

BBL-NORDHESSEN
 Home of the Chassalla Raccoons

[illegible]

Verfügbare Starplayer

	Liga	Name	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten	Sonderregel
1	Lustria-Superliga	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	Lustria-Superliga	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
3	Lustria-Superliga	Estelle la Veneaux	6	3	3+	4+	8+	Verstörendes Wesen, Ausweichen, Unterstützen, Einzelgänger (4+), Gewand	190000	Zu Beginn von Estells aktivierung: Ein gegn. Spieler (5 Felder unk.)verliert bei 2+ seine Tackelz. Und kann bis zum Ende des gegn. Zuges nicht aktiviert werden
4	Lustria-Superliga	Dribl	8	2	3+	4+	8+	Brutal (+1), Ausweichen, Einzelgänger (4+), Gewandt, Heimtückisch, Kleinwüchsig	190000	Immer wenn sie Niederstechen oder Brutal anwenden und der Gegner befindet sich in beider Tackelzonen. Die Aktion bekommt +1 auf den Verletzungswurf
5	Lustria-Superliga	Drull	8	2	3+	4+	8+	Ausweichen, Einzelgänger (4+), Gewandt, Niederstechen, Kleinwüchsig	-	0
6	Lustria-Superliga	Boa Kon´ssstrikr	6	3	3+	4+	9+	Ausweichen, Hypnotischer Blick, Einzelgänger (4+), Klammerschwanz, Sichere Hände, Gewand	200000	Einmal im Spiel darf Boa nach ihrer Aktivierung für einen benachbarten Spieler mit dem Ball bei 2+ die Kontrolle über den Ball übernehmen. Danach endet ihr Zug.
7	Lustria-Superliga	Karla von Kill	6	4	3+	4+	9+	Aufspringen, Ausweichen, Blocken, Einzelgänger (4+), Unerschrocken	210000	Einmal im Spiel darf Klara nach erfolgreichem unerschrocken Wurf die erwüfelte Stärke verdoppeln
8	Lustria-Superliga	Grombrindal, der weiße Zwerg	5	3	3+	4+	10+	Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher, Robust, Standfest, Unerschrocken	210000	Einmal pro Spielzug erhält ein Mitspieler der in Grombrindals Bedrohungszone aktiviert Knochenbrecher (+1), Sprintsicher, Tackle durchbrechen od. Unerschrocken
9	Lustria-Superliga	Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher	220000	Einmal im Spiel nach einem erfolgreichen Block +1 auf den Rüstungswurf. Darf nach den Wurf entschieden werden.
10	Lustria-Superliga	Zolcath der Zoat	5	5	4+	5+	10+	Einzelgänger (4+), Klammerschwanz, Knochenbrecher (+1), Regeneration, Schweres Gerät, Sprintsicher, Verstörende Präsenz	230000	Einmal im Spiel darf Zolcath das Talent Hypnotischer Blick erhalten. Die Verwendung der Sonderregel muss bei Aktivierung bekannt gegeben werden
11	Lustria-Superliga	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+)
12	Lustria-Superliga	Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Ausweichen, Ballgefühl, Einzelgänger (4+), Kleinwüchsig, Lebensmüde	-	0
13	Lustria-Superliga	Glott Stop	6	6	5+	-	10+	Animalische Brutalität, Rasend, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Klammerschwanz, Standfest, Dickschädel	270000	Einmal im Spiel darf Glott! bei fehlgeschlagenen Wurf für anim. Brutalität statt eines befreundeten einen gegnerischen Spieler niederschlagen.
14	Lustria-Superliga	Morg´n Thorg	6	6	3+	4+	11+	Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+2), Mitspieler werfen, Robust	380000	Einmal im Spiel darf bei missglücktem Pass oder Mitspieler werfen der Würfel erneut geworfen werden
15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
16	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
17	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
18	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
19	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Verfügbare Anreize

0-4	Zeitarbeits Cheerleader	jeweils 20.000 GS	0-3	Söldner insgesamt, davon dürfen:	Teamspezifische Anreize
0-3	Teilzeit-Trainerassistenten	jeweils 20.000 GS	0-2	Söldner (Kleinwüchsig), 30.000 GS +	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)
0-1	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), Kari Coldsteel (50K), 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), Slann-Magierprister (200K), Chaos-Dwarf Sorcerer (150K), Wandering Haemonancer (150K)
0-2	Wandernde Sanitäter	jeweils 100.000 GS			Schirirs
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), Ranulf "Der Rote" Hokuli (130K)
0-1	Medizinische Salbe	60.000 GS			Verfügbare Spezialbälle
0-1	Team-Maskottchen	30.000 GS			Extra stacheliger Ball, Crystal Skull Ball, Snake-Swallowed Ball
0-1	Parteiischer Schiri	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)			Verfügbare spezielle Wetter- und Kick-Off Tabelle
0-2	Trainerstab	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)			Sweltering Jungle / Temple-City
0-1	Zauberer	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)			Verfügbares Pitch
					Lustria Local