Sons of Sotek

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	Ixi	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, **Gewandt, Sprinten, Wehrhaft**			AS				6			6	24	110.000 G	4
2	Yoko	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig			R						1		4	60.000 G	4
3	Zink	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig			R				1				3	60.000 G	3
4																			0		0
5	Oxo	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, **Gewandt, Sichere Hände, Wehrhaft**			AS				2		2	3	17	100.000 G	0
6	Lurin	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, **Gewandt, Aufspringen**			V				5	1			17	100.000 G	3
7	Gano	Skink	8	2	3+	5+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig			R				1				3	60.000 G	3
8	Tanos	Saurus	6	4	5+	6+	10+	**Blocken, Knochenbrecher (+1)**			V					4	2		16	125.000 G	2
9	Sharku	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R						1		4	85.000 G	4
10	Bolga	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R					1			2	85.000 G	2
11	Thrat	Saurus	6	4	5+	6+	10+	**Blocken**			E					2	2		12	105.000 G	6
12	Taloc	Saurus	6	4	5+	6+	10+	**Blocken, Knochenbrecher (+1)**			V					3	2		14	125.000 G	0
13	Bronco	Saurus	6	4	5+	6+	9+	**Blocken, Tackle, Knochenbrecher (+1)**			AS					9	2		26	145.000 G	0
14	Mauwi	Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Einzelgänger (4+), Blöd, Knochenbrecher (+1), Klammerschwanz, Robust			R								0	140.000 G	0
15	Flotze	Skink	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig			R								0	60.000 G	0
16	Marie	Chameleon S.	7	2	3+	3+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Immer am Ball, Manndeckung			R				1				3	70.000 G	3

TD-Differenz	-14	TD-for/Spiel	1,2	Rasse	Echsenmenschen	Team Re-Rolls	3	@	70.000 G	=	210.000 G
CAS-Differenz	-14	TD-ag./Spiel	2,0	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,278	CAS-for/Spiel	1,4	Teamrating	210,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	145	CAS-ag./Spiel	2,2	Teamkasse	125.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	16	Upgrades/Spiel	0,9	Cheftrainer	Christoph K. "Chriso"	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.690.000 G**
Spiele	18	Spp/Spiel	8,1	~~Spiralling Expenses~~	~~10.000 G~~	Show Match: nein — Saison	2		**momentaner TW**		**1.690.000 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

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
aktuelles Wetter:			
Anstoßevent:			
	Fans:		
	kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
	Touchdowns:		
	Casulties:		
	je 1 extra SSP / SdT:	/	/
	Einnahmen / treue Fans:	/	/
	kostspielige Fehler:		

Anreize / Gebete an Nuffle

	Heim	Gast
Fouls:		
Sani:		
vdS:		
vnS:		
Stats:		
Tod:		

Steigerungen & Einkäufe