

Teamname:	Hellpit Aristorats	Coach:	Sebastian Wünsche	Rasse:	Skaven	Stand	Ende Spieltag 2
-----------	--------------------	--------	-------------------	--------	--------	-------	-----------------

#	Spielername	Position / Typ	B	S	G	R	Fähigkeiten	Verletzungen	Verl	Pass	TD	Abf	SDT	SSP	Wert
2	Don Quietsch	Feldspieler	7	3	3	7	-		0	0	0	0	0	0	50.000
3	Magister unrat	Feldspieler	7	3	3	7	-	Setzt aus	0	0	0	0	0	0	50.000
4	Madenkönig	Feldspieler	7	3	3	7	-		0	0	0	0	0	0	50.000
5	Graf von Warpstein	Feldspieler	7	3	3	7	-		0	0	0	0	0	0	50.000
6	Zar Mutationov	Feldspieler	7	3	3	7	-		0	0	0	0	1	5	50.000
7	Herzog Quiek	Feldspieler	7	3	3	7	-		0	0	0	0	0	0	50.000
10	Rotz vom 13. Wurf	Werfer	7	3	3	7	Wurfsicher, Ballgefühl		0	0	0	0	0	0	70.000
11	Ritter Pieps	Blitzer	7	3	3	8	Blocken		0	0	0	0	0	0	90.000
12	Sir Kriech	Blitzer	7	3	3	8	Blocken, Tackle		1	0	0	0	1	7	110.000
13	Schnellsch von Huschern	Gossenläufer	9	2	4	7	Ausweichen, Zwei Köpfe		0	0	2	0	0	6	100.000
14	Dörfältester Zahnderzeit	Gossenläufer	9	2	4	7	Ausweichen		0	2	0	0	0	2	80.000
15	Herr der Fliegen	Gossenläufer	9	2	4	7	Ausweichen		0	1	1	0	0	4	80.000
16	Baron Fiep	Gossenläufer	9	2	4	7	Ausweichen		0	0	1	0	0	3	80.000

Teamrating aktuell:

1.140.000

Fairness-Tokens:

X

Training

3

x

60.000

180.000

(Einsatzfähige Spieler + Training + Fan Faktor + Hilfstrainer + Cheerleader + Arzt)

Fan Faktor

4

40.000

Änderungen nach Match:

Magister Unrat wird verletzt und muss nächstes Spiel aussetzen

Hilfstrainer

0

0

(in Textform)

Fan Faktor steigt auf 4, Teamkasse +100.000 Gold

Cheerleader

1

10.000

Sir Kriech steigt auf und erhält Tackle

Arzt

1

50.000

Schnellsch von Huschern steigt auf (Pasch) und erhält Mutation "Zwei Köpfe"

Teamkasse

10.000

Ein Feldspieler (Madenkönig), ein Werfer (Rotz v. 13. Wurf) und 1 Cheerleader werden rekrutiert

Teamwert (Gesamt)

1.200.000