Reptiloide Randale

5 * 3 xtra-SSP fehlen

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	Jeff Saurozz	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R								0	85.000 G	0
2	Barak Oquaka	Saurus	6	4	5+	6+	10+				R						1		4	85.000 G	4
3	Papst Saurodikt XVI.	Saurus	6	4	5+	6+	10+	Block, Mighty Blow (+1)			V					8	1		20	125.000 G	6
4	George Waran Bush	Saurus	6	4	5+	6+	10+	Block			E					4	1		12	105.000 G	6
5	Reptilmir Putin	Saurus	6	4	5+	6+	9+				R					1			2	85.000 G	2
6	Lizarld Trump	Saurus	6	4	5+	6+	10+	Block			E						2		8	105.000 G	2
7	Lizarld Trump Jr.	Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Side Step, Diving Tackle			V	1			2	2	1		15	100.000 G	1
8	Justin Berberskink	Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Sneaky Git			E	1			2				7	60.000 G	1
9	E. Windsor II.	Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty			R								0	60.000 G	0
10	Toad	Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Side Step			E	1			1	1			6	80.000 G	0
11	Bill Echston	Skink	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty, Catch			E	1			1		1		8	80.000 G	2
12	Hillary Echston	Skink	8	2	3+	4+	7+	Dodge, Stunty, Side Step			E				1				3	60.000 G	0
13											R								0		0
14	Echson Musk	Chameläon	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty			R	1							1	70.000 G	1
15	Quak Zuckerbörg	Chameläon	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty, Block, Side Step		1	V	2			7	1	2	1	34	130.000 G	14
16	Angela Krötel	Kroxigor	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull, Block			E					4	2		16	180.000 G	4

TD-Differenz	4	TD-for/Spiel	1,5	Rasse	Echsenmenschen	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	-4	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	1	Trainerassistenten	2	@	10.000 G	=	20.000 G
Ergebnisquote	0,692	CAS-for/Spiel	2,1	Teamrating	210	Cheerleader	2	@	10.000 G	=	20.000 G
SPP	136	CAS-ag./Spiel	2,4	Teamkasse	50.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	13	Upgrades/Spiel	1,0	Cheftrainer	Silas	treue Fans	5		**Teamwert**		**1.780.000 G**
Spiele	13	Spp/Spiel	10,5	~~Spiralling Expenses~~	~~10.000 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.780.000 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)

aktuelles Wetter:
Anstoßevent:

Anreize / Gebete an Nuffle

	Heim	Gast
Fans:		
kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
Touchdowns:		
Casulties:		
je 1 extra SSP / SdT:	/	/
Einnahmen / treue Fans:	/	/
kostspielige Fehler:		

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

Steigerungen & Einkäufe