



# Fungu Fighting



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	Cthulhu	Rotspawn	4	5	5+	x	10+	Abstoßendes Aussehen, Einzelgänge (4+), Knochenbrecher (+1), Pestilenzialisch, Regeneration, Saublöd, Tentakel, Verstörende Präsenz, <b>Block</b>			E					4	1		12	180.000 G	0
2	Glarb	Bloaters	4	4	4+	6+	10+	Abstoßendes Aussehen, Pestilenzialisch, Regeneration, Verstörende Präsenz			R								0	115.000 G	0
3	Florb	Bloaters	4	4	4+	6+	10+	Abstoßendes Aussehen, Pestilenzialisch, Regeneration, Verstörende Präsenz, <b>Block</b>			E					3	1		10	135.000 G	4
4	Broooooaaa	Bloaters	4	4	4+	6+	10+	Abstoßendes Aussehen, Pestilenzialisch, Regeneration, Verstörende Präsenz, <b>Block</b>			E					1	1		6	135.000 G	0
5	Argllglgl	Bloaters	4	4	4+	6+	10+	Abstoßendes Aussehen, Pestilenzialisch, Regeneration, Verstörende Präsenz, <b>Block</b>			E			1	4				11	135.000 G	5
6	Qluauq	Rotter Lineman	5	3	4+	6+	9+	Pestilenzialisch, Verwesung			R								0	35.000 G	0
7	Hrrrt	Rotter Linemen	5	3	4+	6+	9+	Pestilenzialisch, Verwesung			R								0	35.000 G	0
8	chpgchgch	Rotter Linemen	5	3	4+	6+	9+	Pestilenzialisch, Verwesung			R					1			2	35.000 G	2
9	hrrröll	Rotter Linemen	5	3	4+	6+	9+	Pestilenzialisch, Verwesung, <b>Block</b>			E			1		1			7	55.000 G	1
10	mmhmmh	Rotter Linemen	5	3	4+	6+	9+	Pestilenzialisch, Verwesung			R					1			2	35.000 G	2
11											R								0	0 G	0
12											R								0	0 G	0
13	hqaaaaa	Pestigor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Pestilenzialisch, Regeneration, <b>Tackle</b>			E	1					2		9	95.000 G	3
14	argüldsch	Pestigor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Pestilenzialisch, Regeneration			R						1		4	75.000 G	4
15	braoadl	Pestigor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Pestilenzialisch, Regeneration, <b>Block, Mighty Blow (+1)</b>			V	1			5	3			22	115.000 G	8
16	adschad	Pestigor	6	3	3+	4+	9+	Hörner, Pestilenzialisch, Regeneration, <b>Block</b>			E	1			1	1	1		10	95.000 G	4

TD-Differenz	2	TD-for/Spiel	1,0	Rasse	Nurgle	Team Re-Rolls	3	@	70.000 G	=	210.000 G
CAS-Differenz	12	TD-ag./Spiel	0,8	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,625	CAS-for/Spiel	2,3	Teamrating	177,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	95	CAS-ag./Spiel	0,8	Teamkasse	100.000 G	Sanitäter	0	@	50.000 G	=	0 G
Upgrades	9	Upgrades/Spiel	1,1	Cheftrainer	Silas "Exodus" Heiss	treue Fans	3		<b>Teamwert</b>		<b>1.485.000 G</b>
Spiele	8	Spp/Spiel	11,9	Spiralling Expenses	0-G	Show Match	nein	Saison	1	<b>momentaner TW</b>	<b>1.485.000 G</b>

Verletzungen (W16): 1-6 verpasst dieses Spiel, 7-9 verp. näch. 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: Tod

<b>Spielstart:</b>	<b>Spielende:</b>	<b>Anstoßstabelle:</b>
1. Fan-Faktor (W3+Fans)	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	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)

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

100.000 G	200.000 G	300.000 G	400.000 G	500.000 G	600.000 G
bis 195.000 G	bis 295.000 G	bis 395.000 G	bis 495.000 G	bis 595.000 G	und mehr

W6 Ergebnis

1	kleiner Vorfall	bedeutender Vorfall	Katastrophe
2			
3			
4	Krise abgewendet		
5			
6			

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

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