

# 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, Saublöd, Regeneration, Mitspieler werfen; <b>Tentacles</b>			E					3	1		10	135.000 G	4
2		Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Blocken, Animosität (Goblin); <b>Mighty Blow +1, Claw</b>			V				1	5	2		21	130.000 G	7
3		Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Ausweichen, Animosität (Goblin), <b>Block, Big Hand, Horns</b>			AS				8	1	1		30	145.000 G	4
4		Thrower	7	3	3+	2+	8+	Passen, Ballgefühl, Animosität (Goblin), <b>Block</b>			E	4				1	1		10	105.000 G	4
5		Linerat	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin)			R								0	50.000 G	0
6		Linerat	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin)			R						1		4	50.000 G	4
7		Linerat	7	3	3+	4+	8+	Animosität (Goblin), <b>Wrestle</b>			E					1	1		6	70.000 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, <b>Sidestep</b>			E					3	1		10	60.000 G	4
12		Goblin	6	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig			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							1	4	15.000 G	4
19		Snotling	5	1	3+	5+	6+	Ausweichen, Lebensmüde, Kleinwüchsig, Gewand, Wuseln, Winzig			R							1	4	15.000 G	4

TD-Differenz	-10	TD-for/Spiel	0,9	Rasse	Underworld	Team Re-Rolls	4	@	70.000 G	=	280.000 G
CAS-Differenz	-11	TD-ag./Spiel	1,8	Tier	2	Trainerassistenten	2	@	10.000 G	=	20.000 G
Ergebnisquote	0,273	CAS-for/Spiel	1,4	Teamrating	158,5	Cheerleader		@	10.000 G	=	0 G
SPP	103	CAS-ag./Spiel	2,4	Teamkasse	85.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	9	Upgrades/Spiel	0,8	Cheftrainer	Dennis "Mernas"	treue Fans	2		<b>Teamwert</b>		<b>1.300.000 G</b>
Spiele	11	Spp/Spiel	9,4	Spiralling Expenses	0-G	Saison	1		<b>momentaner TW</b>		<b>1.300.000 G</b>

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:		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. Wetter	2. treue Fans anpassen	3. Auszeit	3. SdT & Spielverbesserungen	4. stab. Verteidigung	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	5: kostspielige Fehler	6: begeisterte Fans	6: begeisterte Fans	6: begeisterte Fans	6: begeisterte Fans	6: begeisterte Fans	6: begeisterte Fans	6: begeisterte Fans	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:	<input type="text"/>	Fans:	<input type="text"/>	Fouls:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Anstoßevent:	<input type="text"/>	kom. Pass / Defl. / Int.:	<input type="text"/>	Sani:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<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"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Casulties:	<input type="text"/>	vnS:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	je 1 extra SSP / SdT:	<input type="text"/>	Stats:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Einnahmen / treue Fans:	<input type="text"/>	Tod:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	kostspielige Fehler:	<input type="text"/>					<input type="text"/>	