# 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 | | | | 4 | 2 | 2 | | 24 | 150.000 G | 10 |
| 2 | | Witch Elf | 7 | 3 | 2+ | 5+ | 8+ | Dodge, Frenzy, Jump up, Wrestle, side step | | | V | | | | 4 | 1 | | | 14 | 150.000 G | 0 |
| 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 | | | | 1 | 2 | 1 | | 11 | 120.000 G | 5 |
| 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+ | Dirty Player | | | E | | | | | | 1 | | 4 | 80.000 G | 1 |
| 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 | | | | 2 | 1 | | 9 | 90.000 G | 3 |
| 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, Pass | | | E | 1 | | | 1 | | | | 4 | 90.000 G | 1 |
| 16 | | Assassins | 7 | 3 | 2+ | 5+ | 8+ | Shadowing, Stab | | | R | 1 | | | | | | | 1 | 85.000 G | 1 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TD-Differenz | 15 | TD-for/Spiel | 2,5 | Rasse | Dunkelelfen | Team Re-Rolls | 3 | @ | 50.000 G | = | 150.000 G |
| CAS-Differenz | 6 | TD-ag./Spiel | 1,1 | Tier | 1 | Trainerassistenten | 1 | @ | 10.000 G | = | 10.000 G |
| Ergebnisquote | 0,864 | CAS-for/Spiel | 1,7 | Teamrating | 238,5 | Cheerleader | 1 | @ | 10.000 G | = | 10.000 G |
| SPP | 171 | CAS-ag./Spiel | 1,2 | Teamkasse | 100.000 G | Sanitäter | 1 | @ | 50.000 G | = | 50.000 G |
| Upgrades | 20 | Upgrades/Spiel | 1,8 | Cheftrainer | Jürgen Jurisch Wnter | treue Fans | 6 | | **Teamwert** | | **1.945.000 G** |
| Spiele | 11 | Spp/Spiel | 15,5 | ~~Spiralling Expenses~~ | ~~20.000 G~~ | Show Match: nein — Saison | 1 | | **momentaner TW** | | **1.945.000 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: | | | |