Borrusia Brutalinski

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	Werner Liebrich	Bloodborn	6	3	3+	4+	8+	Rasend, Blocken			E				1	1		3	8	70.000 G	2
2	Horst-Dieter Höttges	Bloodborn	6	3	3+	4+	8+	Rasend, Blocken			E					3	1		10	70.000 G	4
3	Sepp Piontek	Bloodborn	6	3	3+	4+	8+	Rasend, Blocken, Tackle			V					8	1		20	90.000 G	6
4	Paul Steiner	Bloodborn	6	3	3+	4+	8+	Rasend, Blocken			E					1	1	3	9	70.000 G	3
5	~~Norbert Siegmann~~	~~Bloodborn~~	~~6~~	~~3~~	~~3+~~	~~4+~~	~~8+~~	~~Rasend~~			R								0	0 G	0
6	~~Uli Borowka~~	~~Bloodborn~~	~~6~~	~~3~~	~~3+~~	~~4+~~	~~8+~~	~~Rasend~~			R								0	0 G	0
7											R								0	0 G	0
8	Emundo "O Animal"	Bloodspawn	5	5	4+	-	9+	Einzelgänger (4+), Klauen, Rasend, Knochenbrecher (+1), zielloser Zorn, Blocken, Unterstützen			V					10	1	3	27	220.000 G	7
9	Jan Wouters	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Rasend, Blocken, Knochenbrecher (+1), Unterstützen			AS				1	8	2		27	170.000 G	1
10	Dirk Schuster	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Rasend, Blocken, Knochenbrecher (+1)			V					5	1		14	150.000 G	0
11	Eric Catona	Khorngor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, schweres Gerät, Blocken, Knochenbrecher (+1)			V	1			6				19	110.000 G	5
12	Oliver Kahn	Khorngor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, schweres Gerät, Blocken, Knochenbrecher (+1)			V	1			3	6		3	25	110.000 G	11
13	Harald Schumacher	Khorngor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, schweres Gerät, Blocken, Knochenbrecher (+1)			V		1		7	1			24	110.000 G	10
14	Tim Wiese	Khorngor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, schweres Gerät, Blocken, Knochenbrecher (+1)			V	1			4	4			21	110.000 G	7
15	(3) Thorsten Legat	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Rasend, Blocken, Knochenbrecher (+1)			V					6	1		16	150.000 G	2
16	(4) Maik Franz	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Rasend, Blocken, Knochenbrecher (+1), Unterstützen			AS				3	4	2	3	28	170.000 G	2

TD-Differenz	22	TD-for/Spiel	2,7	Rasse	Khorne	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	50	TD-ag./Spiel	0,5	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,950	CAS-for/Spiel	5,9	Teamrating	260,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	248	CAS-ag./Spiel	0,9	Teamkasse	225.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	25	Upgrades/Spiel	2,5	Cheftrainer	Daniel "Banelord" Metz	treue Fans	7		**Teamwert**		**1.890.000 G**
Spiele	10	Spp/Spiel	24,8	~~Spiralling Expenses~~	~~10.000 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.890.000 G**

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:	Anstoßtabelle:	
1. Fan-Faktor (W3+Fans)	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	2: Schnap. Schiri	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen	4: stab. Verteidigung	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	6: begeisterte Fans	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)

kostspielige Fehler

Teams mit 100.000 G oder mehr in der Teamkasse nach Spielende und Punkt 4 müssen einen W6 w ürfeln:

W6 Ergebnis	100.000 G bis 195.000 G	200.000 G bis 295.000 G	300.000 G bis 395.000 G	400.000 G bis 495.000 G	500.000 G bis 595.000 G	600.000 G und mehr
1	kleiner Vorfall		bedeutender Vorfall		Katastrophe	
2						
3						
4	Krise abgew endet					
5						
6						

Krise abgewendet: kein Geldverlust
kleiner Vorfall: W3 x 10.000 Goldstücke gehen verloren
bedeutender Vorfall: die Hälfte des Goldes (abgerundet auf 5.000 G) gehen verloren
Katastrophe: alle Goldstücke bis auf 2W6 x 10.000 G gehen verloren

aktuelles Wetter:	
Anstoßevent:	

Anreize / Gebete an Nuffle

Skulls :	272
Skulls/Spiel :	38,9

	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, Entlassungen, Einkäufe

Skullcounter