



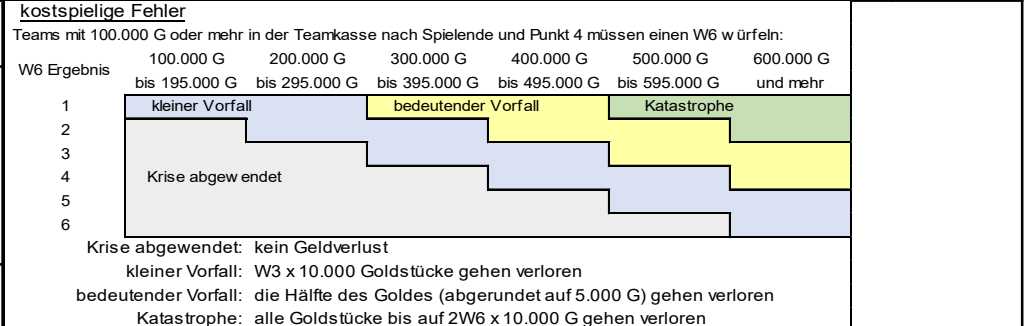
Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Brawler X	Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger (3+), Knochenbrecher (1+), Mistpieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublöd, schwallartiges Erbrechen, Brawler			E					2	1		8	135.000 G	2
2	Louie	Trained Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger (3+), Knochenbrecher (1+), Mistpieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublöd, schwallartiges Erbrechen			R								0	115.000 G	0
3	Hai	Kurbelwagen	4	5	5+	-	9+	Saublöd, Knochenbrecher (+1), Brutal (+1), schweres Gerät, Standfest, versteckte Waffe, Brawler			E					3	3		9	125.000 G	3
4	Loo II	Kurbelwagen	4	5	5+	-	9+	Saublöd, Knochenbrecher (+1), Brutal (+1), schweres Gerät, Standfest, versteckte Waffe			R								0	105.000 G	0
5	Keule	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R								0	15.000 G	0
6	Mütze	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R			1					3	15.000 G	3
7	Nubi	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R								0	15.000 G	0
8	Hemd X	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R								0	15.000 G	0
9	Schlapp II	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R								0	15.000 G	0
10	Wurf	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln, fliegender Tackle	m	1	E			1			3		6	35.000 G	0
11	Vuvu	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln, fliegender Tackle	m		E			2					6	35.000 G	0
12	Pilz	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln, fliegender Tackle			E				1	1			6	35.000 G	0
13	Pilx	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R						1		4	15.000 G	4
14	Spitz	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln	m		R								0	15.000 G	0
15	Spix	Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R						1		4	15.000 G	4
16	Varag	SS	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump-up, Looner 4x, MB +1, Thick Skull, Crushing Blow (+1 Rübrecer)			R								0	0 G	0

TD-Differenz	-1	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Snotlinge	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	-16	TD-ag./Spiel	1,3	Tier	3	Trainerassistenten	4	@	10.000 G	=	40.000 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	2,5	Teamrating	144,5	Cheerleader	4	@	10.000 G	=	40.000 G
SPP	46	CAS-ag./Spiel	6,5	Teamkasse	280.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	5	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Girathon	treue Fans	2		<b>Teamwert</b>		<b>1.075.000 G</b>
Spiele	4	Spp/Spiel	11,5	Spiralling Expenses	0-G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>870.000 G</b>

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

Spielstart:	Spielende:	Anstoßertabelle:
1. Fan-Faktor (W3+Fans)	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	7: Brillantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige Spielerverbesserungen	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	11: übereifriger Schiri
		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		
aktuelles Wetter:	Fans:			Fouls:				Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe	
Anstoßerevent:	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:	/	/						