

Hydrakiss Lovers



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											R								0	0 G	0
2	Maradase	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
3											R								0	0 G	0
4											R								0	0 G	0
5	Rhoporo	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
6	Savothyn	Läufer	7	3	2+	3+	8+	Abspiel, Ausweichen			E				2		1		10	100.000 G	4
7											R								0	0 G	0
8	Alerisea	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen			E				2				6	120.000 G	0
9	Alamili	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen		1	E				1	3	1		13	120.000 G	7
10	Nelrayni	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R					1			2	100.000 G	2
11	Delyrasea	Hexe	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend, Blocken			E				2	1	2		16	130.000 G	10
12	Voraiso	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken			R					2			4	100.000 G	4
13	Anaslana	Hexe	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend			R					2			4	110.000 G	4
14	Undesea	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Kicken			E						2		8	90.000 G	2
15	Cucny	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+		m	1	R								0	70.000 G	0
16	Delmendos	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0

TD-Differenz	-1	TD-for/Spiel	1,2	Rasse	Dunkelelfen	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	2	TD-ag./Spiel	1,3	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,417	CAS-for/Spiel	1,7	Teamrating	151	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	63	CAS-ag./Spiel	1,3	Teamkasse	40.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	5	Upgrades/Spiel	0,8	Cheftrainer	enjamin "Hybriviladis" Kupfer	treue Fans	1		Teamwert		1.350.000 G
Spiele	6	Spp/Spiel	10,5	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.280.000 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						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 parteiischer Schiri (variabel)					
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: Brillantes Training 8: Wetterwechsel 9: Überraschung 10: Blitz! 11: übereifriger Schiri 12: Sturm auf das Spielfeld		2: Schnap. Schiri 3: Auszeit 4: stab. Verteidigung 5: hoher Ball 6: begeisterte Fans					
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)											

		Heim		Gast		Heim		Gast		Steigerungen & Einkäufe	
aktuelles Wetter:		Fans:				Fouls:					
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:		/ /		Sani:					
		Touchdowns:				vdS:					
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:				vnS:					
		je 1 extra SSP / SdT:		/ /		Stats:					
		Einnahmen / treue Fans:		/ /		Tod:					
		kostspielige Fehler:									