Fjord Fiesta

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	Hati	Yethee	5	5	4+	-	9+	Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Loner 4+, Unchanneled Fury, Juggernaut			E					3			6	160.000 G	0
2	Brodir	Berserker	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up, 2xNI, **Mighty Blow**		2	E					1	2	3	13	110.000 G	7
3	Bolverk	Berserker	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up			R								0	90.000 G	0
4	Ulfrik	Ulfwerener	6	4	4+	-	9+	Frenzy, **Block**			E					3			6	125.000 G	0
5	Eskil	Ulfwerener	6	4	4+	-	9+	Frenzy			R						1		4	105.000 G	4
6	Ljufu	Valkyrie	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball,			R				1				3	95.000 G	3
7	Brynhild	Valkyrie	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball, **Dodge, Block**			V				4			3	15	135.000 G	1
8	Kormak	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, **Fend,** NI		1	E				1	1	2		13	70.000 G	7
9	Firthgest	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull			R								0	50.000 G	0
10	Tyr	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, Fend			E					2	1		8	70.000 G	2
11	Balder	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, NI		1	R							3	3	50.000 G	3
12	Frigg	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull. NI		1	R					1		3	5	50.000 G	5
13	Ragnar	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, NI		1	R							3	3	50.000 G	3
14											R								0	0 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	0	TD-for/Spiel	1,3	Rasse	Norse	Team Re-Rolls	4	@	60.000 G	=	240.000 G
CAS-Differenz	-12	TD-ag./Spiel	1,3	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,450	CAS-for/Spiel	1,7	Teamrating	169,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	79	CAS-ag./Spiel	2,9	Teamkasse	95.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	7	Upgrades/Spiel	0,7	Cheftrainer	Dennis „Mernas“	treue Fans	3		**Teamwert**		**1.450.000 G**
Spiele	10	Spp/Spiel	7,9	~~Spiralling Expenses~~	~~0 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.450.000 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	8: Wetterwechsel
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	3: Auszeit	9: Überraschung
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen	4: stab. Verteidigung	10: Blitz!
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	5: hoher Ball	11: übereifriger Schiri
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	6: begeisterte Fans	12: Sturm auf das Spielfeld
		7: Brilliantes Training	

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						
4	Krise abgew endet					
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		Heim	Gast	Steigerungen, Entlassungen, 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:	/	/				
		kostspielige Fehler:	/	/	Tod:			