

Isengard Weishände

Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	bV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	extra	SSP	Spielerwert	verfüg. Ssp
1	Br'luggig Huguus	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Blocken, Animosität (Alle)			R								0	80.000 G	0
2	B'odge Goth'uarbag	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Blocken, Animosität (Alle)			R	1							1	80.000 G	1
3	Er'lughug Ughum	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Blocken, Animosität (Alle)			R				1				3	80.000 G	3
4	G'oumol Gu'fur	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Blocken, Animosität (Alle)			R						1		4	80.000 G	4
5	Br'ughed Gugoer	Schwarzorc	4	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorcs)			R								0	90.000 G	0
6	Girth Kam	Schwarzorc	4	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorcs)			R								0	90.000 G	0
7	Pr'ugrt Lugar	Schwarzorc	4	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorcs)			R					1			2	90.000 G	2
8	Baagar Ar'uor	Schwarzorc	4	4	4+	-	10+	Animosität (Schwarzorcs)			R								0	90.000 G	0
9											R								0	0 G	0
10											R								0	0 G	0
11	Kiefatifa	Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzigänger (4+), Knochenbrecher (1+), Mitspieler werden, Nimmersatt, Regeneration, Saubläd, Schwallartiges Erbrechen			R								0	0 G	0
12	Ramurk Dud'k'alug	Lineorc	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineorcs)			R								0	50.000 G	0
13	Hemdusch Ogoogoth	Lineorc	5	3	3+	4+	10+	Animosität (Lineorcs)			R								0	50.000 G	0
14	Bommi	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Lebensmüde, Ausweichen, Kleinwüchsig			R								0	40.000 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	-1	TD-for/Spiel	1,0	Rasse:	Orcs	Team Re-Rolls	3	@	60.000 G	=	180.000 G
CAS-Differenz	-1	TD-ag./Spiel	2,0	Tier:	1	treue Fans	1	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,000	CAS-for/Spiel	0,0	Teamrating:	107	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	10	CAS-ag./Spiel	1,0	Teamkasse:	50.000 G	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
Upgrades	0	Upgrades/Spiel	0,0	Cheftrainer:	Christoph Bertolo	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Spiele	1	Spp/Spiel	10,0	Teamwert:	1.000.000 G	Saison	1		momentaner TW:		1.000.000 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) /// 0-5 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 parteiischer Schiri (variabel)					
Spielstart: 1. Fan-Faktor 2. Wetter 3/4. Gesellen/Anreize 5. Gebete an Nuffle 6. Anstoßrecht		Spielende: 1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln 2. treue Fans anpassen 3. SdT & Spielverbesserungen 4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel. 5. kostspielige Fehler		Anstoßabelle: 7: Brilliantes Training 8: Wetterwechsel 9: Überraschung 10: Blitz! 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:		Fans:				Fouls:					
Anstoßevent:		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:									