



# WL TEAMKADERLISTE



Teamname	Kassel Muscle
Art des Teams	Zwerge
Trainer	Diego

Name	Position	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten		Anwerbekosten	Pri.	Sek.	Verf. SSP		Eingel. SSP		Momentaner Wert	
														VNS	HV	AD	
1	Quadriceps	Troll Slayers		5	3	4+	0+	9+	Blocken, Rasend, Robust, Unerschrocken		95.000	S	AG	8	0		95.000
2	Trapezius	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle		70.000	AS	G	4	0		70.000
3	Hamstring	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle, Unterstützen		70.000	AS	G	2	6		90.000
4																	0
5	Bulbosponiosus	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle		70.000	AS	G	4	0		70.000
6																	0
7	Pectoralis	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle		70.000	AS	G	2	0		70.000
8	Triceps	Dwarf Blitzers		5	3	3+	4+	10+	Blocken, Robust, Unterstützen		80.000	AS	GP		6		100.000
9	Gluteus Maximus	Dwarf Runners		6	3	3+	4+	9+	Ballgefühl, Robust, Blocken, Teamkapitän		85.000	AP	GS	8	14		125.000
10																	0
11	Biceps	Dwarf Blitzers		5	3	3+	4+	10+	Blocken, Robust		80.000	AS	GP	2	0		80.000
12																	0
13		Troll Slayers		5	3	4+	0+	9+	Blocken, Rasend, Robust, Unerschrocken		95.000	S	AG		0		95.000
14	Rhomboideus	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle		70.000	AS	G	2	0		70.000
18	Adduktor	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle		70.000	AS	G	2	0	Ja	0
88	Extensor	Dwarf Blocker Linemen		4	3	4+	5+	10+	Blocken, Robust, Tackle		70.000	AS	G		0		70.000



#### **Teamspezifische Sonderregel:**

<b>Teamkasse</b>	<b>195.000 GC</b>
<b>Treue Fans</b>	<b>5</b>
<b>Touchdowns</b>	<b>8</b>
<b>Verurs. Ausfälle</b>	<b>9</b>
<b>Ligapunkte</b>	<b>8</b>

Anzahl Spiele	SPP im Team
5	60

Wiederholungswürfe	3	*	50.000 GS	150.000
Trainerassistenten		*	10.000 GS	
Cheerleader		*	10.000 GS	
Sanitäter	1	*	50.000 GS	50.000
<b>Teamwert</b>	<b>1.205.000</b>		<b>Mom. Teamwert</b>	<b>1.135.000</b>

SPIELBUCH

Starplayer											
Liga	Name	BE	ST	GE	WG	RW	Fertigkeiten	Anwerbekosten	Sonderregel		
1	Alte-Welt-Klassiker	Cindy Piewhistle		5	2	3+	3+	7+	Zielischer, Bombardier, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Versteckte Waffe, Kleinwüchsige	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+	Klaulen, Unerschrocken, Ausweichen, Rasend, Aufspringen, Einzelgänger (4+), Keine Hände, Gewandt, Kleinwüchsige, 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" widerholen und befriedete 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, Kleinwüchsige	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 Spiezug erhält eine Mitspielerin der in Grombrindals Bedrohungszone aktiviert Knochenbrecher (+1), Sprintsts, 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 Halbzu. 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+	Klaulen, 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 hinzugerechnet werden. Dies darf nach dem Wurf entschieden werden
16	Alte-Welt-Klassiker	Deeproot Strongbranch		2	7	5+	4+	11+	Baum Fällt I, Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (2+), Mitspieler werfen, Robust, Standfest, Starker Wurfarm	280000	Bei 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, Sprintsticher	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+), Kleinwüchsige, Lebensmüde	-	0

Verfügbare Anreize			Teamspezifische Anreize
0-4 Zeitarbeits Cheerleader	jeweils 20.000 GS	0-3 Söldner insgesamt, davon dürfen:	0-1 Zwergischer Runenschmied (50K), Halbling Suppenkatapult (80K, 60K für Halbling-Fingerhut Pokal), Meister der Ballistik (40K, 30K f. Halbling-Fingerhut Pokal), 0-1 Healing Spites S17 (50K), 0-1 Ancient Artifact 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 +	Trainerstab
0-5 Sonderkarten	jeweils 100.000 GS	0-1 Söldner (Blocker), 70.000 GS +	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	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), 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 Wandernde Sanitäter	jeweils 100.000 GS		Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteiische Schiri (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Ranulf "Der Rote" Hokuli (130K), Thoron Korensson (120K)
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, Meistergefertigter Ball
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
			---