Orange Organ Eaters

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		Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+				R					1			2	100.000 G	2
2		Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+	Blocken			E				1	2			7	120.000 G	1
3		Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+	Blocken			E				1	2			7	120.000 G	1
4		Minotaurus	5	5	4+	-	9+	Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (1+), Hörner, Rasend, Robust, stetiger Zorn, Blocken			E					2	2		12	190.000 G	0
5		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner			R					2			4	60.000 G	4
6		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Blocken			E				2				6	80.000 G	0
7		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Blocken			E	1					1	3	8	80.000 G	2
8		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Blocken		1	E						1	3	7	80.000 G	1
9																					0
10		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner			R								0	60.000 G	0
11		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner			R				1				3	60.000 G	3
12		Tiermensch	6	3	3+	4+	9+	Hörner			R						1		4	60.000 G	4
13																					
14											R								0	0 G	0
15		Chaos Krieger	5	4	3+	5+	10+	Blocken			E						2		8	120.000 G	2
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	-6	TD-for/Spiel	0,9	Rasse	Chaos	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	1	TD-ag./Spiel	1,7	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,286	CAS-for/Spiel	1,4	Teamrating	170,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	68	CAS-ag./Spiel	1,3	Teamkasse	155.000 G		1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	7	Upgrades/Spiel	1,0	Cheftrainer	Salvdore	treue Fans	1		**Teamwert**		**1.420.000 G**
Spiele	7	Spp/Spiel	9,7	~~Spiraling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein Saison	1		**momentaner TW**		**1.420.000 G**

Verletzungen (W 16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. nächs. Spiel (m), 10-12: hartn. Verl. (HV) & vnS (m
13-14: Eigenschaftssenkung (W6: 1-2 -RW, 3 -BE, 4 -WG, 5 -GE, 6 -ST) & vnS (m), 15-16: To

Spielstart:	Spielende:	Anstoßtabelle:	
1. Fan-Faktor (W3+Fan	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	2: Schnap. Schiri	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreiz	3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen	4: stab. Verteidigung	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst ste	5: hoher Ball	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	6: begeisterte Fans	11: übereifriger Schiri
			12: Sturm auf das Spielfe

Wetter: 2: drückende Hitze (W3 zufällige Spieler pausieren), 3: sehr sonnig (-1 auf Passwürfe), 4-10: perfe
11: ström. Regen (-1 auf Ball (ab)fangen, stören & aufnehmen), 12: Blizzard (-1 bei eilen & keine langen P

kostspielige Fehler

Teams mit 100.000 G oder mehr in der Teamkasse nach Spielende und Punkt 4 müssen einen W6 w ürfeln:

W6 Ergebnis	100.000 G bis 195.000 G	200.000 G bis 295.000 G	300.000 G bis 395.000 G	400.000 G bis 495.000 G	500.000 G bis 595.000 G	600.000 G und mehr
1	kleiner Vorfall		bedeutender Vorfall		Katastrophe	
2						
3						
4	Krise abgew endet					
5						
6						

Krise abgewendet: kein Geldverlust
kleiner Vorfall: W3 x 10.000 Goldstücke gehen verloren
bedeutender Vorfall: die Hälfte des Geldes (abgerundet auf 5.000 G) gehen verloren
Katastrophe: alle Goldstücke bis auf 2W6 x 10.000 G gehen verloren

	Heim	Gast		Heim	Gast	Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe
aktuelles Wetter:			Fouls:			
Anstoßevent:			Sani:			
			vdS:			
			vnS:			
			Stats:			
			Tod:			

	Fans:		
	kom. Pass / Defl. / Int.:	/ /	/ /
	Touchdowns:		
Anreize / Gebete an Nuffle	Casulties:		
	je 1 extra SSP / SdT:	/	/
	Einnahmen / treue Fans:	/	/
	kostspielige Fehler:	/	/

Spielerwert	Saison	1. Skill	Wertsteigerung	SSP	2. Skill	Wertsteigerung	SSP	3. Skill	Wertsteigerung	SSP	4. Skill	Wertsteigerung	SSP	5. Skill	Wertsteigerung	SSP	6. Skill	Wertsteigerung	SSP	Draft xtra-Kosten
100.000 G	1																			0 G
100.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																0 G
100.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																0 G
150.000 G	1	Blocken	40.000 G	12																0 G
60.000 G	1																			0 G
60.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																0 G
60.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																0 G
60.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																0 G
60.000 G	1																			0 G
60.000 G	1																			0 G
60.000 G	1																			0 G
60.000 G	1																			0 G
60.000 G	1																			0 G
	1																			0 G
100.000 G	1	Blocken	20.000 G	6																0 G
	1																			0 G

Abzug billige Lineman

Steigerung des Spielerwertes

neue Fertigkeiten	Wertsteigerung
zufällige primäre Fertigkeit	+ 10.000 G
ausgewählte primäre Fertigkeit	+ 20.000 G
zufällige sekundäre Fertigkeit	+ 20.000 G
ausgewählte sekundäre Fertigkeit	+ 40.000 G

Eigenschaftsverbesserung	Wertsteigerung
+ RW	+ 10.000 G
+ BE / + WG	+ 20.000 G
+ GE	+ 40.000 G
+ ST	+ 80.000 G

Verbesserungstabelle

	zufällige primäre Fertigkeit	ausgewählte primäre / zufällige sekundäre Fertigkeit	ausgewählte sekundäre Fertigkeit	zufällige Eigenschafts-verbesserung *
1. Skill	3 SSP	6 SSP	12 SSP	18 SSP
2. Skill	4 SSP	8 SSP	14 SSP	20 SSP
3. Skill	6 SSP	12 SSP	18 SSP	24 SSP
4. Skill	8 SSP	16 SSP	22 SSP	28 SSP
5. Skill	10 SSP	20 SSP	26 SSP	32 SSP
6. Skill	15 SSP	30 SSP	40 SSP	50 SSP

* statt der zufälligen Eigenschaftsverbesserung kann nach dem Wurf auch eine sekundäre oder primäre Fähigkeit ausgewählt werden - die SSP müssen jedoch voll bezahlt werden

Erklärung:
Spalte B bis I mit den **Spielerdaten** ausfüllen, **Spielerwert** in Spalte AA eintragen
In Spalte M werden Spieler die das "**nächste Spiel verpassen**" oder "**außer Dienst**" gestellt werden markiert (m oder aD eintragen).
Spieler mit einer **hartnäckigen (ehemals bleibenden) Verletzung** erhalten einen Eintrag in Spalte N: x (mit x = Anzahl der bleibenden Verletzungen).
Das Feld Stat in Spalte O zeigt automatisch den Status des Spielers auf Basis der Steigerungen an.
Negative Profilwertänderungen bitte nur vorne (Spalte D bis H) eintragen und farblich markieren.
Positive Profilwertänderungen bitte vorne (Spalte D bis H) und hinten (Spalte AC folgende) vermerken und farblich markieren.
In die Spalten P bis U bitte nur die Anzahl der jeweils erziehlten **Ssp-Aktionen** und nicht die Punkte selber eintragen.
Im Spalte V werden **Sonder-SSP** eingetragen (Gebete an Nuffle, Sonderkarten, Ligahausregeln, ...).
In Spalte AC bis AE werden **Spielerverbesserungen** festgehalten (Skills in AC & I eintragen, in AD die Kosten und in AE die dafür notwendigen Ssp).
verfügbare SSP zum Verbessern von Spielern werden in Spalte Y angezeigt.
Weitere Steigerungen analog ab AF.
Achtung: wird eine Eigenschaftsverbesserung abgelehnt, müssen trotzdem die vollen SSP dafür bezahlt werden.

Bitte die zweite Seite vollständig führen, das erleichtert Missverständnisse vorzubeugen.

Für Turniere (Show Matches) in Zelle O28 "ja" eintragen (dann wird der FF korrekt addiert).