Dolchstoß
Blutwinkel

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		Witch Elf	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump up, Block, Dauntless			V				3	1	2		19	150.000 G	5
2		Witch Elf	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump up, Wrestle			E				3	1			11	130.000 G	5
3		Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off, Dodge, Fumblerooskie, safe pass			AS	3			3		2		20	130.000 G	0
4		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, dodge			E					2	1		8	120.000 G	2
5		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge, Side Step			V				3	2	1		17	140.000 G	3
6		Lineman	5	3	2+	4+	9+				R					1			2	70.000 G	2
7		Lineman	6	3	2+	4+	9+				R								0	70.000 G	0
8		Lineman	6	3	2+	4+	9+			1	R								0	70.000 G	0
9		Lineman	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E				2				6	90.000 G	0
10		Lineman	6	3	2+	5+	9+				R	1					1		5	70.000 G	5
11		Lineman	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E	1				1	1		7	90.000 G	1
12		Lineman	6	3	2+	4+	9+	Wrestle			E	1				1	1		7	90.000 G	1
13		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge, Tackle			V				3	4			17	140.000 G	3
14		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge, Tackle, side step			AS				6	4	1		30	160.000 G	4
15		Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off			R								0	80.000 G	0
16		Assassins	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab			R								0	85.000 G	0

TD-Differenz	11	TD-for/Spiel	2,3	Rasse	Dunkelelfen	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	5	TD-ag./Spiel	1,2	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	0,850	CAS-for/Spiel	1,7	Teamrating	220,5	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	149	CAS-ag./Spiel	1,2	Teamkasse	10.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	17	Upgrades/Spiel	1,7	Cheftrainer	Jürgen Jurisch Wnter	treue Fans	5		**Teamwert**		**1.905.000 G**
Spiele	10	Spp/Spiel	14,9	~~Spiralling Expenses~~	~~20.000 G~~	Show Match: nein — Saison	1		**momentaner TW**		**1.905.000 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						
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:			