	Teamrating	193	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	95	CAS-ag./Spiel	0,7	Teamkasse	310.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	12	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Benjamin "Hybriviladis" K.	treue Fans	6		Teamwert		1.430.000 G
Spiele	9	Spp/Spiel	10,6	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.430.000 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			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: 1. Fan-Faktor (W3+Fans) 2. Wetter 3/4. Gesellen/Anreize 5. Gebete an Nuffle 6. Anstoßrecht	Spielende: 1. Ergebnis & Einnahmen festhalten 2. treue Fans anpassen 3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen 4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel. 5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	Anstoßabelle: 7: Brilliantes Training 8: Wetterwechsel 9: Überraschung 10: Blitz! 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)					

	Heim	Gast	
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:	/ /	
			Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe