

Verfügbare Starplayer

| Liga | Name | BE | ST | GE | WG | RW | Fertigkeiten | Anwerbekosten | Sonderregel | |
|------|--------------------------|------------------------------|-----|-----|-----|-----|--------------|--|-------------|--|
| 1 | Sylvanisches Rampenlicht | Akhorne The Squirrel | 7 | 1 | 2+ | - | 6+ | Klauen, Unerschrocken, Ausweichen, Rasend, Aufspringen, Einzelgänger (4+), Keine Hände, Gewandt, Kleinwüchsig, Winzig | 80000 | Akhorne darf den 1W6-Wurf für unerschrocken erneut werfen |
| 2 | Sylvanisches Rampenlicht | Bryce 'The Slice' Gambuel | 5 | 3 | 4+ | - | 9+ | Kettensäge, Einzelgänger (4+), Regeneration, Versteckte Waffe, Standfest, Robust | 130000 | Einmal pro Halbzeit darf Bryce im Zuge einer Blitzaktion +4 zum Rüstungswurf hinzuzählen |
| 3 | Sylvanisches Rampenlicht | Helmut Wulf | 6 | 3 | 3+ | - | 9+ | Einzelgänger (4+), Kettensäge, Profi, Standfest, Versteckte Waffe | 140000 | Einmal im Spiel darf Helmut einen Würfel aus einem Rüstungswurf erneut würfeln |
| 4 | Sylvanisches Rampenlicht | Skrull Halfnight | 6 | 3 | 4+ | 4+ | 9+ | Ballgefühl, Einzelgänger (4+), Nerven aus Stahl, Regeneration, Robust, Wurfsicher, Zielsicher | 150000 | Einmal im Spiel darf Skrull einen Wurfgeschicklichkeitstest um seine Stärke modifizieren |
| 5 | Sylvanisches Rampenlicht | Ivan "The Animal" Darkshrout | 6 | 4 | 4+ | 4+ | 9+ | Blocken, Schweres Gerät, Einzelgänger (4+), Regeneration | 190000 | Einmal pro Spiel darf Ivan nach einem erfolgreichen Block +1 zum Rüstungs- oder Verletzungswurf hinzuzählen. Ist das Opfer ein Zwerg, dann +2 |
| 6 | Sylvanisches Rampenlicht | Wilhelm Chaney | 8 | 4 | 3+ | 4+ | 9+ | Fangen, Klauen, Rasend, Einzelgänger (4+), Regeneration, Wrestling | 220000 | Einmal pro Spiel darf der Verletzungswurf wiederholt werden |
| 7 | Sylvanisches Rampenlicht | Grak | 5 | 5 | 4+ | 4+ | 10+ | Blöd, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Mitspieler schießen, Robust | 250000 | Grak und Crumbleberry müssen zusammen angeheuert werden und zählen als 2 Starplayer, Verlässt einer das Spiel ändert sich Einzelgänger in (2+) |
| 8 | Sylvanisches Rampenlicht | Frank 'N' Stein | 4 | 5 | 4+ | - | 10+ | Tackle durchbrechen, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull | 250000 | Einmal im Spiel darf dem Verletzungswurf +1 hinzugezählt werden. Dies darf nach dem Wurf entschieden werden |
| 9 | Sylvanisches Rampenlicht | Gretchen Wächter | 7 | 3 | 2+ | - | 9+ | Abstoßendes Aussehen, Aufspringen, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Gewandt, Keine Hände, Manndeckung, Regeneration, Verstörende Präsenz | 260000 | Einmal im Spiel darf Gretchen für den Ausweichwurf |
| 10 | Sylvanisches Rampenlicht | "Captain" Karina von Riesz | 7 | 4 | 2+ | 4+ | 9+ | Blutdurst (2+), Ausweichen, Hypnotischer Blick, Aufspringen, Einzelgänger (4+), Regeneration | 230000 | Einmal pro Spiel, wenn Karina ihre Blutdurst Wurf verpatzt, darf sie einen gegnerischen Spieler mit ST3 oder weniger beißen. Karina darf hierbei keine Starplayer wählen |
| 11 | Sylvanisches Rampenlicht | Luthor von Drakenborg | 6 | 5 | 2+ | 3+ | 10+ | Blocken, Hypnotischer Blick, Einzelgänger (4+), Regeneration, Gewandt | 340000 | 0 |
| 12 | Sylvanisches Rampenlicht | Crumbleberry | 5 | 2 | 3+ | 6+ | 7+ | Ausweichen, Ballgefühl, Einzelgänger (4+), Kleinwüchsig, Lebensmüde | - | Einmal pro Spiel wenn Luthor einen TD erzielt bekommt das Team für den Rest der Halbzeit einen zusätzlichen Team Wiederholungswurf |
| 13 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 17 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 19 | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

Verfügbare Anreize

| Verfügbare Anreize | | | Teamspezifische Anreize | |
|---------------------------------|--|---|--|--|
| 0-4 Zeitarbeits Cheerleader | jeweils 20.000 GS | 0-3 Söldner insgesamt, davon dürfen: | 0-1 Begräbnisassistent (100K), 0-1 Healing Spites S17 (50K), 0-1 Ancient Artefact S15 (50K), 0-1 Chaos Totem S13 (50K), 0-1 End Zone Spirits S11 (50K) | |
| 0-3 Teilzeit-Trainerassistenten | jeweils 20.000 GS | 0-2 Söldner (Kleinwüchsig), 30.000 GS + | | |
| 0-1 Wettermagier | 30.000 GS | 0-2 Söldner (Linemen), 50.000 GS + | | |
| 0-2 Bloodwaiser Fässer | jeweils 50.000 GS | 0-2 Söldner (Athleten), 70.000 GS + | | |
| 0-5 Sonderkarten | jeweils 100.000 GS | 0-1 Söldner (Blocker), 70.000 GS + | Trainerstab | |
| 0-8 Zusätzliches Training | jeweils 100.000 GS | 0-1 Söldner (Brocken), 130.000 GS + | Ayleen Andar (100K), Josef Bugman (100K), Professor Fränkelheim (130K), Schielund Scharlatan (90K), Norscan Seer S14 (50K) | |
| 0-3 Bestechung | jeweils 100.000 GS / 50.000 GS (Korruption und Bestechung) | 0-1 Söldner (Riese), 350.000 GS | Zauberer | |
| 0-1 Halbling Meisterkoch | 300.000 GS / 100.000 GS für Halbling-Teams | 0-2 Star Player - siehe oben - | Horatio X. Schottenheim (80K), Sport-Zauberer (150K), Nekromagier (150K), Böse Hexe (150K), Chaos-Dwarf Sorcerer (150K), Wandering Haemonancer (150K) | |
| 0-2 Wandernde Sanitäter | jeweils 100.000 GS | | Schiris | |
| 0-1 Wette nebenbei | 10.000 GS - 30.000 GS | | Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteiische Schiri (120K, 80K f. Korruption + Bestechung) | |
| 0-1 Medizinische Salbe | 60.000 GS | | Verfügbare Spezialbälle | |
| 0-1 Team-Maskottchen | 30.000 GS | | Extra stacheliger Ball, Pumpkin Ball, Genähter Gehirn Ball | |
| 0-1 Parteiischer Schiri | unterschiedliche Kosten (siehe rechts) | | Verfügbare spezielle Wetter- und Kick-Off Tabelle | |
| 0-2 Trainerstab | unterschiedliche Kosten (siehe rechts) | | Dark of Night / Sylvanian | |
| 0-1 Zauberer | unterschiedliche Kosten (siehe rechts) | | Verfügbares Pitch | |
| | | | Necromantic Horror Nightmare | |