

# Imperial Northbility



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	Ymir	Oger	5	5	4+	5+	10+	Blöd, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Mitspieler werfen, Robust												R						2	1		8	140.000 G	8
2	Ragner Lothbrok	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, Fangsicher, Dodge, Tackle											x	V					5	2		19	145.000 G	5	
3	Rollo	Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Blocken, Fangsicher, Dodge											x	E					3	2		13	125.000 G	7	
4	Bjorn Lothbrok	Thrower	6	3	3+	3+	9+	Im Laufen passe, Wurfsicher, Block												E	3				2	1		11	95.000 G	5	
5	Ubba Ragnersson	Thrower	6	3	3+	3+	9+	Im Laufen passe, Wurfsicher, Block												E	2						1	6	95.000 G	0	
6	Friggur	Body Guard	6	3	3+	5+	9+	Standfest, Wrestling, Guard											x	E				1	1	1		9	110.000 G	3	
7	Fenrisúlfr	Body Guard	6	3	3+	5+	9+	Standfest, Wrestling												R						2		4	90.000 G	4	
8	Yulf Olafsson	Body Guard	6	3	3+	5+	9+	Standfest, Wrestling, Guard											x	E							3	12	110.000 G	6	
9	Sigurd	Body Guard	6	3	3+	5+	9+	Standfest, Wrestling, Guard												E					3	1		10	110.000 G	4	
10	Torstein	Lineman	6	3	4+	4+	8+	Abwehren											x	R							1	4	45.000 G	4	
11	Olaf	Lineman	6	3	4+	4+	8+	Abwehren												R									0	45.000 G	0
12	Urd	Lineman	6	3	4+	4+	8+	Abwehren											x	R							1	4	45.000 G	4	
13	Verdandi	Lineman	6	3	5+	4+	8+	Abwehren												R					1			2	45.000 G	2	
14	Skuld	Lineman	6	3	4+	4+	8+	Abwehren												R									0	45.000 G	0
15	Broeki	Lineman	6	3	4+	4+	8+	Abwehren										m	x	R									0	45.000 G	0
16																				R								0	0 G	0	
TD-Differenz			-1	TD-for/Spiel			1,2	Rasse	Nobility Team			Team Re-Rolls			4	@	70.000 G		=	280.000 G											
CAS-Differenz			-12	TD-ag./Spiel			1,3	Tier	2			Trainerassistenten			0	@	10.000 G		=	0 G											
Ergebnisquote			0,450	CAS-for/Spiel			1,5	Teamrating	187			Cheerleader			0	@	10.000 G		=	0 G											
SPP			102	CAS-ag./Spiel			2,7	Teamkasse	50.000 G			Sanitäter			1	@	50.000 G		=	50.000 G											
Upgrades			8	Upgrades/Spiel			0,8	Cheftrainer	Silas			treue Fans			4	Teamwert		1.620.000 G													
Spiele			10	Spp/Spiel			10,2	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 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-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs (variabel) 0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteischer Schiri (variabel)																					
Spielstart:			Spielende:				Anstoßabelle:				7: Brilliantes Training				0-1 Wettermagier (30.000 G): für einen Zug das Wetter neu auswürfeln (+/-1 oder +/-2)																
1. Fan-Faktor			1. Ergebnis & Einnahmen ermitteln				2: Schnap. Schiri				8: Wetterwechsel				0-2 Bloodweiser-Fässer (je 50.000 G) /// 0-2 Sonderkarten (100.000 G)																
2. Wetter			2. treue Fans anpassen				3: Auszeit				9: Überraschung				0-8: zusätzliches Training (je 100.000 G) /// 0-3 Bestechungen (je 100.000 G [50.000 G])																
3/4. Gesellen/Anreize			3. SdT & Spielverbesserungen				4: stab. Verteidigung				10: Blitz!				0-2: wandernde Sanitäter (je 100.000 G) /// 0-1 Begräbnisassistent (100.000 G)																
5. Gebete an Nuffle			4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.				5: hoher Ball				11: übereifriger Schiri				0-1 Pestdoktor (100.000 G) /// 0-1 randalierende Neulinge (100.000 G)																
6. Anstoßrecht			5. kostspielige Fehler				6: begeisterte Fans				12: Sturm auf das Spielfeld				0-1 Halbling-Meisterkoch (300.000 G [100.000 G]) /// 0-16 Söldner (variabel)																
Wetter: 2: drückende Hitze (W3 zufällige Spieler pausieren), 3: sehr sonnig (-1 auf Passwürfe), 4-10: perfekt										0-2 Starspieler (variabel) /// 0-2 berühmt-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs (variabel)																					
11: ström. Regen (-1 auf Ball (ab)fangen, stören & aufnehmen), 12: Blizzard (-1 bei eilen & keine langen Pässe)										0-1 Zauberer (variabel) /// 0-1 parteischer Schiri (variabel)																					

		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:					