SauVi'chaz H'bach

sponsored by Orcswagen (da red wuns go fasta)

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	Mizztmade	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken, **Knochbrecher (1+)**			E				1		1		7	100.000 G	1
2	Lump	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken			R				1				3	80.000 G	3
3	Töllbell	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken, **Unterstützen, Knochenbrecher (1+)**			V				4	1			14	120.000 G	0
4	Laggaff	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle Mitspieler), Blocken			R					1			2	80.000 G	2
5	Hohlgrot	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks), **Unterstützen, Blocken**											18	130.000 G	4
6	Boofke	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks), **Blocken**											7	110.000 G	1
7	Rozz	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks), **Knochenbrecher (1+)**											8	110.000 G	2
8	Okkz	Schwarzork	5	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorks), **Blocken, Knochenbrecher (1+)**											14	130.000 G	0
9	Grot	Lineork	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineork)											0	50.000 G	0
10	Zebb	Lineork	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineork)											0	50.000 G	0
11	Dillo	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen											3	40.000 G	3
12	Labben	Werfer	5	3	3+	3+	9+	Animosität (alle Mitspieler), Ballgefühl, Wurfsicher, **Zielsicher**											6	85.000 G	0
13	O'asch	Lineork	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineork)			R								0	50.000 G	0
14	Horzzt	Untrained Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (1+), Mistpieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublöd, schwallartiges Erbrechen			R								0	115.000 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

noch 5 * 3 xtra Ssp vor dem nächsten Spiel gegen Jürgen (in dessen Anwesenheit) verteilen --> d.h. 5 mal einen W16 werfen und die Ssp in Spalte V eintragen
Einkäufe sind ebenso noch möglich

TD-Differenz	-1	TD-for/Spiel	1,4	Rasse	Orks	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	0	TD-ag./Spiel	1,5	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,375	CAS-for/Spiel	1,5	Teamrating	193	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	82	CAS-ag./Spiel	1,5	Teamkasse	230.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	10	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Tobias "JocheN" Jochem	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.540.000 G**
Spiele	8	Spp/Spiel	10,3	~~Spiralling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.540.000 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	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	2: Schnap. Schiri	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & 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	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)

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)

			Heim	Gast		Heim	Gast	Steigerungen & Einkäufe
aktuelles Wetter:		Fans:			Fouls:			
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /	Sani:			
		Touchdowns:			vdS:			
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:			vnS:			
		je 1 extra SSP / SdT:	/	/	Stats:			
		Einnahmen / treue Fans:	/	/				
		kostspielige Fehler:			Tod:			