

Blackwood Nockel-Bockers



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	Igor	Bull Centaur	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sprintsicher, Robust			R								0	130.000 G	0
2	Ignatz	Bull Centaur	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sprintsicher, Robust			R								0	130.000 G	0
3	Gregur	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R								0	70.000 G	0
4	Anjolu	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R								0	70.000 G	0
5	Horatz	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R								0	70.000 G	0
6	Kwellnor	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R								0	70.000 G	0
7	Mortan	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R					1			2	70.000 G	2
8	Dramos	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R								0	70.000 G	0
9	Pimli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Ballgefühl			E	1	1				1		6	60.000 G	0
10	Zumli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R				1				3	40.000 G	3
11	Gimli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R						1		4	40.000 G	4
12	Knorfli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	40.000 G	0
13		Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
14		Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
15		Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
16	Rolf	Minotaur	5	5	4+	-	9+	Animalische Brutalität, Rasend, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Loner			R								0	150.000 G	0

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	0,5	Rasse	Chaos-Zwerge	Team Re-Rolls	3	@	70.000 G	=	210.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	0,5	Tier	Tier1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	0,5	Teamrating	136	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	15	CAS-ag./Spiel	0,5	Teamkasse	50.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	1	Upgrades/Spiel	0,5	Cheftrainer	Christian "ChrisB82" Jagusz	treue Fans	1		Teamwert		1.280.000 G
Spiele	2	Spp/Spiel	7,5	Spiralling Expenses	0-G	Saison	1		momentaner TW		1.280.000 G

Verletzungen (W16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. nächstes Spiel (m), 10-12: bleibende Verl. & vnS (m)			Anreize:		
13-14: Eigenschaftssenkung (W6: 1-2 -RW, 3 -BE, 4 -WG, 5 -GE, 6 -ST) & vnS (m), 15-16: Tod			0-4 Zeitarbeits-Cheerleader (je 20.000 G) /// 0-3 Teilzeit-Trainerassistenten (je 20.000G)		
Spielstart:			0-1 Wettermagier (30.000 G): für einen Zug das Wetter neu auswürfeln (+/-1 oder +/-2)		
1. Fan-Faktor			0-2 Bloodweiser-Fässer (je 50.000 G) /// 0-2 Sonderkarten (100.000 G)		
2. Wetter			0-8: zusätzliches Training (je 100.000 G) /// 0-3 Bestechungen (je 100.000 G [50.000 G])		
3/4. Gesellen/Anreize			0-2: wandernde Sanitäter (je 100.000 G) /// 0-1 Begräbnisassistent (100.000 G)		
5. Gebete an Nuffle			0-1 Pestdoktor (100.000 G) /// 0-1 randalierende Neulinge (100.000 G)		
6. Anstoßrecht			0-1 Halbling-Meisterkoch (300.000 G [100.000 G]) /// 0-16 Söldner (variabel)		
Wetter: 2: drückende Hitze (W3 zufällige Spieler pausieren), 3: sehr sonnig (-1 auf Passwürfe), 4-10: perfekt			0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berühmte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)		
11: ström. Regen (-1 auf Ball (ab)fangen, stören & aufnehmen), 12: Blizzard (-1 bei eilen & keine langen Pässe)			0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteischer Schiri (variabel)		

	Heim	Gast	Heim	Gast	Steigerungen & Einkäufe
aktuelles Wetter:			Fouls:		
Anstoßevent:			Sani:		
	Fans:		vdS:		
	kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	vnS:		
	Touchdowns:		Stats:		
Anreize / Gebete an Nuffle	Casulties:		Tod:		
	je 1 extra SSP / SdT:	/ /			
	Einnahmen / treue Fans:	/ /			
	kostspielige Fehler:				