Reptiloide
Randale

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		Saurus	6	4	5+	6+	10+			1	R								0	85.000 G	0
2		Saurus	6	4	5+	6+	10+				R								0	85.000 G	0
3		Saurus	6	4	5+	6+	10+	Block			E					1	1		6	105.000 G	0
4		Saurus	6	4	5+	6+	10+				R					1			2	85.000 G	2
5		Saurus	6	4+	5+	6+	10+				R								0	85.000 G	0
6		Saurus	6	4+	5+	6+	10+				R								0	85.000 G	0
7		Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty			R								0	60.000 G	0
8											R								0	0 G	0
9		Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty			R								0	60.000 G	0
10		Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty			R	1							1	60.000 G	1
11		Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty			R	1			1				4	60.000 G	4
12											R								0	0 G	0
13											R								0	0 G	0
14											R								0	0 G	0
15		Chameläon	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty, Block			E				3	1	1		15	110.000 G	3
16		Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull, Block			E					3	2		14	180.000 G	2

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	1,4	Rasse	Echsenmenschen	Team Re-Rolls	3	@	70.000 G	=	210.000 G
CAS-Differenz	-1	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	2,0	Teamrating	141	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	42	CAS-ag./Spiel	2,2	Teamkasse	10.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	3	Upgrades/Spiel	0,6	Cheftrainer	Silas	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.320.000 G**
Spiele	5	Spp/Spiel	8,4	~~Spiralling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.320.000 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:	Spielende:	Anstoßtabelle:	
1. Fan-Faktor	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	2: Schnap. Schiri	7: Brilliantes Training 8: Wetterwechsel
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	9: Überraschung
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielerverbesserungen	4: stab. Verteidigung	10: Blitz!
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	11: übereifriger Schiri
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler	6: begeisterte Fans	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 Pestdoktor (100.000 G) /// 0-1 randalierende Neulinge (100.000 G)
0-1 Halbling-Meisterkoch (300.000 G [100.000 G]) /// 0-16 Sölndner (variabel)
0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteiischer Schiri (variabel)

aktuelles Wetter:	
Anstoßevent:	

Anreize / Gebete an Nuffle

	Heim	Gast
Fans:		
kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
Touchdowns:		
Casulties:		
je 1 extra SSP / SdT:	/	/
Einnahmen / treue Fans:	/	/
kostspielige Fehler:		

	Heim	Gast
Fouls:		
Sani:		
vdS:		
vnS:		
Stats:		
Tod:		

Steigerungen & Einkäufe