Shifang 39ers

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
0	Chen	Rattenoger	6	5	4+	-	9+	WildesTier,Rasend,Lone,Knochbrech,Klammschw,**Block, Guard**			V					7	1	3	21	210.000 G	1
1	Wang	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Block, **Mighty Blow**			E					3			6	110.000 G	0
2	Wang	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Block, **Mighty Blow**		1	E					1	1		6	110.000 G	0
3	Xu	Gossenl	9	2	2+	4+	8+	Ausweichen, **Block, Sidestep**			V				4	1	1	3	21	125.000 G	7
4	Qiu	Gossenl	9	2	2+	4+	8+	Ausweichen, **Wrestle, Unerschrocken**			V				5				15	125.000 G	1
5	Ta	Gossenl	9	2	2+	4+	8+	Ausweichen			R				1				3	85.000 G	3
6	Ling	Gossenl	9	2	2+	4+	8+	Ausweichen, **Block, Sidestep**			V				5	1		3	20	125.000 G	6
7	Wang	Werfer	7	3	3+	2+	8+	Wurfsicher, Ballgefühl, **Block, Zielsicher**			V	8				1	1	1	15	125.000 G	1
8	Chi	Werfer	7	3	3+	2+	8+	Wurfsicher,Ballgefühl		1	R							3	3	85.000 G	3
9	Lai	Linerat	7	3	3+	4+	8+	**Wrestle**			E						2		8	70.000 G	2
10	Yuan	Linerat	7	3	3+	4+	8+	**Wrestle**			E				2				6	70.000 G	0
11	Yang	Linerat	7	3	3+	4+	8+	**Wrestle**			E				1		1		7	70.000 G	1
12	Wudong	Linerat	7	3	3+	4+	8+				R							3	3	50.000 G	3
13	Huang	Linerat	7	3	3+	4+	8+	**Wrestle**			E						3		12	70.000 G	6
14	Ching	Linerat	7	3	3+	4+	8+				R								0	50.000 G	0
15											R								0	0 G	0

TD-Differenz	10	TD-for/Spiel	2,2	Rasse	Skaven	Team Re-Rolls	4	@	50.000 G	= 200.000 G
CAS-Differenz	-4	TD-ag./Spiel	1,1	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	= 10.000 G
Ergebnisquote	0,667	CAS-for/Spiel	1,8	Teamrating	222,5	Cheerleader	1	@	10.000 G	= 10.000 G
SPP	146	CAS-ag./Spiel	2,2	Teamkasse	185.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	= 50.000 G
Upgrades	16	Upgrades/Spiel	1,8	Cheftrainer	The Berner	treue Fans	4		**Teamwert**	**1.750.000 G**
Spiele	9	Spp/Spiel	16,2	~~Spiralling Expenses~~	~~10.000 G~~	Show Match nein Saison	1		**momentaner TW**	**1.750.000 G**

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

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

W6 Ergebnis	100.000 G bis 195.000 G	200.000 G bis 295.000 G	300.000 G bis 395.000 G	400.000 G bis 495.000 G	500.000 G bis 595.000 G	600.000 G und mehr
1	kleiner Vorfall		bedeutender Vorfall		Katastrophe	
2						
3	Krise abgew endet					
4						
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

		Heim	Gast
aktuelles Wetter:		Fans:	
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:	/ / / /
		Touchdowns:	
Anreize / Gebete an Nuffle		Casulties:	
		je 1 extra SSP / SdT:	/ /
		Einnahmen / treue Fans:	/ /
		kostspielige Fehler:	/ /

	Heim	Gast
Fouls:		
Sani:		
vdS:		
vnS:		
Stats:		
Tod:		

Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe