



# WL TEAMKADERLISTE

# BBL-NORDHESSEN



Teamname	Dance off the floor
Art des Teams	Vampire
Trainer	Hannibal



*Teamspezifische Sonderregel: Vampire Lor*

<b>Teamkasse</b>	<b>520.000 GC</b>
Treue Fans	<b>2</b>
Touchdowns	<b>4</b>
Verurs. Ausfälle	<b>3</b>
<b>Ligapunkte</b>	<b>3</b>

Anzahl Spiele	SPP im Team
4	107

Wiederholungswürfe	3	*	60.000 GS	180.000
Trainerassistenten		*	10.000 GS	
Cheerleader		*	10.000 GS	
Sanitäter	1	*	50.000 GS	50.000
<b>Teamwert</b>	<b>1.220.000</b>		<b>Mom. Teamwert</b>	<b>1.220.000</b>

SPIELBUCH

Verfügbare Starplayer											
Liga	Name	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten	Sonderregel		
1	Sylvanisches Rampenlicht	Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Klauen, Unerstrocknen, Ausweichen, Rasend, Aufspringen, Einzelgänger (4+), Keine Hände, Gewandt, Kleinwüchsrig, 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 Halfhight	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" Darkshroud	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 hinzugerechnet 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	Einmal pro Spiel, wenn Luthor einen Touchdown erzielt erhält sein Team für den nächsten Drive einen Team-ReRoll	
12	Sylvanisches Rampenlicht	Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Ausweichen, Ballgefühl, Einzelgänger (4+), Kleinwüchsrig, 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				Teamspezifische Anreize			
0-4 Zeitarbeits Cheerleader				0-3 Söldner insgesamt, davon dürfen:			
0-3 Teilzeit-Trainerassistenten				0-2 Söldner (Kleinwüchsrig), 30.000 GS +			
0-1 Wettermagier				0-2 Söldner (Linemen), 50.000 GS +			
0-2 Bloodwaiser Fässer				0-2 Söldner (Athleten), 70.000 GS +			
0-5 Sonderkarten				0-1 Söldner (Blocker), 70.000 GS +			
0-8 Zusätzliches Training				0-1 Söldner (Brocken), 130.000 GS +			
0-3 Bestechung				0-1 Söldner (Riese), 350.000 GS			
0-1 Halbling Meisterkoch				0-2 Star Player - siehe oben -			
0-2 Wandernde Sanitäter							
0-1 Wette nebenbei							
0-1 Medizinische Salbe							
0-1 Team-Maskottchen							
0-1 Parteiischer Schiri							
0-2 Trainerstab							
0-1 Zauberer							