



Dolchstoß Blutwinkel



Nr.	Spielername	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fähigkeiten & Merkmale	m	HV	Stat	kP	Defl	INT	TD	CAS	SdT	extra	SSP	aktueller Wert	verfüg. Ssp
1		Witch Elf	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump up, Block			E				3		1		13	130.000 G	7
2		Witch Elf	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump up, Wrestle			E				2				6	130.000 G	0
3		Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off, Dodge , Fumblerooskie			V	1			2		2		15	120.000 G	1
4		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block	M		R					2			4	100.000 G	4
5		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge			E				3		1		13	120.000 G	7
6		Lineman	6	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+	4+	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			E				1	2			7	120.000 G	1
14		Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge , Tackle			V				3	1	1		15	140.000 G	1
15		Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off			R								0	0 G	0
16		Assassins	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab			R								0	85.000 G	0

TD-Differenz	8	TD-for/Spiel	2,0	Rasse	Dunkel elfen	Team Re-Rolls	3	@	50.000 G	=	150.000 G
CAS-Differenz	3	TD-ag./Spiel	1,0	Tier	1	Trainerassistenten	1	@	10.000 G	=	10.000 G
Ergebnisquote	0,875	CAS-for/Spiel	1,0	Teamrating	198	Cheerleader	1	@	10.000 G	=	10.000 G
SPP	100	CAS-ag./Spiel	0,6	Teamkasse	65.000 G	Sanitäter	1	@	50.000 G	=	50.000 G
Upgrades	11	Upgrades/Spiel	1,4	Cheftrainer	Jürgen Jurisch Wnter	treue Fans	5		Teamwert		1.715.000 G
Spiele	8	Spp/Spiel	12,5	Spiralling Expenses	0 G	Show Match	nein	Saison	1	momentaner TW	1.615.000 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:	Anstoßstabelle:
1. Fan-Faktor (W3+Fans)	1. Ergebnis & Einnahmen festhalten	7: Brilliantes Training
2. Wetter	2. treue Fans anpassen	8: Wetterwechsel
3/4. Gesellen/Anreize	3. SdT & zufällige. Spielerverbesserungen	9: Überraschung
5. Gebete an Nuffle	4. Anheuern, Feuern, aus. Dienst stel.	10: Blitz!
6. Anstoßrecht	5. kostspielige Fehler (siehe rechts)	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
1	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:		/	/				