



Orkizone Waaaghinals



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	extra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1	Olga da Polga	Troll	4	5	5+	5+	10+	Einzelgänger 4+, Knochenbrecher +1, Mitspieler werfen, Nimmersatt, Regeneration, Saublöd, Schwallartiges Erbrechen, Blocken			E					3	2		14	155.000 G	2
2	Der große Okbanok	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle MS), Blocken			R					1			2	80.000 G	2
3	Ballaballa Groll	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle MS), Blocken, Tackle			E				2	1			8	80.000 G	2
4	Wurg der Würger	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle MS), Blocken, Mighty blow+1, Tackle, Frenzy			AS				1	12	2		35	140.000 G	9
5	Wummms	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosität (alle MS), Blocken, Mighty Blow+1			E				1	1	1		9	100.000 G	3
6	Zlughig der Schwarze	BigUn	5	4	4+	4+	10+	Animosität (Big`Un Blocker), Block			E				1		2		11	110.000 G	5
7	Klog der Schwärzere	BigUn	4	4	4+	4+	10+	Animosität (Big`Un Blocker), Block, Mighty Blow+1			V					5	1		14	130.000 G	0
8	Grim der Allerschwärzeste	BigUn	5	4	4+	4+	10+	Animosität (Big`Un Blocker), Block			E					4	1		12	110.000 G	6
9	Umpf-schon wieder weiß	BigUn	5	4	4+	4+	10+	Animosität (Big`Un Blocker)			R								0	90.000 G	0
10											R								0	0 G	0
11											R								0	0 G	0
12	Borkul	Feldspieler	5	3	4+	4+	10+	Animosität (Ork-Feldspieler)			R								0	50.000 G	0
13	Onga	Feldspieler	5	3	4+	4+	10+	Animosität (Ork-Feldspieler)			R								0	50.000 G	0
18	Goblin	Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Kleinwüchsig, Lebensmüde, Block, Gewandt			V	2			6				20	100.000 G	0
15											R								0	0 G	0
											R								0	0 G	0

TD-Differenz	-4	TD-for/Spiel	1,1	Rasse	Orks	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	16	TD-ag./Spiel	1,4	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,385	CAS-for/Spiel	2,4	Teamrating	182,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	125	CAS-ag./Spiel	1,2	Teamkasse	90.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	12	Upgrades/Spiel	0,9	Cheftrainer	The Berner	treue Fans	3		Teamwert		1.485.000 G
Spiele	13	Spp/Spiel	9,6	Spiralling Expenses	0-G	Saison	1		momentaner TW		1.485.000 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:
 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)

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)

		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:							