

Orange Organ Eaters



Nr	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kp	Defi	Int	TC	CAS	Sdt	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp	
1																				0	100.000 G	0
2	Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+					R								5	100.000 G	5	
3	Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+					R			1	1				3	100.000 G	3	
4	Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+					R				1				3	100.000 G	3	
5	Minotaur	5	5	4+	-	9+		Erweckter (H), Knochenbrecher (1+), Hörer, Resant, Ribaut, unbew. Zorn, Blocken			E				2	2		12	190.000 G	0		
6	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner			R							4	60.000 G	4		
7	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner, Blocken			E			2				6	80.000 G	0		
8	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner, Blocken			E					1	3	7	80.000 G	1		
9	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner			R						3	3	60.000 G	3		
10	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner			R							0	60.000 G	0		
11	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner			R							0	60.000 G	0		
12	Teufelsch	6	3	3+	4+	9+		Hörner			R							0	60.000 G	0		
13																			0	0 G	0	
14											R								0	0 G	0	
15	Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+					R						1	4	100.000 G	4		
16											R								0	0 G	0	

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	1,3	Rasse	Chasse	Team Re-Rolls	4	€	60.000 G	W	240.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag/Spiel	1,3	Tier	2	Trainersassistenten	0	€	10.000 G	€	0 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	1,5	Teamrating	142	Cheerleader	0	€	10.000 G	+	0 G
SSP	44	CAS-ag/Spiel	0,8	Teamkasse	0 G	Sanitätler	1	€	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	3	Upgrades/Spiel	0,8	Cheftrainer	Salvatore	treue Fans	2		Teamwert	1.340.000 G	
Spiele	4	Spp/Spiel	0,8	Spinning-Expenses	0 G	Show Match	0		Saison	1	momentaner TW

Verletzungen (W16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. näch. Spiel (m), 10-12: hartn. Verl. (HV) & vNs (m) kostspielige Fehler
 13-14: Eigenschaftsenkung (WG: 1-2-RW, 3-BE, 4-WG, 5-GE, 6-ST) & vNs (m), 15-16: T
 Spielstart: Spieltabelle: 7: Brillantes Training
 1: Fan-Faktor (vNs) 1: Ergebnis & Einnahmen festhalten 2: Schnap. Schiri 8: Wetterwechsel
 2: Wetter 2: treue Fans anpacken 3: Auszeit 9: Überraschung
 3/4: Gesellen/Anniez 3: Sdt & zufällige Spielerverbesserungen 4: stab. Verteidigung 10: Blitz!
 5: Gebete an Nuffe 4: Anheuern, Feuern, aus. Dienst etc 11: überreifer Schiri
 6: Anstoßrecht 5: kostspielige Fehler (siehe rechts) 6: begeistert Fans 12: Sturm auf das Spielfeld
 Wetter: 2: drückende Hitze (W3 zufällige Spieler pausieren), 3: sehr sonnig (-1 auf Passwürfe), 4-10: perfekt
 11: stürm. Regen (-1 auf Ball (abfangen, stören & aufnehmen)), 12: Blizzard (-1 bei eilen & keine langen P)

Heim		Gast		Heim		Gast		Steuerungen, Entlassungen, Einbußen	
aktuelles Wetter:	<input type="text"/>	Fans:	<input type="text"/>	Fouls:	<input type="text"/>	Saru:	<input type="text"/>		
Anstoßevent:	<input type="text"/>	kom. Pass / Defi. / Int.:	<input type="text"/>	vNs:	<input type="text"/>	vNs:	<input type="text"/>		
Anreize / Gebete an Nuffe	<input type="text"/>	Touchdowns:	<input type="text"/>	Stats:	<input type="text"/>	Stats:	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	Casuffen:	<input type="text"/>	Tod:	<input type="text"/>	Tod:	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	je 1 extra SSP / Sdt:	<input type="text"/>						
	<input type="text"/>	Einnahmen / treue Fans:	<input type="text"/>						
	<input type="text"/>	kostspielige Fehler:	<input type="text"/>						

Erklärung:
 Spalte B bis I mit den Spielerdaten ausfüllen, Spielerwert in Spalte AA eintragen
 In Spalte M werden Spieler die das "nächste Spiel verpassen" oder "außer Dienst" gestellt werden markiert (m oder aD eintragen).
 Spieler mit einer **hartschlägigen (ehemals bleibenden) Verletzung** erhalten einen Eintrag in Spalte N: x (mit x = Anzahl der bleibenden Verletzungen).
 Das Feld Stat in Spalte O zeigt automatisch den Status des Spielers auf Basis der Steuerungen an.
Negative Profilwertänderungen bitte nur vorne (Spalte D bis H) eintragen und farblich markieren.
Positive Profilwertänderungen bitte vorne (Spalte D bis H) und hinten (Spalte AC folgende) vermerken und farblich markieren.
 In die Spalten P bis U bitte nur die Anzahl der jeweils erzielten **Ssp-Aktionen** und nicht die Punkte selber eintragen.
 Im Spalte V werden **Sonder-SSP** eingetragen (Gebete an Nuffe, Sonderkarten, Ligahausregeln, ...).
 In Spalte AC bis AE werden **Spielerverbesserungen** festgehalten (Skills in AC & I eintragen, in AD die Kosten und in AE die dafür notwendigen Ssp).
 verfügbare SSP zum Verbessern von Spielern werden in Spalte Y angezeigt.
 Weitere Steuerungen analog ab AF.
 Achtung: wird eine Eigenschaftsverbesserung abgelehnt, müssen trotzdem die vollen SSP dafür bezahlt werden.

Bitte die zweite Seite vollständig führen, das erleichtert Missverständnisse vorzubeugen.
Für Turniere (Show Matches) in Zeile O28 "ja" eintragen (dann wird der FF korrekt addiert).

Spielerwert	Saison	1. Skill	Wertssteigerung	SSP	2. Skill	Wertssteigerung	SSP	3. Skill	Wertssteigerung	SSP	4. Skill	Wertssteigerung	SSP	5. Skill	Wertssteigerung	SSP	6. Skill	Wertssteigerung	SSP	Draft extra-Kosten	
100.000 G	1																				0 G
100.000 G	1																				0 G
100.000 G	1																				0 G
150.000 G	1	Blocken	40.000 G	12																	0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																	0 G
60.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																	0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G
60.000 G	1																				0 G

Abzug billige Linemen
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G
0 G

Steigerung des Spielerwertes		Verbesserungstabelle				
neue Fertigkeiten	Wertssteigerung	zufällige primäre Fertigkeit	+ 10.000 G	ausgewählte primäre / zufällige sekundäre Fertigkeit	ausgewählte sekundäre Fertigkeit	zufällige Eigenschaftsverbesserung *
ausgewählte primäre Fertigkeit	+ 20.000 G	1. Skill	3 SSP	6 SSP	12 SSP	18 SSP
ausgewählte sekundäre Fertigkeit	+ 20.000 G	2. Skill	4 SSP	8 SSP	14 SSP	20 SSP
ausgewählte sekundäre Fertigkeit	+ 40.000 G	3. Skill	6 SSP	12 SSP	18 SSP	24 SSP
		4. Skill	8 SSP	16 SSP	22 SSP	28 SSP
		5. Skill	10 SSP	20 SSP	26 SSP	32 SSP
		6. Skill	15 SSP	30 SSP	40 SSP	50 SSP
Eigenschaftsverbesserung	Wertssteigerung					
+ RW	+ 10.000 G					
+ BE / + WG	+ 20.000 G					
+ GE	+ 40.000 G					
+ ST	+ 80.000 G					

* statt der zufälligen Eigenschaftsverbesserung kann nach dem Wurf auch eine sekundäre oder primäre Fähigkeit ausgewählt werden - die SSP müssen jedoch voll bezahlt werden