



Sons of Sotek



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	Ixi	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, <b>Gewandt</b>	m		E				4			6	18	80.000 G	12
2	Yoko	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, <b>Sprinten</b>		HV	E				2			3	9	70.000 G	6
3	Zink	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig		HV	R	1							1	60.000 G	1
4	Newton	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, <b>Springen</b>			E	1					1		5	70.000 G	2
5	Oxo	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig			R						2	3	11	60.000 G	11
6	Gatz	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig			R				1		2		11	60.000 G	11
7											R								0	0 G	0
8	Tanos	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>			E					2	1		8	105.000 G	2
9	Sharku	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R				2				4	85.000 G	4
10	Bolga	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R				2				4	85.000 G	4
11	Thrat	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R				1				2	85.000 G	2
12	Taloc	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R								0	85.000 G	0
13	Bronco	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>			E					5	1		14	105.000 G	8
14	Brushock	Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Blöd, Einzelgänger (4+), Klammerschwanz, Knochenbrecher (+1), Robust		HV	R					1	1		6	140.000 G	6
15	Catch	Chameleon S.	7	2	3+	3+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Immer am Ball, Manndeckung			R	2							2	70.000 G	2
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	-10	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Echsenmenschen	Team Re-Rolls	3	@	70.000 G	=	210.000 G
CAS-Differenz	-8	TD-ag./Spiel	2,3	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,188	CAS-for/Spiel	1,5	Teamrating	178	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	95	CAS-ag./Spiel	2,5	Teamkasse	170.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	5	Upgrades/Spiel	0,6	Cheftrainer	Christoph K. "Chriso"	treue Fans	1		<b>Teamwert</b>		<b>1.420.000 G</b>
Spiele	8	Spp/Spiel	11,9	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.340.000 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

Spielstart:  
 1. Fan-Faktor  
 2. Wetter  
 3/4. Gesellen/Anreize  
 5. Gebete an Nuffle  
 6. Anstoßrecht

Spielende:  
 1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln  
 2. treue Fans anpassen  
 3. SdT & Spielerverbesserungen  
 4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.  
 5. kostspielige Fehler

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)

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)

		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:	/ /	Tod:					
		kostspielige Fehler:							