

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+	Wrestle			E						2		8	90.000 G	2
3	Asifri	Assasine	7	3	2+	5+	8+	Manndeckung, Niederstechen			R								0	85.000 G	0
4											R								0	0 G	0
5	Rhoporo	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R					1			2	70.000 G	2
6	Savothyn	Läufer	7	3	2+	3+	8+	Abspiel, Ausweichen, Passen			V	9			2		2		23	120.000 G	9
7											R								0	0 G	0
8	Alerisea	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen			E				5	1			17	120.000 G	11
9	Alamili	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen, Tackle		1	V	1			1	5	1		18	140.000 G	4
10	Neirayni II	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen			E				1		1		7	120.000 G	1
11	Delyrasea	Hexe	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend, Blocken, Gewandt			V				4	1	2		22	150.000 G	8
12	Voraiso	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Blocken, Ausweichen		1	E				3	2			13	120.000 G	7
13	Anaslana	Hexe	7	3	2+	5+	8+	Aufspringen, Ausweichen, Rasend, Wrestle			E				1	2			7	130.000 G	1
14	Khikni	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+												0	70.000 G	0
15	Cucny	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+	Wrestle		1	E						2		8	90.000 G	2
16	Arnass	Feldspieler	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0

TD-Differenz	-2	TD-for/Spiel	1,3	Rasse	Dunkelelfen	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	-7	TD-ag./Spiel	1,5	Tier	1	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,423	CAS-for/Spiel	1,2	Teamrating	184,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	125	CAS-ag./Spiel	1,7	Teamkasse	20.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	12	Upgrades/Spiel	0,9	Cheftrainer	Benjamin "Hybriviladis" K.	treue Fans	2		Teamwert		1.575.000 G
Spiele	13	Spp/Spiel	9,6	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.575.000 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 Blutweiser-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:	Spielende:	Anstoßstabelle:
1. Fan-Faktor	1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	2: Schnap. Schiri 8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & Spielerverbesserungen	3: Auszeit 9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	4: stab. Verteidigung 10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler	5: hoher Ball 11: übereifriger Schiri
		6: begeisterte Fans 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:		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:							