

# Doragon Boru



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	Ozaru	Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Blöd, Einzelgänger (4+), Klammerschwanz, Knochenbrecher (+1), Robust, <b>Blocken</b>			E					8			16	180.000 G	4
2	Kakarotto	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken, Knochenbrecher</b>			V					5	2		18	125.000 G	4
3	Baadakku	Saurus	6	3	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>			E				1	2			7	105.000 G	1
4	Burorii	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>			E					3	1		10	105.000 G	4
5	Torankusu	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>		1	E					2	1		8	105.000 G	2
6	Nappa	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>			E				1	2			7	105.000 G	1
7	Bejlita	Saurus	6	4	5+	6+	10+	<b>Blocken</b>			E					2	1		8	105.000 G	2
8	Marinsama	Skink	8	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen, <b>Sprintsicher, Gewandt</b>		1	V				5	1	1		21	90.000 G	11
9	Puuuru	Skink	8	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen			R				1	1			5	60.000 G	5
10	Uuron	Skink	8	2	3+	5+	7+	Kleinwüchsig, Ausweichen, <b>Gewandt</b>			E				3				9	80.000 G	3
11	Birusu	Skink	8	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen			R								0	60.000 G	0
12	Umigame	Chameleon S.	7	2	3+	3+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen, Immer am Ball, Manndeckung			R	1							1	70.000 G	1
13	Kamisama	Chameleon S.	7	2	3+	3+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen, Immer am Ball, Manndeckung, <b>Hechtsprung</b>			E	2			1		3		17	90.000 G	11
14	Buruma	Skink	8	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen			R								0	60.000 G	0
15	Pikkoro	Skink	8	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Ausweichen			R					1			2	60.000 G	2
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	1,3	Rasse	Echsenmenschen	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	11	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	1	Trainerassistenten	2	@	10.000 G	=	20.000 G
Ergebnisquote	0,455	CAS-for/Spiel	2,5	Teamrating	209	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	129	CAS-ag./Spiel	1,5	Teamkasse	90.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	12	Upgrades/Spiel	1,1	Cheftrainer	Jobias	treue Fans	2		<b>Teamwert</b>		<b>1.750.000 G</b>
Spiele	11	Spp/Spiel	11,7	Spiralling Expenses	40.000 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.750.000 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						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:		Anstoßstabelle:		7: Brillantes 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					
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		12: Sturm auf das Spielfeld					
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		12: Sturm auf das Spielfeld									
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		11: übereifriger Schiri													
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		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)																	

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