

Warplight Hunterz



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		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	40.000 G	0
2		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	40.000 G	0
3		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen			R								0	40.000 G	0
4		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Kleinwüchsig, Lebensmüde, Ausweichen, Hörner			E						1		4	50.000 G	1
5		Werfer	7	3	3+	2+	8+	Animosität (Goblin), Ballsicher, Wurfsicher, Blocken			E	7			2				13	105.000 G	7
6		Lineratte	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin), Blocken	m	1	E				2	1	1		12	70.000 G	6
7		Lineratte	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin), Blocken			E					1	1		6	70.000 G	0
8		Lineratte	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin), Blocken			E				1	2	1		11	70.000 G	5
9		Gossenläufer	9	2	2+	4+	8+	Animosität (Goblin), Ausweichen, Blocken, Hörner, Gewandt			AS	1			11				34	145.000 G	8
10		Strumratte	7	3	3+	5+	9+	Animosität (Goblin), Blocken, Knochenbrecher (+1), Unterstützen			V				3	5			19	130.000 G	5
11											R								0	0 G	0
13		Rattenoger	6	5	4+	-	9+	Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Klammerschanz, Rasend, animalische Brutalität, Blocken, Unterstützen			V					11			22	210.000 G	2
16		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln, Mostroses Maul			E						1		4	25.000 G	1
17		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R								0	15.000 G	0
18		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln			R								0	15.000 G	0
19		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Kleinwüchsig, Winzig, Lebensmüde, Ausweichen, Gewandt, Wuseln, zusätzliche Arme			E						1		4	25.000 G	1

TD-Differenz	9	TD-for/Spiel	2,1	Rasse	Underworld Denizens	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	-1	TD-ag./Spiel	1,1	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,833	CAS-for/Spiel	2,4	Teamrating	186,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	129	CAS-ag./Spiel	2,6	Teamkasse	235.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	14	Upgrades/Spiel	1,6	Cheftrainer	Benjamin "Hybriviladis" K.	treue Fans	6		Teamwert		1.380.000 G
Spiele	9	Spp/Spiel	14,3	Spiralling Expenses	250.000 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.310.000 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 Pestdokter (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:		Spielende:		Anstoßabelle:		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri		12: Sturm auf das Spielfeld	
1. Fan-Faktor		1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln		2: Schnap. Schiri		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel	
2. Wetter		2. treue Fans anpassen		3: Auszeit		4: stab. Verteidigung		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung	
3/4. Gesellen/Anreize		3. SdT & Spielverbesserungen		4: Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!	
5. Gebete an Nuffle		4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.		5: hoher Ball		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes Training		8: Wetterwechsel		9: Überraschung		10: Blitz!		11: übereifriger Schiri	
6. Anstoßrecht		5. kostspielige Fehler		6: begeisterte Fans		7: Brilliantes 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)																	

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