

Verfügbare 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 Halfnight	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" Darkshrout	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 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 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+), 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

Verfügbare Anreize			Teamspezifische Anreize		
0-4 Zeitarbeits Cheerleader	jeweils 20.000 GS	0-3 Söldner insgesamt, davon dürfen:	0-1 Begräbnisassistent (100K), 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)		
0-3 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 +			
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), Professor Frönkelheim (130K), 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), Nekromagier (150K), Böse Hexe (150K), Chaos-Dwarf Sorcerer (150K), Wandering Haemonancer (150K)		
0-2 Wandernde Sanitäter	jeweils 100.000 GS		Schiris		
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)		
0-1 Medizinische Salbe	60.000 GS		Verfügbare Spezialbälle		
0-1 Team-Maskottchen	30.000 GS		Extra stacheliger Ball, Bat Ball, Vargling Ball		
0-1 Parteiischer Schiri	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)		Verfügbare spezielle Wetter- und Kick-Off Tabelle		
0-2 Trainerstab	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)		Creepy Castle / After Dark		
0-1 Zauberer	unterschiedliche Kosten (siehe rechts)		Verfügbares Pitch		
			Vampire Castle		