

Blackwood Nockel-Bockers



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	bV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Igor	Bull Centaur	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sprintsicher, Robust			R				1	1			5	130.000 G	5
2	Ignatz	Bull Centaur	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sprintsicher, Robust, Block			E				2	1			8	150.000 G	2
3	Gregur	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust, Knochenbrecher			E					3			6	90.000 G	0
4	Anjolu	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust, Unterstützen, Knochenbrecher	M		V					2	3		16	110.000 G	2
5	Horatz	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust, Unterstützen			E					2	1		8	90.000 G	2
6	Kwellnor	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust	M		R					2			4	70.000 G	4
7	Mortan	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust			R					2			4	70.000 G	4
8	Dramos	Chaoszwerg	4	3	4+	6+	10+	Block, Tackle, Robust, Knochenbrecher			E					5			10	90.000 G	4
9	Pimli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Ballgefühl			E	1	1		2		1		12	60.000 G	6
10	Zumli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Wrestle			E				3				9	60.000 G	3
11	Gimli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+	Wrestle			E				1		1		7	60.000 G	1
12	Knorfli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	40.000 G	0
13	Plumsli	Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	40.000 G	0
14		Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
15		Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+				R								0	0 G	0
16	Rolf	Minotaur	5	5	5+	-	9+	Animalische Brutalität, Rasend, Hörner, Knochenbrecher, Robust, Loner, Block			E					4	2		16	190.000 G	4

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	1,1	Rasse	Chaos-Zwerge	Team Re-Rolls	5	@	70.000 G	=	350.000 G
CAS-Differenz	17	TD-ag./Spiel	1,1	Tier	Tier1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,625	CAS-for/Spiel	2,5	Teamrating	193	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	105	CAS-ag./Spiel	0,4	Teamkasse	60.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	10	Upgrades/Spiel	1,3	Cheftrainer	Christian "ChrisB82" Jagusz	treue Fans	5		Teamwert		1.660.000 G
Spiele	8	Spp/Spiel	13,1	Spiralling Expenses	0 G	Saison	1		momentaner TW		1.480.000 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

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 Söldner (variabel)
 0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berühmte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)
 0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteischer Schiri (variabel)

Spielstart:	Spielende:	Anstoßabelle:
1. Fan-Faktor	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielverbesserungen	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler	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	Steigerungen & Einkäufe
aktuelles Wetter:			Fouls:		
Anstoßevent:			Sani:		
	Fans:		vdS:		
	kom. Pass / Defl. / Int.:	/ / /	vnS:		
Anreize / Gebete an Nuffle	Touchdowns:		Stats:		
	Casulties:		Tod:		
	je 1 extra SSP / SdT:	/ /			
	Einnahmen / treue Fans:	/ /			
	kostspielige Fehler:				