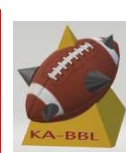




# Dazang Zuf Zufgurug



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	Maddog	Stierzentaur	6	4	4+	6+	10+	Sprinten, Sprintsicher, Robust			R				1	1			5	130.000 G	5
2	Weirdwolf	Stierzentaur	6	4	4+	6+	10+	Sprinten, Sprintsicher, Robust			R					2			4	130.000 G	4
3											R								0	0 G	0
4	Grapplar	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Ballgefühl			E				2				6	60.000 G	0
5	Fingatran	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R				1				3	40.000 G	3
6	Foulagit	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	40.000 G	0
7	Hinnahalt	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
8	Grigsedoch	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
9											R								0	0 G	0
10	Bierchen	Minotaur	5	5	4+	-	9+	Loner (4+), Hörner, Knochenbrecher (+1), Rasend, Robust, Animalische Brutalität			R								0	150.000 G	0
11	Zarg Zarab	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Blocken, Tackle, Robust, Knochenbrecher (+1)			E					1	1		6	90.000 G	0
12	Drong Darong	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Blocken, Tackle, Robust			R					2			4	70.000 G	4
13	Prong Parong	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Blocken, Tackle, Robust			R					1			2	70.000 G	2
14	Krym Karym	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Blocken, Tackle, Robust, Knochenbrecher (+1)			E				1	2			7	90.000 G	1
15	Jorom Joquom	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Blocken, Tackle, Robust, Knochenbrecher (+1)			E					1	1		6	90.000 G	0
16	Crom Croaper	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Blocken, Tackle, Robust, Knochenbrecher (+1)	m		E					1	1		6	90.000 G	0

TD-Differenz	5	TD-for/Spiel	1,7	Rasse	Chaoszwerge	Team Re-Rolls	2	@	70.000 G	=	140.000 G
CAS-Differenz	10	TD-ag./Spiel	0,0	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	1,000	CAS-for/Spiel	3,7	Teamrating	134,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	49	CAS-ag./Spiel	0,3	Teamkasse	5.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	5	Upgrades/Spiel	1,7	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	4		Teamwert		1.250.000 G
Spiele	3	Spp/Spiel	16,3	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		momentaner TW		1.160.000 G

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:							