

#	Nome giocatore	Ruolo	MO	FO	AG	VA	Abilità di partenza	Avanzamenti	S	R	M	C	infortuni stat FO AG VA				MO	Int	Comp	TD	Cas	kills	MVP	SPP	Valore																	
1	Pelosone	Ogre	5	5	2	9	Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate, Bonehead	Guard	1												1		1	7	160.000																	
2	Grizzly	Human Blitzzer	7	3	3	8	Block,																	0	90.000																	
3	Grizzone	Human Blitzzer	7	3	3	8	Block,																	0	90.000																	
4	Grizzolo	Human Blitzzer	7	3	3	8	Block,																	0	90.000																	
5	Grizzetto	Human Blitzzer	7	3	3	8	Block,																	0	90.000																	
6	Orsetto	Human Thrower	6	3	3	8	Pass, Sure Hands																	0	70.000																	
7	Orsolino	Human Thrower	6	3	3	8	Pass, Sure Hands																	0	70.000																	
8	Biancherello	Human Catcher	8	2	3	7	Dodge, Catch																	0	60.000																	
9	Bianchetto	Human Catcher	8	2	3	7	Dodge, Catch												1					3	60.000																	
10	Marroncino	Human Lineman	6	3	3	8																		0	50.000																	
11	Bruno	Human Lineman	6	3	3	8																		0	50.000																	
12	Castano	Human Lineman	6	3	3	8																		0	50.000																	
13																																										
14																																										
15																																										
16																																										
							VALORE DEI GIOCATORI DISPONIBILI:					930.000																														
		NOME TEAM	Orsetti Pelosetti					RE-ROLL					3	x	50.000	gp	150.000																									
		RAZZA	Human Tribal 2 Giornata					FAN FACTOR					0	x	10.000	gp	0																									
		ALLENATORE	MirFar83					ASSISTENTI ALL.					0	x	10.000	gp	0																									
		VALORE TEAM	1.130 000 gp					CHEERLEADER					0	x	10.000	gp	0																									
		TESORERIA	0 000 gp					APOTECARIO					1	x	50.000	gp	50.000																									
BB16 v 1.13																							Made by Casper Hansen edit & translate by Slauz										VALORE DEGLI EXTRA: 200.000									