

Ninja Mutant Hero Thugs



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale										m	bV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	xtra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp		
1		Troll	4	5	5+	5+	10+	Nimmersatt*, Einzelgänger 4+, Knochenbrecher +1, Schwallartiges Erbrechen, Saubild, Regeneration, Mitspieler werfen, Tentacles												E							3			6	135.000 G	0
2		Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Blocken, Animosität (Goblin); Mighty Blow +1												E					1	2	1		11	110.000 G	5	
3		Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Ausweichen, Animosität (Goblin), Block, Big Hand												V					5				15	125.000 G	1	
4		Thrower	7	3	3+	2+	8+	Passen, Ballgefühl, Animosität (Goblin), Block												E	1						1	1		7	105.000 G	1
5		Linerat	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin)												R							1			2	50.000 G	2
6		Linerat	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin)										m		R								1		4	50.000 G	4
7		Linerat	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin)												R										0	50.000 G	0
8		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig												R										0	40.000 G	0
9		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig												R										0	40.000 G	0
10		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig												R										0	40.000 G	0
11		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig, Sidestep												E						1	1		6	60.000 G	0	
12		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig										m		R										0	40.000 G	0
13																				R									0	0 G	0	
17		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig, Gewand, Wuseln, Winzig												R							1		4	15.000 G	4	
18		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig, Gewand, Wuseln, Winzig												R									0	15.000 G	0	
19		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig, Gewand, Wuseln, Winzig										m		R									0	15.000 G	0	
		TD-Differenz	-5	TD-for/Spiel			1,0	Rasse	Underworld			Team Re-Rolls			5	@	70.000 G			=	350.000 G											
		CAS-Differenz	-5	TD-ag./Spiel			1,8	Tier	2			Trainerassistenten			3	@	10.000 G			=	30.000 G											
		Ergebnisquote	0,333	CAS-for/Spiel			1,3	Teamrating	149			Cheerleader			3	@	10.000 G			=	30.000 G											
		SPP	55	CAS-ag./Spiel			2,2	Teamkasse	30.000 G			Sanitäter			1	@	50.000 G			=	50.000 G											
		Upgrades	6	Upgrades/Spiel			1,0	Cheftrainer	Dennis "Mernas"			treue Fans			2	Teamwert			1.350.000 G													
		Spiele	6	Spp/Spiel			9,2	Spiralling Expenses	0 G			Saison			1	momentaner TW			1.245.000 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													
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)																			

aktuelles Wetter: <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> Anstoßevent: <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>		Fans: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 5000;" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: 3000;" type="text"/>		kom. Pass / Defl. / Int.: <input style="width: 50px; text-align: center; value: /" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: /" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: /" type="text"/>		Touchdowns: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 3" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: 2,9" type="text"/>		Casalties: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 7, 16, 3, 3, 16" type="text"/>		je 1 extra SSP / SdT: <input style="width: 50px; text-align: center; value: / 11" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: /4" type="text"/>		Einnahmen / treue Fans: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 5000" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: /0" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: 60" type="text"/> <input style="width: 50px; text-align: center; value: /+1" type="text"/>		kostspielige Fehler: <input style="width: 50px; text-align: center; value: " type="text"/>		Fouls: <input style="width: 50px; text-align: center; value: " type="text"/>		Sani: <input style="width: 50px; text-align: center; value: " type="text"/>		vdS: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 4" type="text"/>		vnS: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 19, 12, 6" type="text"/>		Stats: <input style="width: 50px; text-align: center; value: 9 (-MA)" type="text"/>		Tod: <input style="width: 50px; text-align: center; value: " type="text"/>		Steigerungen & Einkäufe Goblin 9 neu gekauft (40.00)	
---	--	---	--	--	--	---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--	--	--	--