



SauVi'chaz H'bach



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	Mizztmade	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken			R				0				0	80.000 G	0	
2	Lump	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken			R								0	80.000 G	0	
3	Töllbell	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken, Unterstützen			E				3	1			11	100.000 G	5	
4	Laggaff	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken			R								0	80.000 G	0	
5	Hohlgrot	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks), Unterstützen, Blocken			V					4	2		16	130.000 G	2	
6	Boofke	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks)			R						1		4	90.000 G	4	
7	Rozz	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks)			R						1		4	90.000 G	4	
8	Okkz	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks), Blocken			E					2	1		8	110.000 G	2	
9	Grot	Lineork	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineork)			R								0	50.000 G	0	
10	Zebb	Lineork	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineork)	m		R								0	50.000 G	0	
11	Dillo	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	40.000 G	0	
12	Labben	Werfer	5	3	3+	3+	9+	Animosität (alle Mitspieler), Ballgefühl, Wurfsicher			R	1					1		5	65.000 G	5	
13	O'asch	Lineork	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineork)			R								0	50.000 G	0	
14	Horzst	Untrained Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (1+), Mistpieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublod, schwallartiges Erbrechen			R								0	115.000 G	0	
15											R									0	0 G	0
16											R									0	0 G	0

TD-Differenz	-4	TD-for/Spiel	0,8	Rasse	Orks	Team Re-Rolls	3	@	60.000 G	=	180.000 G
CAS-Differenz	-4	TD-ag./Spiel	1,6	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,300	CAS-for/Spiel	1,4	Teamrating	159,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	48	CAS-ag./Spiel	2,2	Teamkasse	145.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	4	Upgrades/Spiel	0,8	Cheftrainer	Tobias "JocheN" Jochem	treue Fans	5		Teamwert		1.360.000 G
Spiele	5	Spp/Spiel	9,6	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.310.000 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 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: Ergebnis & Einnahmen ermitteln	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
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: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Fan-Faktor		8: Ergebnis & Einnahmen ermitteln		9: Überraschung	
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:							