

 Home of the Chassalla Raccoons

[illegible]

Verfügbare Starplayer

	Liga	Name	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten	Sonderregel
1	Unterwelt-Herausforderung	Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Zielsicher, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Lebensmüde, Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	50000	Einmal im Spiel, wenn ein Gegenspieler eine von Bomber geworfene Bombe fängt. Bomber kann entscheiden, dass die Bombe explodiert.
2	Unterwelt-Herausforderung	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	Unterwelt-Herausforderung	Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Morgenstern, Knochenbrecher (+1), Einzelgänger (4+), Keine Hände, Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	80000	Einmal pro Aktivierung darf Fungus den Richtungswurf (W6) erneut werfen
4	Unterwelt-Herausforderung	Nobble Blackwart	6	2	3+	-	8+	Blocken, Kettensäge, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Versteckte Waffe, Kleinwüchsig	120000	Einmal pro Spiel darf Nobbla seine Kettensäge gegen einen liegenden Spieler einsetzen. Dies gilt nicht als Foul.
5	Unterwelt-Herausforderung	Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Brutal, (+1), Ausweichen, Einzelgänger (4+), Pogo-Stick, Lebensmüde, Sprinten, Kleinwüchsig, Sprintsicher	130000	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	Unterwelt-Herausforderung	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
7	Unterwelt-Herausforderung	Keeg Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Morgenstern, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Keine Hände, Klammerschwanz, Versteckte Waffe	170000	Das erste Mal, wenn Keeg wegen der versteckten Waffe vom Platz gestellt werden würde muss er nicht vom Platz gehen und darf erneut aufgestellt werden
8	Unterwelt-Herausforderung	Hackflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Ausweichen, Einzelgänger (4+), Klammerschwanz, zusätzliche Arme, Zwei Köpfe	210000	Einmal im Spiel, falls ein Mitspieler mit dem Ball in Hackflems Bedrohungszone zu Boden geht darf er den Ball nehmen.
9	Unterwelt-Herausforderung	Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Blocken, Einzelgänger (4+), Greifer, Klaunen, Schweres Gerät, Standfest	195000	Einmal im Spiel darf Glart im Blitz die Fertigkeit Rasend einsetzen. Muss vorher angesagt werden
10	Unterwelt-Herausforderung	Der Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Ausweichen, Bombadier, Einzelgänger (3+), Gewandt, Heimtückisch, Kleinwüchsig, Niederstechen, Verstörende Präsenz	225000	Du darfst 2 Foulen-Aktionen durchführen, eine davon muss der Black Gobbo machen.
11	Unterwelt-Herausforderung	Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Greifen, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), regeneration, Teammitglied werfen	250000	Einmal pro Halbzeit darf Ripper einen eizelnen Würfen erneut werfen. Gilt nicht für Rüstungs- und Verletzungswürfe
12	Unterwelt-Herausforderung	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+)
13	Unterwelt-Herausforderung	Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Aufspringen, Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1), Robust, Standfest, Unerschrocken	280000	Einmal im Spiel nach einem erfolgreichen Block +1 auf den Rüstungswurf. Darf nach den Wurf entschieden werden.
14	Unterwelt-Herausforderung	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	Unterwelt-Herausforderung	Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Ausweichen, Ballgefühl, Einzelgänger (4+), Kleinwüchsig, Lebensmüde	-	0
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 Randalierende Neulinge (100K), 0-3 Flaschen mit berauschendem Gebräu (je 40K), 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 +	Trainerstab
0-5	Sonderkarten	jeweils 100.000 GS	0-1	Söldner (Blocker), 70.000 GS +	Ayleen Andar (100K), Josef Bugman (100K), Papa Skullbones (80K), Krot Shockwhisker (70K), Mungo Spinecracker (80K), Fink da Fixer (90K), Schielund Scharlatan (90K), Norscan Seer S14 (50K)
0-8	Zusätzliches Training	jeweils 100.000 GS	0-1	Söldner (Brocken), 130.000 GS +	Zauberer
0-3	Bestechung	jeweils 100.000 GS / 50.000 GS (Korruption und Bestechung)	0-1	Söldner (Riese), 350.000 GS	Horatio X. Schottenheim (80K), Sport-Zauberer (150K), Chaos-Zauberer (150K), Gärtner des Nurgle (150K), Böse Hexe (150K), Warlocktechniker (150K), Nachtoblin-Schamane (150K), Chaos-Dwarf Sorcerer (150K), Wandering Haemonancer (150K)
0-1	Halbling Meisterkoch	300.000 GS / 100.000 GS für Halbling-Teams	0-2	Star Player - siehe oben -	Schirirs
0-2	Wandernde Sanitäter	jeweils 100.000 GS			Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteische Schiri (120K, 80K f. Korruption + Bestechung)
0-1	Wette nebenbei	10.000 GS - 30.000 GS			
0-1	Medizinische Salbe	60.000 GS			Verfügbare Spezialbälle
0-1	Team-Maskottchen	30.000 GS			Extra stacheliger Ball
0-1	Parteischer 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
