

Verfügbare Starplayer

	Liga	Name	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten	Sonderregel
1	Alte-Welt-Klassiker	Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Zielsicher, Bombardier, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	50000	Einmal im Spiel darf Cindy 2 Bomben im Zug werfen (vorher ansagen). Nach dem Wurf der 2. Bombe: 1-3 = Cindy wird vom Platz gestellt
2	Alte-Welt-Klassiker	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
3	Alte-Welt-Klassiker	Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Kanonier, Hau wech das Leder, Einzelgänger (4+), Wurfsicher, Versteckte Waffe, Ballgefühl, Robust	80000	Einmal pro Spiel darf er einen Abweichwurf bei "Hau wech das Leder" wiederholen und befreundete Spieler erhalten +1 für den Versuch diesen Ball zu fangen
4	Alte-Welt-Klassiker	Puggy Baconbreath	5	3	3+	4+	7+	Blocken, Ausweichen, Einzelgänger (3+), Nerven aus Stahl, Lebensmüde, Kleinwüchsig	120000	Einmal pro Spiel darf Puggy einen Würfel neu würfeln (kein Rüstungs- oder Verletzungswurf)
5	Alte-Welt-Klassiker	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
6	Alte-Welt-Klassiker	Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Blocken, Einzelgänger (4+), Hörner, Keine Hände, Robust, Schweres Gerät, Tackle	170000	Einmal im Spiel darf Rumbelow nach erfolgreichem Block +1 zum Rüstungs- oder Verletzungswurf addieren (Darf nach dem Wurf entschieden werden)
7	Alte-Welt-Klassiker	Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Blocken, Trunkenbold, Einzelgänger (4+), Robust	170000	Einmal pro Halbzeit darf Thorsson zu Beginn seiner Aktivierung ein Fass werfen. Ein Spieler (3 Felder umkreis) geht bei 3+ zu Boden. Bei 1 geht Thorsson zu Boden.
8	Alte-Welt-Klassiker	Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Blocken, Einzelgänger (4+), Mehrfachblock, Rasend, Robust, Unerschrocken	200000	Einmal im Spiel darf Grim nach erfolgreichem Block +1 zum Rüstungs- oder Verletzungswurf addieren (Darf nach dem Wurf entschieden werden)
9	Alte-Welt-Klassiker	Klara von Kill	6	4	3+	4+	9+	Aufspringen, Ausweichen, Blocken, Einzelgänger (4+), Unerschrocken	210000	Einmal im Spiel darf Klara nach erfolgreichem unerschrocken Wurf die erwürfelte Stärke verdoppeln
10	Alte-Welt-Klassiker	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), Spritsicher, Tackle durchbrechen od. Unerschrocken
11	Alte-Welt-Klassiker	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.
12	Alte-Welt-Klassiker	Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Blocken, Unterstützen, Einzelgänger (3+), Tackel	245000	Einmal pro Halb. zu Beg. seiner Akt. darf Ivar einen Mitsp. in 5 Felder Umk. wählen. Dieser darf sich sofort 1 Feld bewegen (ign. Tackelz.) muss aber an einem Gegner enden
13	Alte-Welt-Klassiker	Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Klauen, Störende Präsenz, Juggernaut, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1)	250000	Einmal pro Spiel, wenn Skrorg eine CAS nach einem Block verursacht bekommt das Team einen Wiederholungswurf, welcher aber nur bis zum Ende des akt. drives gilt
14	Alte-Welt-Klassiker	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+)
15	Alte-Welt-Klassiker	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
16	Alte-Welt-Klassiker	Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Baum Fällt !, Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (2+), Mitspieler werfen, Robust, Standfest, Starker Wurfarm	280000	Bein einem verpatzen Mitspieler werfen verspringt der Mitspieler, landet aber sicher
17	Alte-Welt-Klassiker	Griff Oberwald	7	3	2+	3+	9+	Abwehren, Ausweichen, Blocken, Einzelgänger (3+), Sprinten, Spritsicher	280000	Einmal im Spiel darf Griff einen Würfel neu würfeln nicht aus Rüstungs- und Verletzungswürfen)
18	Alte-Welt-Klassiker	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
19	Alte-Welt-Klassiker	Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Ausweichen, Ballgefühl, Einzelgänger (4+), Kleinwüchsig, Lebensmüde	-	0

Verfügbare Anreize

			Teamspezifische Anreize
0-4	Zeitarbeits Cheerleader	jeweils 20.000 GS	0-1 Söldner insgesamt, davon dürfen: 0-2 Söldner (Kleinwüchsig), 30.000 GS + 0-2 Söldner (Linemen), 50.000 GS + 0-2 Söldner (Athleten), 70.000 GS + 0-1 Söldner (Blocker), 70.000 GS + 0-1 Söldner (Brocken), 130.000 GS + 0-1 Söldner (Riese), 350.000 GS 0-2 Star Player - siehe oben -
0-3	Teilzeit-Trainerassistenten	jeweils 20.000 GS	
0-1	Wettermagier	30.000 GS	
0-2	Bloodwaiser Fässer	jeweils 50.000 GS	
0-5	Sonderkarten	jeweils 100.000 GS	Trainerstab Ayleen Andar (100K), Josef Bugman (100K), Kari Coldsteel (50K), Mungo Spinecracker (80K), Schielund Scharlatan (90K), Norscan Seer S14 (50K)
0-8	Zusätzliches Training	jeweils 100.000 GS	Zauberer Horatio X. Schottenheim (80K), Sport-Zauberer (150K), Böse Hexe (150K), Chaos-Dwarf Sorcerer (150K), Wandering Haemonancer (150K)
0-3	Bestechung	jeweils 100.000 GS / 50.000 GS (Korruption und Bestechung)	Schiris Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteiische Schiri (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Ranulf "Der Rote" Hokuli (130K), Thoron Korensan (120K)
0-1	Halbling Meisterkoch	300.000 GS / 100.000 GS für Halbling-Teams	
0-2	Wandernde Sanitäter	jeweils 100.000 GS	
0-1	Wette nebenbei	10.000 GS - 30.000 GS	
0-1	Medizinische Salbe	60.000 GS	Verfügbare Spezialbälle Extra stacheliger Ball, Meistergefertigter Ball
0-1	Team-Maskottchen	30.000 GS	
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 ---