

**BBL-NORDHESSEN**  
 *Home of the Chassalla Raccoons* 

[illegible]

Verfügbare Starplayer

|    | Liga                | Name                         | BE  | ST  | GE  | WG  | RW  | Fertigkeiten                                                                                                        | Anwerbekosten | Sonderregel                                                                                                                                                                  |
|----|---------------------|------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Alte-Welt-Klassiker | Akhorne The Squirrel         | 7   | 1   | 2+  | -   | 6+  | Aufspringen, Ausweichen, Einzelgänger (4+), Gewandt, Kein Ball, Kleinwüchsig, Klauen, Rasend, Unerschrocken, Winzig | 80000         | Akhorn kann den Wurf mit dem W6 für die Fertigkeit Unerschrocken wiederholen                                                                                                 |
| 2  | 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                    |
| 3  | Alte-Welt-Klassiker | Cindy Piewhistle             | 5   | 2   | 3+  | 3+  | 7+  | Ausweichen, Bombadier, Einzelgänger (4+), Kleinwüchsig, Versteckte Waffe, Zielsicher                                | 100000        | 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                                          |
| 4  | Alte-Welt-Klassiker | Puggy Speckhauch             | 5   | 3   | 3+  | 3+  | 8+  | Ausweichen, Blocken, Einzelgänger (3+), Kleinwüchsig, Lebensmüde, Nerven aus Stahl                                  | 130000        | 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 | Grombrindal, der weiße Zwerg | 5   | 3   | 3+  | 4+  | 10+ | Blocken, Tackle durchbrechen, Unerschrocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher, Sprintsicher, Standfest, Robust     | 170000        | Einmal pro Spielzug erhält ein Mitspieler der in Grombrindals Bedrohungszone aktiviert Knochenbrecher (+1), Sprintsicher, Tackle durchbrechen od. Unerschrocken              |
| 7  | Alte-Welt-Klassiker | Thorsson Stoutmead           | 6   | 3   | 4+  | 3+  | 8+  | Blocken, Säufer, Einzelgänger (4+), Robust                                                                          | 170000        | Einmal pro Halbzeit. Bei Aktivierung wähle gegnerischen Spieler in 3 F. Umkreis. Bei 3+ wird der Spieler angeschlagen. Bei 2 passiert nichts. Bei 1 liegt er selber um       |
| 8  | Alte-Welt-Klassiker | Josef Bugman                 | 5   | 3   | 3+  | 4+  | 9+  | Abwehren, Blocken, Einzelgänger (3+), Robust, Säufer, Tackle, Verhöhnern                                            | 180000        | Einmal pro Spiel, wenn Josefs Rüstung als Ergebnis eines Rüstungswurfs gebrochen wird, kannst du entscheiden, dass der Rüstungswurf wiederholt wird                          |
| 9  | Alte-Welt-Klassiker | Grim Eisenkiefer             | 5   | 4   | 3+  | 6+  | 9+  | Blocken, Einzelgänger (4+), Hass (Brocken), Mehrfachblock, Rasend, Robust, Unerschrocken                            | 190000        | Einmal im Spiel wenn ein gegnerischer Brocken infolge einer von Grimm ausgelösten Blocken-Aktion zu Boden geht, +1 RW od INJ (Entscheidung nach dem Wurf)                    |
| 10 | Alte-Welt-Klassiker | Karla von Kill               | 6   | 4   | 3+  | 3+  | 9+  | Aufspringen, Ausweichen, Blocken, Einzelgänger (4+), Unerschrocken                                                  | 210000        | Einmal im Spiel darf Klara nach erfolgreichem unerschrocken Wurf die erwüfelte Stärke verdoppeln                                                                             |
| 11 | Alte-Welt-Klassiker | Ivar Eriksson                | 6   | 4   | 3+  | 4+  | 9+  | Blocken, Unterstützen, Einzelgänger (3+), Tackel                                                                    | 215000        | Einmal pro Halbz. 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 |
| 12 | Alte-Welt-Klassiker | Mighty Zug                   | 5   | 5   | 4+  | 6+  | 10+ | Blocken, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher, Torkelig                                                                | 220000        | Einmal im Spiel nach einem erfolgreichen Block +1 auf den Rüstungswurf. Darf nach den Wurf entschieden werden.                                                               |
| 13 | Alte-Welt-Klassiker | Skrorg Snowpelt              | 5   | 5   | 4+  | 6+  | 9+  | Klauen, Störende Präsenz, schweres Gerät, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher (+1)                                    | 240000        | 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, Mitspieler schießen, Einzelgänger (4+), Knochenbrecher, Robust                                                | 250000        | Grak und Crumbleberry müssen zusammen angeheuert werden und zählen als 2 Starplayer, Grak darf Crumbleberry einmal pro Halbzeit aufnehmen und wieder absetzen                |
| 15 | Alte-Welt-Klassiker | Crumbleberry                 | 5   | 2   | 3+  | 5+  | 7+  | Ausweichen, Tödlicher Flug, Einzelgänger (4+), Ballgefühl, Kleinwüchsig, Lebensmüde                                 | 0             | Wenn Grak Crumbleberrrt trägt bekommt er die Talente Tackle Durchbrechen und Ausweichen                                                                                      |
| 16 | Alte-Welt-Klassiker | Zzharg Madeye                | 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+)                               |
| 17 | Alte-Welt-Klassiker | Griff Oberwald               | 7   | 4   | 2+  | 3+  | 9+  | Abwehren, Ausweichen, Blocken, Einzelgänger (3+), Sprinten, Sprintsicher                                            | 300000        | Einmal im Spiel darf Griff einen Modifikator von +1 auf einen von ihm abgelegten Geschicklichkeitstestanwenden. Dies kann nach dem Wurf entschieden werden                   |
| 18 | Alte-Welt-Klassiker | Morg ´N´ Thorg               | 6   | 6   | 3+  | 4+  | 11+ | Blocken, Einzelgänger (4+), Hass (Untot), Knochenbrecher, Mitspieler werfen, Robust, Volttreffer                    | 340000        | Einmal im Spiel wenn Morg eine Aktion Mitspieler-Werfen ausführt, kann er den Wurfgeschicklichkeitstest wiederholen                                                          |
| 19 | ---                 | ---                          | --- | --- | --- | --- | --- | ---                                                                                                                 | ---           | ---                                                                                                                                                                          |

Verfügbare Anreize

|     |                             |                                                           |     |                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|-----------------------------|-----------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0-5 | Zeitarbeits Cheerleader     | je 5.000 GS                                               | 0-3 | Söldner (Zusatzk. + 30.000 GS (max. 1 prim Talent f. + 50.000 GS)) | 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 Artefact S15 (50K), 0-1 Chaos Totem S13 (50K), 0-1 End Zone Spirits S11 (50K) |
| 0-5 | Teilzeit-Trainerassistenten | je 20.000 GS                                              | 0-2 | Star Player - siehe oben -                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 0-1 | Wettermagier                | 25.000 GS                                                 |     |                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 0-2 | Blitzers-Bestes-Fass        | je 50.000 GS                                              |     |                                                                    | <b>Trainerstab</b>                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 0-1 | Randalierende Neulinge      | 150.000 GS (nur f. Teams billige Feldspieler)             |     |                                                                    | Ayleen Andar (100K), Josef Bugman (100K), Kari Coldsteel (50K), Mungo Spinecracker (80K), Schielund Scharlatan (90K), Norscan Seer S14 (50K)                                                                                                                                               |
| 0-8 | Zusätzliches Training       | je 100.000 GS                                             |     |                                                                    | <b>Zauberer</b>                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 0-3 | Bestechung                  | je 100.000 GS (je 50.000 GS (0-6) Korrupt. u. Bestechung) |     |                                                                    | 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)                |     |                                                                    | <b>Schiris</b>                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 0-2 | Wandernde Sanitäter         | je 100.000 GS                                             |     |                                                                    | Jorm der Ogre (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Parteiische Schiri (120K, 80K f. Korruption + Bestechung), Ranulf "Der Rote" Hokuli (130K)                                                                                                                                           |
| 0-1 | Pestdoktor                  | 100.000 GS (nur f. Teams Günstlinge d. Nurgle)            |     |                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 0-1 | Begräbnisassistent          | 100.000 GS (nur f. Teams Herren d. Untodes)               |     |                                                                    | <b>Verfügbare Spezialbälle</b>                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 0-1 | Team-Maskottchen            | 25.000 GS                                                 |     |                                                                    | Extra stacheliger Ball                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 0-1 | Parteiischer Schiri         | unterschiedliche Kosten (siehe rechts)                    |     |                                                                    | <b>Verfügbare spezielle Wetter- und Kick-Off Tabelle</b>                                                                                                                                                                                                                                   |
| 0-2 | Trainerstab                 | unterschiedliche Kosten (siehe rechts)                    |     |                                                                    | --- / ---                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 0-1 | Zauberer                    | unterschiedliche Kosten (siehe rechts)                    |     |                                                                    | <b>Verfügbares Pitch</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 0-3 | Gebete an Nuffle            | je 10.000                                                 |     |                                                                    | ---                                                                                                                                                                                                                                                                                        |