



# WL TEAMKADERLISTE

# BBL-NORDHESSEN



Teamname	W-Village Graveyarders
Art des Teams	Nekromanten
Trainer	Marvelhoeller

Name	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten			Pri.	Sek.	Verf. SSP	Engel. SSP	VNS	HV	AD	Momentaner Wert
1	Flesh Golems	4	4	4+	0+	10+	Regeneration, Robust, Standfest, Blocken	115.000	AS	G	2	6						135.000
2	Flesh Golems	4	4	4+	0+	10+	Regeneration, Robust, Standfest, Blocken	115.000	AS	G	2	6						135.000
3	Wraiths	6	3	3+	0+	9+	Abstoßendes Aussehen, Blocken, Gewandt, Keine Hände, Regeneration, Knochenbrecher (+1)	95.000	AS	G	2	6						115.000
4	Wraiths	6	3	3+	0+	9+	Abstoßendes Aussehen, Blocken, Gewandt, Keine Hände, Regeneration, Knochenbrecher (+1)	95.000	AS	G	6	6	Ja					0
5	Werewolves	8	3	3+	4+	9+	Klauen, Rasend, Regeneration, Blocken, Ausweichen	125.000	AG	PS	9	14	Ja	Ja				0
6	Werewolves	8	3	3+	4+	9+	Klauen, Rasend, Regeneration	125.000	AG	PS	3	0						125.000
7	Ghoul Runners (N)	7	3	3+	4+	8+	Ausweichen, Blocken, Ballgefühl	75.000	AG	PS	10	14						115.000
8	Ghoul Runners (N)	7	3	3+	4+	8+	Ausweichen, Blocken	75.000	AG	PS	2	6		Ja				95.000
9																		0
10																		0
11																		0
12																		0
13	Zombie Linemen (N)	4	3	4+	0+	9+	Regeneration, Blocken	40.000	A	GS	0	6						60.000
14	Zombie Linemen (N)	4	3	4+	0+	9+	Regeneration, Blocken	40.000	A	GS	2	6		Ja				60.000
15	Zombie Linemen (N)	4	3	4+	0+	9+	Regeneration	40.000	A	GS	4	0						40.000
16	Zombie Linemen (N)	4	3	4+	0+	9+	Regeneration	40.000	A	GS		0						40.000



**Teamspezifische Sonderregel:** Meister des Untodes

<b>Teamkasse</b>	<b>220.000 GC</b>
<b>Treue Fans</b>	<b>2</b>
<b>Touchdowns</b>	<b>4</b>
<b>Verurs. Ausfälle</b>	<b>8</b>
<b>Ligapunkte</b>	<b>3</b>

Anzahl Spiele	SPP im Team
4	112

<b>Wiederholungswürfe</b>	<b>3</b>	<b>*</b>	<b>70.000 GS</b>	<b>210.000</b>
<b>Trainerassistenten</b>		<b>*</b>	<b>10.000 GS</b>	
<b>Cheerleader</b>		<b>*</b>	<b>10.000 GS</b>	
<b>Sanitäter</b>		<b>*</b>	<b>50.000 GS</b>	
<b>Teamwert</b>	<b>1.410.000</b>		<b>Mom. Teamwert</b>	<b>1.130.000</b>

SPIELBUCH

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 Halfheight	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 der 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 verpasst, 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			Teamspezifische Anreize
0-4 Zeitarbeits Cheerleader	jeweils 20.000 GS	0-3 Söldner insgesamt, davon dürfen:	O-1 Begräbnisassistent (100K), O-1 Healing Spites S17 (50K), O-1 Ancient Artefact S15 (50K), O-1 Chaos Totem S13 (50K), O-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 +	Trainerstab
0-5 Sonderkarten	jeweils 100.000 GS	0-1 Söldner (Blocker), 70.000 GS +	Ayleen Andar (100K), Josef Bugman (100K), Professor Frönkelheim (130K), 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), Nekromagier (150K), Böse Hexe (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 -	Schiris
0-2 Wandernende Sanitäter	jeweils 100.000 GS		Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteiische 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, Pumpkin Ball, Genährter 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