

 Home of the Chassalla Raccoons [illegible]

Verfügbare Starplayer

	Liga	Name	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten	Sonderregel
1	Düsterland Rauferei	Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Aufspringen, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Gewandt, Kein Ball, Kleinwüchsig, Klauen, Rasend, Unerschrocken, Winzig	80000	Akhorn kann den Wurf mit dem W6 für die Fertigkeit Unerschrocken wiederholen
2	Düsterland Rauferei	Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Zielsicher, Bombardier, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Lebensmüde, Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	80000	Einmal im Spiel, wenn ein Gegenspieler eine von Bomber geworfene Bombe fängt. Bomber kann entscheiden, dass die Bombe explodiert.
3	Düsterland Rauferei	Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Morgenstern, Knochenbrecher, Einzelgänger (4+), Keine Hände, Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	80000	Einmal pro Aktivierung darf Fungus den Richtungswurf (W6) erneut werfen
4	Düsterland Rauferei	Nobble Blackwart	6	2	3+	-	8+	Blocken, Kettensäge, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Kein Ball, Saboteur, Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	120000	Einmal pro Spiel darf Nobbla seine Kettensäge gegen einen liegenden Spieler einsetzen. Dies gilt nicht als Foul.
5	Düsterland Rauferei	Scrappa Sorehead	7	2	3+	4+	8+	Brutal, (+1), Ausweichen, Einzelgänger (4+), Pogo-Stick, Lebensmüde, Sprinten, Kleinwüchsig, Sprintsicher	120000	Einmal pro Spiel, wenn Scrappa versucht einen Pass abzufangen darf er einen W6 werfen. Bei 2+ Gilt der Ball als abgefangen und Scrappa erhält den Ball
6	Düsterland Rauferei	Rashnak Backstabber	7	3	3+	5+	8+	Einzelgänger (4+), Manndeckung, Gewandt, Heimtückisch, Niederstechen	130000	Einmal pro Spiel, wenn Rashnak beim Niederstechen die Rüstung bricht kann er beim Verletzungswurf +1 addieren. Dies kann nachträglich entschieden werden.
7	Düsterland Rauferei	Der schwarze Gobbo	6	2	3+	3+	8+	Bombadier, Verstörende Präsenz, Ausweichen, Einzelgänger (3+), Gewandt, Heimtückisch, Kleinwüchsig, Niederstechen	210000	Du darfst 2 Foulen-Aktionen durchführen, eine davon muss der Black Gobbo machen.
8	Düsterland Rauferei	Grak	5	5	4+	4+	10+	Blöd, Mitspieler schießen, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher, Robust	250000	Grak und Crumbleberry müssen zusammen angeheuert werden und zählen als 2 Starplayer, Grak darf Crumbleberry einmal pro Halbzeit aufnehmen und wieder absetzen
9	Düsterland Rauferei	Crumbleberry	5	2	3+	5+	7+	Ausweichen, Tödlicher Flug, Einzelgänger (4+), Ballgefühl, Kleinwüchsig, Lebensmüde	0	Wenn Grak Crumbleberrt trägt bekommt er die Talente Tackle Durchbrechen und Ausweichen
10	Düsterland Rauferei	Ripper Bolgrot	5	6	5+	4+	10+	Einzelgänger (4+), Greifer, Knochenbrecher, Mitspieler Werfen, Regeneration, Volltreffer	250000	Einmal pro Halbzeit darf Ripper einen eizelnen Würfen erneut werfen. Gilt nicht für Rüstungs- und Verletzungswürfe
11	Düsterland Rauferei	Varag Ghulbeisser	6	5	3+	5+	10+	Aufspringen, Blocken, Einzelgänger (4+), Hass (Untot), Knochenbrecher, Robust, Torkelig	260000	Einmal im Spiel nach einem erfolgreichen Block kann Varag den Rüstungswurf Wiederholen
12	Düsterland Rauferei	H'thark the Unstoppable	6	6	4+	6+	10+	Blocken, Tackle druchbrechen, Armhebel, Schweres Gerät, Einzelgänger (4+), Sprinten, Sprintsicher, Robust, Torkelig	300000	Immer wenn eine Blitz-Aktion durchgeführt wird kann Htark einen Blockwürfel neu würfeln
13	Düsterland Rauferei	Morg 'N' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Blocken, Einzelgänger (4+), Hass (Untot), Knochenbrecher, Mitspieler werfen, Robust, Volltreffer	340000	Einmal im Spiel wenn Morg eine Aktion Mitspieler-Werfen ausführt, kann er den Wurfgeschicklichkeitstest wiederholen
14	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
16	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
17	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
18	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
19	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Verfügbare Anreize

				Teamspezifische Anreize
0-5	Zeitarbeits Cheerleader	je 5.000 GS	0-3	Söldner (Zusatzk. + 30.000 GS (max. 1 prim Talent f. + 50.000 GS))
0-5	Teilzeit-Trainerassistenten	je 20.000 GS	0-2	Star Player - siehe oben -
0-1	Wettermagier	25.000 GS		
0-2	Blitzers-Bestes-Fass	je 50.000 GS		Trainerstab
0-1	Randalierende Neulinge	150.000 GS (nur f. Teams billige Feldspieler)		Ayleen Andar (100K), Josef Bugman (100K), Mungo Spinecracker (80K), Fink da Fixer (90K), Schielund Scharlatan (90K), Norscan Seer S14 (50K)
0-8	Zusätzliches Training	je 100.000 GS		Zauberer
0-3	Bestechung	je 100.000 GS (je 50.000 GS (0-6) Korrupt. u. Bestechung)		Horatio X. Schottenheim (80K), Sport-Zauberer (150K), Oger-Feuerbauch (150K), Nachtgoblin-Schamane (150K), Chaos-Dwarf Sorcerer (150K), Wandering Haemonancer (150K)
0-1	Halbling Meisterkoch	300.000 GS (100.000 GS für Halbling-Teams)		Schiris
0-2	Wandernde Sanitäter	je 100.000 GS		Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteiische Schiri (120K, 80K f. Korruption + Bestechung)
0-1	Pestdoktor	100.000 GS (nur f. Teams Günstlinge d. Nurgle)		
0-1	Begräbnisassistent	100.000 GS (nur f. Teams Herren d. Untodes)		Verfügbare Spezialbälle
0-1	Team-Maskottchen	25.000 GS		Extra stacheliger Ball, Humpelnder Squig
0-1	Parteiischer Schiri	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)		Verfügbare spezielle Wetter- und Kick-Off Tabelle
0-2	Trainerstab	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)		--- / ---
0-1	Zauberer	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)		Verfügbares Pitch
0-3	Gebete an Nuffle	je 10.000		---