



Crashwinklär Rüpel



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	KnackKnack	Black Orc	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab, Mighty Blow, Block, Tackle			AS					16	1		36	150.000 G	10
2	BorkKafer	Black Orc	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab, Mighty Blow, Block, Tackle, Guard, Dodge			SS					26	4	1	69	210.000 G	1
3	StampfBode	Black Orc	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab, Block, Mighty Blow, Tackle			AS					7	3		26	150.000 G	0
4	BoldRauf jr.	Black Orc	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab, Block, Mighty Blow			V					9	1		22	130.000 G	8
5	KrotzPlotz	Black Orc	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab, Block, Mighty Blow			V					8	1		20	130.000 G	6
6	PlotzenHotz	Black Orc	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab, Mighty Blow, Block, Guard, Tackle			SP					19	1		42	170.000 G	0
7	BeisWaden	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull,		1	R								0	45.000 G	0
8	SakcDrekc jr.	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull, sneaky git		1	E							1	4	55.000 G	1
9	MatzFiez	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull, safe pair of hands, jump up, Diving Catch, Side step			SP			9			3		39	95.000 G	10
10	LustUn	Goblin	7	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull, sure feet, sprint			AS	1			15	1	3		60	95.000 G	25
11	PiffPaff	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull,			R								0	45.000 G	0
12	PuffPuff jr.	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull			R								0	45.000 G	0
13	Trollo	Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Always hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile vomit, Really stupid, Regeneration, Throw Team-mate			R					2			4	115.000 G	4
14	DuffDuff	Goblin	6	2	3+	5+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull,			R								0	45.000 G	0
15	TuffTuff	Goblin	6	2	3+	5+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull			R								0	45.000 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	1,3	Rasse	Black Orcs	Team Re-Rolls	3	@	60.000 G	=	180.000 G
CAS-Differenz	59	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	2	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	0,520	CAS-for/Spiel	3,9	Teamrating	249	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	322	CAS-ag./Spiel	1,6	Teamkasse	75.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	27	Upgrades/Spiel	1,1	Cheftrainer	Jürgen "Jurisch" Winter	treue Fans	5		Teamwert		1.775.000 G
Spiele	25	Spp/Spiel	12,9	Spiralling Expenses	20.000-G	Show Match	nein	Saison	2	momentaner TW	1.775.000 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 Zeitarbeitungs-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 Pestdoktor (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		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: treue Fans anpassen	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: treue Fans anpassen		9: SdT & Spielverbesserungen	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: treue Fans anpassen		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	
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: treue Fans anpassen		5. kostspielige Fehler	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: treue Fans anpassen		6. Anstoßrecht	
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:	/ /	Tod:					
		kostspielige Fehler:							