



# Krächzzwinklär Gozzastorm Reunited



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	WirFezz	Thrower	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands, Block			E	5			1		1		12	105.000 G	6
2	RatzFatz	Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Dodge			R				1	1			5	85.000 G	5
3	FlizWech	Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Dodge, Block			E				4				12	105.000 G	6
4	SchwupzWupz	Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Dodge			R				1				3	85.000 G	3
5	TrittFezz	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Block, Mighty Blow			E					2	1		8	110.000 G	2
6	HauFezz	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Block			R								0	90.000 G	0
7	Razzer	Lineman	6	3	3+	4+	8+				R								0	50.000 G	0
8	Glozza	Lineman	7	3	3+	4+	8+				R								0	50.000 G	0
9	Dozzer	Lineman	7	3	3+	4+	8+				R								0	50.000 G	0
10	Motza	Lineman	7	3	3+	4+	8+				R					1			2	50.000 G	2
11	Lozza	Lineman	7	3	3+	4+	8+	Block			E					1	1		6	70.000 G	0
12	Wahn'Z'in	Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensail Tail			R								0	150.000 G	0
13											R								0	0 G	0
14											R								0	0 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	2,3	Rasse	Skaven	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	-1	TD-ag./Spiel	2,0	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	0,667	CAS-for/Spiel	1,7	Teamrating	132,5	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	48	CAS-ag./Spiel	2,0	Teamkasse	15.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	4	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Jürgen "Jurisch" Winter	treue Fans	3		<b>Teamwert</b>		<b>1.220.000 G</b>
Spiele	3	Spp/Spiel	16,0	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.220.000 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 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)											
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		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:					