

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			R					2			4	140.000 G	4
2	Brodur	Berserker	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up, NI	1	1	R						1		4	90.000 G	4
3	Belverk	Berserker	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up			R								0	0 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								0	95.000 G	0
7	Brynhild	Valkyrie	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball, Dodge	1		E				4				12	115.000 G	6
8	Kormak	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, Fend			E				1	1	1		9	70.000 G	3
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			R					2			4	50.000 G	4
11	Balder	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, NI		1	R								0	50.000 G	0
12	Frigg	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, NI		1	R					1			2	50.000 G	2
13	Ragnar	Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull			R						1		4	50.000 G	4
14											R								0	0 G	0
15											R								0	0 G	0
16											R								0	0 G	0

TD-Differenz	1	TD-for/Spiel	1,4	Rasse	Norse	Team Re-Rolls	3	@	60.000 G	=	180.000 G
CAS-Differenz	-8	TD-ag./Spiel	1,3	Tier	2	Trainerassistenten	0	@	10.000 G	=	0 G
Ergebnisquote	0,500	CAS-for/Spiel	1,9	Teamrating	139,5	Cheerleader	0	@	10.000 G	=	0 G
SPP	49	CAS-ag./Spiel	3,0	Teamkasse	85.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	3	Upgrades/Spiel	0,4	Cheftrainer	Dennis „Mernas“	treue Fans	3		Teamwert		1.220.000 G
Spiele	7	Spp/Spiel	7,0	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.015.000 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:
 1. Fan-Faktor (W3+Fans)
 2. Wetter
 3/4. Gesellen/Anreize
 5. Gebete an Nuffle
 6. Anstoßrecht

Spielende:
 1. Ergebnis & Einnahmen festhalten
 2. treue Fans anpassen
 3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen
 4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.
 5. kostspielige Fehler (siehe rechts)

Anstoßabelle:
 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)

kostspielige Fehler
 Teams mit 100.000 G oder mehr in der Teamkasse nach Spielende und Punkt 4 müssen einen W6 würfeln:

W6 Ergebnis	100.000 G	200.000 G	300.000 G	400.000 G	500.000 G	600.000 G
	bis 195.000 G	bis 295.000 G	bis 395.000 G	bis 495.000 G	bis 595.000 G	und mehr

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		
aktuelles Wetter:		Fans:				Fouls:		Steigerungen, Entlassungen, Einkäufe	
Anstoßevent:		kom. Pass / Defl. / Int.:		/ /	/ /	Sani:			
Anreize / Gebete an Nuffle		Touchdowns:				vdS:			
		Casulties:				vnS:			
		je 1 extra SSP / SdT:		/	/	Stats:			
		Einnahmen / treue Fans:		/	/	Tod:			
		kostspielige Fehler:		/	/				