

Regelbok for

# Torshov Touchdown

avdeling



Oppdatert 31. oktober 2008





## ***Torshov-Ligaen***

Torshov Touchdown organiserer en Bloodbowl-liga. Denne boken inneholder reglene som brukes i Torshov-ligaen. Styret i Torshov Touchdown vedtar eventuelle endringer i reglene, og følger ytterst få demokratiske prinsipper. Regelboka er bygget på LRB 5.0, med regelendringer i oktober 2007, mai 2008 og august 2008. Reglene er oversatt til norsk og vil derfor ha litt annen oppbygning enn LRB. Slike eventuelle forskjeller er ikke ment til å endre regler. Hvis det finnes tvil noe sted i boka; spør styret så får du svar.

## Banen

Banen består av 26x15 felt. I hver ende er 'End-Zone' (EZ). Hvis en av dine spillere på mystisk vis står i motstanderens EZ, og i tillegg holder ballen, scorer du en 'Touchdown' (TD). Orker, dverger og lignende lag har en vane for å ignorere dette, men husk at laget med flest TD ved kampslutt har vunnet kampen!

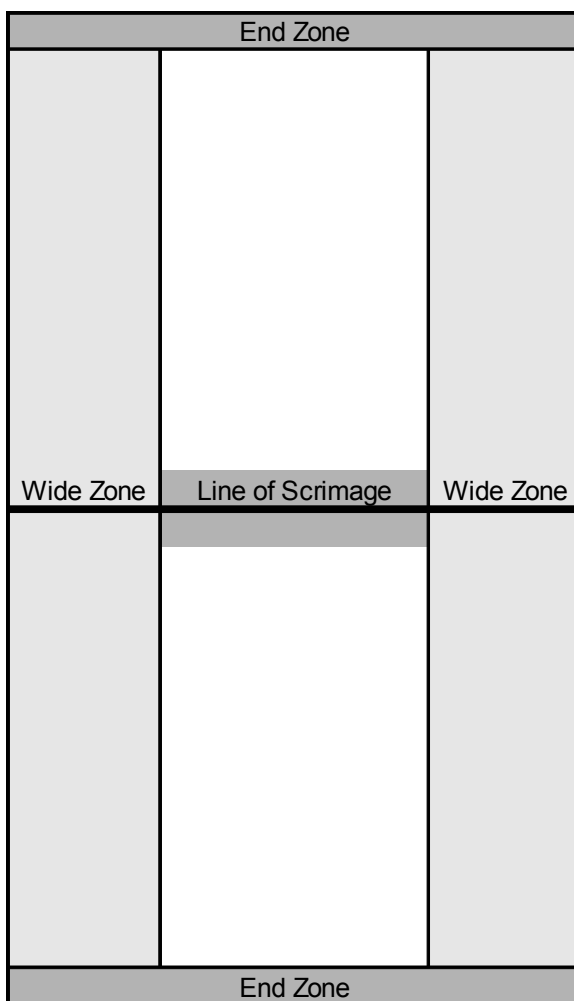
De 4 ytterste feltene på begge sider kalles 'Wide-Zone' (WZ). Den delen av midtlinjen som ikke ligger i WZ kalles 'Line of Scrimmage' (LoS).

## Kampene

En kamp består av to (2) omganger à åtte (8) runder. En runde varer den tiden en trener bruker på å flytte alle sine spillere. Bruk helst tidsbegrensning på 4 min pr runde. Den som har scoret flest Touchdowns ved kampslutt har vunnet.

Ved kamper som ikke kan ende uavgjort avgjøres kampene med tiebreak: En vegg settes opp på midten av banen, og begge lag stiller opp spillerne sine samtidig. Ballen droppes så på en av de 6 midterste rutene, for så å skjene 3 ruter. Hvis ballen havner i en rute med en spiller kan han prøve å gripe ballen. Hvis ikke vil ballen sprette 1 rute. Når ballen kommer til ro vil det laget som ikke har ballen på sin banehalvdel bevege først. Deretter er det første målet vinner. Hvis det fortsatt er uavgjort etter 8 runder bestemmes vinner tilfeldig ved et terningkast.

Slik Tiebreak brukes også for å avgjøre kvalifisering til 1 divisjon når det er nødvendig.



## Ballen

En rute som inneholder ballen regnes som en tom rute. Hvis en spiller går frivillig inn i en rute hvor ballen ligger, kan han prøve å plukke den opp. Hvis han velger å ikke plukke den opp, vil den sprette ett felt. Hvis ballen da spretter inn i en rute hvor det står en spiller, kan han prøve å gripe ballen. Det forårsaker ikke Turnover om dette mislykkes.

Hvis en spiller blir dyttet inn i en rute med ballen vil han ikke kunne konsentrere seg nok til å klare å plukke opp ballen, og den vil sprette ett (1) felt.

Til høyre vises de to templates som brukes i TT:

Øverst en Scatter & Bounce template som brukes når ballen spretter til en tilfeldig rute.

Nederst en Throw In-template som brukes når ballen havner utenfor banen.



## Actions

Move: Spilleren kan flytte like mange felt som han har MA.

Block: Spilleren kan slå én motstander i sin Tacklezone

Blitz: Spilleren kan flytte like mange felt som han har MA. I løpet av flyttet kan han foreta én Block. Slaget koster én MA.

Pass: Spilleren kan flytte like mange felt som han har MA. På slutten av flyttet kan han kaste ballen.

Foul: Spilleren kan flytte like mange felt som han har MA. Ved slutten av flyttet kan han sparke en spiller som ligger nede.



MERK: Blitz, Pass og Foul kan kun utføres av én spiller per runde.

## Lagene

På side 21 i boka finnes oversikt over alle rasene som kan stille lag til turneringene. Hvert lag består av opptil 25 spillere samt stab. Til kamp kan du som trener stille med 16 spillere. Det finnes begrensninger for hvor mange posisjonsspillere du kan ha med. Dette står nærmere beskrevet under presentasjonen av de forskjellige rasene. Ved hver Kick-Off kan hvert lag stille med max 11, min 3, spillere til start.

## Team Rating (TR)

Hvert lag rangeres etter en faktor kalt Team Rating. TT bruker følgende formel for utregning av TR:

(Total kostnad for troppen / 10000) + skillpoeng

Kun spillere du har med i troppen til kamp teller inn på TR. Skillpoeng beregnes etter tabellen på side 17.

Dette vil si at penger du har på bok og skadede spillere ikke teller med i TR, kun verdi på laget du faktisk stiller opp med.

## Spillerne

Spillerne har 4 forskjellige 'Stats':

- Movement Allowance (MA) – Hurtighet
- Strength (ST) – Styrke
- Agility (AG) – Smidighet
- Armour Value (AV) – Beskyttelse

Diverse hendelser i spillet kan øke eller minske disse verdiene. Hvis en spiller blir skadet og får redusert en stat til 0, vil han isteden få reduksjon i en annen stat. Kast D8. 1-3= -1MA; 4-5= -1AG; 6-7= -1ST; 8= -1ST. Kast inntil du får et gyldig resultat. En stat kan ikke økes eller minskes med mer en +/-2 fra den opprinnelige verdien.

## Movement Allowance (MA)

Hver runde kan en spiller flytte felter likt antallet han/hun har i MA. Spillerne kan bevege seg til alle nærliggende ruter. Hver rute kan kun inneholde én spiller. Man må ikke flytte maksimalt tillatte felter for hver runde, og kan også velge å la spillerne stå helt i ro. Enhver stående spillere genererer en sone bestående av alle nærliggende ruter (totalt 8 ruter) som kalles Tacklezone (TZ). Merk at en liggende spiller ikke genererer TZ.

## Strength (ST)

### Blokkering - Block






En spiller kan velge å Blokkere (block) en motstander isteden for å gå. Motstanderen må stå i en nærliggende rute. Hva resultatet av en blokk blir, avgjøres ved at treneren til den angripende spilleren kaster et gitt antall «Block-dices», hvor antallet terninger bestemmes av tabellen til høyre.

Begge spillere kan få hjelp av sine medspillere. Dette kalles å assistere. For å kunne gi en assist må medspilleren:

1. være nær motspilleren som er involvert i blokken
2. ikke stå i TZ til en motstander
3. stå oppreist

For hver assist vil spillerne få (+1) i ST for den aktuelle blokken. Merk at begge lag kan få assists i alle blokkeringer. Kun de to spillerne som er direkte involvert i en blokk kan bli påvirket av resultatet av blokken. Tilsvarende kan kun disse to benytte seg av skills for å påvirke blokken (med naturlig unntak av Guard).

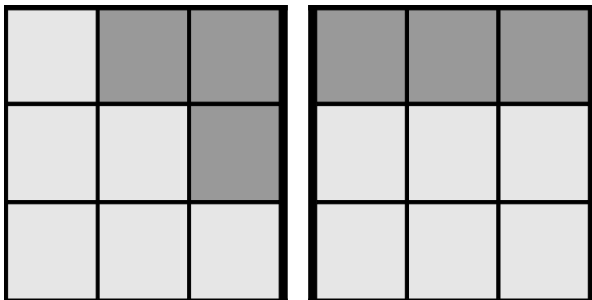
<b>Block</b>	
Lik styrke	Én terning
En spiller sterkere	To terninger*
En spiller >2 ganger sterkere	Tre terninger*
*Treneren til den sterkeste velger terning	

<b>Side</b>	<b>Resultat</b>
	Angriper ned: Angripende spiller får bank og blir slått ned i ruten han står i.
	Begge ned: Begge spillere blir slått ned i rutene de står i. Hvis en av spillerne har Block-skill, han stående. Hvis begge har block-skill blir begge stående.
	Skyv: Forsvareren blir skjøvet bakover ett felt. Angriperen kan følge etter.
	Forsvarer snubler: Forsvareren snubler bakover ett felt. Hvis han ikke har dodge-skill, vil han i tillegg bli slått ned i gjørma. Angriperen kan følge etter.
	Forsvarer ned: Forsvareren blir slått ett felt bakover og går ned for telling. Angriperen kan følge etter.

## Dytting

En spiller som blir dyttet bakover som følge av en blokk, må flyttes til en av tre ruter som vist i diagrammet nedenfor. Den blokkerende spillers trener bestemmer hvilken av rutene spilleren skal dyttes til. Spilleren må, hvis mulig, dyttes til en ledig rute. Hvis ingen av rutene er ledig, kan spilleren dyttes inn i en okkupert rute. Velg da spilleren med lavest ST. Hvis flere har like lav ST kan angripende trener velge. Denne andre dytten foregår med akkurat de samme reglene som den første.

Merk at eneste tilfelle hvor den forsvarende treneren har lov til å bestemme hvilken rute spillere skal dyttes til, er når en blokkert spiller har Side-step- skill.



En spiller kan bli dyttet av banen hvis det ikke er noen *tomme* ruter å bli dyttet til. Kast 2d6 og legg til FFM for å bestemme hvilken fans spilleren blir dyttet til. Høyeste vinner.

Hvis en spiller blir dyttet ut i egen fans, vil han holdes tilbake for å skrive autografer, og plasseres i reserveboksen.

Hvis spilleren blir dyttet ut i motstanderens fans, vil han få kraftig deng av den mer tvilsomme delen av hærskaeren. Kast direkte for IR med modifikator (+1). Hvis spilleren blir «stunned» plasseres ha/hun i reserveboksen, og kan brukes ved neste Kick-off.

Hvis en spiller som holder ballen blir dyttet av banen, vil tilskuerne kaste ballen inn på banen igjen. Følg samme regler som for Trow -In.

Merk at selv om en spiller blir dyttet ut i egen fans, vil han miste ballen i tumultene som oppstår.

## Knock Down

En spiller som blir slått ned blir lagt ned med ansiktet opp. Spilleren kan få større skader av blokken (se Skader). Hvis spilleren som blir slått ned kommer fra angripende lag, vil det bli idømt Turnover.

## Følge etter

Hvis en angripende spiller dytter motspilleren, kan han følge etter til ruten motstanderen stod i. Dette flyttet er gratis, og spilleren ignorerer TZ. Treneren må bestemme det før eventuelle AR og IR kast.

## Blitz

En gang i runden kan én spiller foreta en Blitz-move. Det betyr at spilleren kan flytte og blokkere i samme runde. Treneren bestemmer i hvilken rekkefølge dette skjer i. Blokkeringen kan godt være midt i flyttingen. Selve blokken koster 1 MA å gjennomføre, Hvis nødvendig kan spilleren prøve å Sprinte for å ha nok MA til å nå motspilleren (se over).

## Sparke liggende spillere – Foul

Det er i prinsippet ikke tillatt å sparke motstandere som allerede ligger nede for telling. Prinsipper lever kort i Bloodbowl. En gang hver runde kan en spiller fra hvert lag flytte inntil en liggende motstander og sparke vedkommende der han vil kjenne det hardest. Kast for AR med (+1) på kastet. Spillere fra begge lag kan gi assist som ved en vanlig blokk. Hver assist ved foul gir +1/-1 på AR.

## Dommeren

I Torshov-ligaen har dommeren én oppgave: Oppdage slike ulovlige spark. Hver gang en spiller foretar en Foul, kastes en d6. På 6+ vil dommeren oppdage det, og spilleren utvises. Hvis dommeren ikke ser det, vil ropene fra motstanderlaget gjøre han ekstra oppmerksom på nye ulovligheter fra samme lag. Hvis neste spiller som forsøker en Foul kommer fra samme lag, vil dommeren få (+2) for å oppdage forsøket (altså han vil utvise spilleren på 4+). Se forøvrig under Headcoach for å klage på avgjørelsen.

En utvist spiller må stå over én kamp.

Dommeren bør helst representeres med en miniatyr som kan flyttes langs sidelinjen etterhvert som lagene veksler mellom å være under oppsikt.

## Agility (AG)

Agility viser hvor smidig en spiller er, og bestemmer hvor flink en spiller er til for eksempel å kaste eller plukke opp ballen. Til høyre følger en AG-tabell. Videre i boka vil det refereres ofte til denne tabellen.

### Dodge

Hvis en spiller vil forlate en rute som er innenfor en eller flere motspilleres TZ må spilleren foreta en "dodge". En "dodge" skjer ved at spilleren kaster en d6 på AG-tabellen, med modifikasjonene til høyre. Terningkast på 1 gir alltid mislykket, mens et kast på 6 vil alltid lykkes.

Hvis kastet tilfredsstillende tabellen kan spilleren flytte til ruten, og fortsette å gå hvis han/hun ar mer MA igjen. Hvis kastet er mindre, vil spilleren falle i ruten han/hun prøvde å hoppe til. Kast for AR, og eventuell IR med (-1). Et mislykket dodge-forsøk gir automatisk Turnover.

### Sprint - Going for it (GFI)

Når en spiller har flyttet så mange felter han kan gå, kan han prøve å springe to ekstra felt. Dette kalles GFI. For hvert ekstra felt må spilleren kaste en d6 på AG-tabellen, med modifikasjonen til høyre. Terningkast på 1 gir alltid mislykket, mens et kast på 6 vil alltid lykkes. Hvis det første steget lykkes kan spilleren prøve for andre gang.

Hvis spilleren mislykkes på kastet vil han falle om i ruten han prøvde å gå til. Kast for AR, og eventuell IR med (-1). Spilleren kan bruke GFI fi kombinasjon med Blitz, Dodge, Leap etc. Kast da først for GFI. Husk at du bruker 1 MA på å slå.

### Plukke opp ballen

Hvis en aktiv spiller går inn i en rute som inneholder ballen må han prøve å plukke den opp. Kast d6 på AG-tabellen, med modifikasjonene til høyre. Terningkast på 1 gir alltid mislykket, mens et kast på 6 vil alltid lykkes. Et mislykket forsøk på å plukke opp ballen gir automatisk Turnover.

### Kasting med ballen

En pasning, et kast, en 'Pass-action', hva du enn kaller det; et lag kan kun kaste ballen én gang pr runde. Merk at TT regner 'Hand-off' som en pasning. Aller først må treneren si at han skal prøve en pasning. Ballen kan kastes til en medspiller eller til en tom rute. Her er det viktig å merke seg når treneren sier han skal prøve en pasning trenger han ikke si hvem ballen skal kastes til. Med linjalen måler treneren avstandene til sine medspillere, og bestemmer så hvor ballen skal kastes. Treneren kaster d6 på AG-tabellen, med modifikasjonene til høyre. Terningkast på 1 vil alltid mislykkes, mens et kast på 6 vil alltid lykkes.

Hvis pasningen ble presis, kan mottakeren prøve å ta imot. Hvis pasningen ble upresist vil ballen skjene (scatter): Quick & short pass 1 felt; Long pass: 2 felt; Long bomb: 3 felt. Hvis ballen skjener til en rute med en spiller, kan han prøve å ta imot. Hvis ballen ender i en tom rute vil den sprette (bounce) ett felt, og laget vil bli gitt Turnover.

En Hand-Off er en meget kort pasning som kan gjøres til en spiller i en nærliggende rute. En Hand-Off er alltid pressis, men det må fortsatt kastes terning for å se om den andre spilleren klarer å ta imot ballen. Det gis ikke SPP for Hand-Off.

<b>Agility tabell</b>						
Agility	1	2	3	4	5	6
Kast	6+	5+	4+	3+	2+	1+

<b>Dodge</b>	
Forsøke dodge	+1
Pr motstander-TZ	-1

<b>Go for It</b>	
Forsøke GFI	+1

<b>Plukke opp ballen</b>	
Forsøke må plukke	+1
Pr motstander-TZ	-1

<b>Kasting</b>	
Quick Pass	+1
Short Pass	0
Long Pass	-1
Long Bomb	-2
Pr motstander-TZ	-1

<b>Skjening</b>	
Quick Pass	1
Short Pass	1
Long Pass	2
Long Bomb	3

## Fumble

Hvis et kast før eller etter modifiering er 1, vil kastet mislykkes totalt. Spilleren vil miste ballen, som spretter en rute fra der spilleren står. Dette er Turnover.

## Ta imot

Hvis en pasning ender i en rute som inneholder en spiller, kan vedkommende prøve å ta imot ballen. Kast d6 på AG-tabellen, med modifikasjonene til høyre. Terningkast på 1 gir alltid mislykket, mens et kast på 6 vil alltid lykkes.

<b>Ta Imot</b>	
Forsøke ta imot en presis pasning	+1
Forsøke ta imot en upresis pasning	0
Pr motstander-TZ	-1

## Interception

Ved et ikke-fumblet pasningsforsøk kan én motstander som står under linjalen forsøke å snappe pasningen. Kast d6 på AG-tabellen med (-2) på kastet. For hver motstander-TZ spilleren står i modifieres kastet med (-1). Big Guys har (+1) på grunn av deres størrelse. Merk at her gir ikke 6 automatisk vellykket forsøk.

<b>Interception</b>	
Forsøke Interception	-2
Pr motstander-TZ	-1

## Innkast

Hvis ballen av en eller annen grunn spretter ut av banen, vil tilskuerne kaste ballen inn igjen umiddelbart. Retningen for dette kastet bestemmes av en Throw-Inn template og et D6 kast. Ballen kastes en lengde lik 2d6. Et innkast kan ikke snappes.

## Kasting av medspillere

Store spillere med RC Throw-Team-Mate kan kaste medspillere i steden for ballen. Kun spillere med RC Right Stuff er små nok til å bli kastet. Bruk samme linjal som for å kaste ballen, men regn alltid distansen som en lengde; Quick pass blir Short pass, Short pass blir Long pass og Long pass blir Long Bomb. Dette betyr at en spiller kun kan kastes tilsvarende avstanden for Long pass på linjalen. Den lille spilleren må stå oppreist i en nærliggende rute, og kastet kan ikke snappes opp av andre spillere. For å se om monsteret klarer å kaste spilleren, bruk AG-tabellen med modifikasjonene til venstre

<b>Kasting</b>	
Quick Pass	0
Short Pass	-1
Long Pass	-2
Pr motstander-TZ	-1

Hvis kastet blir upresist vil spilleren skjene i lufta, akkurat som et vanlig kast. Hvis spilleren lander i en rute hvor det allerede står en spiller, vil begge bli slått ned. Spilleren som blir truffet vil sprette ett felt (bruk Scatter-template og d8). Kast for AR på begge. Hvis noen av spillerne lander utenfor banen, blir der enten banket opp (motstanderens fans, kast for IR med (+1)), eller lander hardt oppå egen fans (kast for AR). Hvis spilleren treffer en tom rute, kan han prøve å lande på beina. For å se om småen klarer å lande, kast d6 på AG-tabellen med modifikasjonene til venstre.

<b>Landing</b>	
Prøve å lande etter et vellykket kast	0
Prøve å lande etter et mislykket kast	-1
Pr motstander-TZ	-1

Hvis spilleren ikke har gjort noe denne runden, kan han gjøre det nå. Et mislykket kast av medspiller vil ikke resultere i Turnover, hvis ikke den kastede spilleren også holdt ballen. Monsteret vil på samme måte kun motta SPP for Comp hvis spilleren holdt ballen. Hvis spilleren holdt ballen og falt i landingen, vil ballen sprette ett (1) felt. Og husk: En spiller som blir kastet inn i End Zone med ballen må klare å stå på beina for å score en Touchdown!



## Armour Value (AV)

Jo høyere AV en spiller har, des mer vanskelig er det å skade vedkommende.

## Knock down

Spillere som går i bakken, uansett årsak, blir plassert liggende med ansiktet opp i den ruten de falt i. Mens spilleren ligger nede genererer han /hun ingen TZ. Å reise seg koster 3 MA. Hvis spilleren har mer MA kan han/hun flytte videre. Spilleren trenger ikke dodge for å reise seg opp, men må selvfølgelig gjøre det hvis han/hun vil flytte videre. En spiller som har reist seg opp kan bare slå en blokk ved å gjøre en Blitz, siden han/hun allerede har brukt MA. Merk at spilleren kan behandle ballen som vanlig, men husk da å eventuelt deklare at spilleren skal foreta en pass-action. Hvis en spiller har mindre MA enn 3, må han/hun kaste 4+ på d6. For hver medspiller som står inntil en slik liggende spiller gir (+1) på dette kastet. Merk at et kast på 1 automatisk feiler. Eneste mulighet for å bevege seg ytterligere er ved å Sprinte.

## Skader

Når en spiller går i bakken må den angripende trener kaste 2d6 (kalt Armour roll (AR)). Hvis kastet er høyere enn motspillerens AV, vil spilleren bli skadet. Kast nok en gang 2d6 (kalt Injury roll (IR)), og konferer med tabellen til høyre.

<b>IR</b>	
<b>2d6</b>	<b>Resultat</b>
2-7	Mistet pusten
8-9	Slått ut
10	Ute for kampen
11	Alvorlig skadet
12	Død!

Spillere som mister pusten trenger en runde på å komme seg til hektene. Legg de med ansiktet ned. I neste runde er alt de kan gjøre å snu seg med ansiktet opp. Spillere som blir slått ut havner i KO-boksen. Ved neste Kick-Off kaster treneren en d6 for hver spiller i KO-boksen. På 4+ er spilleren klar til ny innsats. På 1-3 er ikke spilleren klar til å massakreres på nytt. Blir en spiller alvorlig skadet; kast øyeblikkelig D66 på tabellen til under. Spillere som blir ute for kampen, alvorlig skadet eller drept kan få hjelp av Lege.(se neste side).

<b>Alvorlig skade-table</b>		
D66	Skade	Resultat
11-13	Hjernerystelse	Badly Hurt
14-16	Brukket ribbein	Badly Hurt
21-23	Lyskestrekk	M1M
24-26	Synstap	M1M
31-33	Brukket kjeve	M2M
34-36	Brukket arm	M2M
41-43	Brukket legg	M3M NI
44-46	Knust hånd	M3M NI
51-53	Strukket rygg	M4M NI
54-56	Smadret ankel	M4M -1MA
61-62	Brukket nakke	M5M -1AG
63-64	Brukket rygg	M5M -1AV
65	Knust skulder	M5M -1ST
66	Avkuttet sentralnerve	Død!

## Medarbeidere og trening

### Headcoach

Hvert lag har en hovedtrener som ikke koster penger. I løpet av kampen er det hans jobb å rope på spillerne dine og dommeren. Selvfølgelig er alle avblåsninger i hans disfavør pisspreik. Hver gang en av spillerne hans blir utvist ved en 'foul', kaster du en D6 etter at dommeren har kastet for utvisning. På 6 klarer du å overtale (?) dommeren til å gjøre om utvisningen, og spillet fortsetter uten TO. på 2-5 skjer ingenting. På 1 er denne utskjellingingen en for mye, og dommeren viser treneren bort fra kampen. Skjer dette kan han naturligvis ikke klage på noen senere dommeravgjørelser i den kampen, eller bruke spesielle egenskaper han eventuelt måtte ha (se nedenfor). Alle lag må ha en passende miniatyr som representerer Hovedtreneren.

Det finnes én spesiell Hovedtrener:

## Necromancers

Åndemagi er magien for de døde og de skinndøde. Åndemagere kan bruke ond og svart trolldom som bringer de døde til live. Alle Undead og Necromatic lag må ha en Åndemager som hovedtrener – tross alt er det hans magi som gjør at laget kan dannes fra start av. Som vanlige hovedtrenere er han gratis for laget. I tillegg kan han bruke "Vekk de Døde" – på slutten av kampen. Dette kan han gjøre hvis noen av motstanderne dør i løpet av, eller rett etter kampen. Han vekker da opp den døde spilleren, og tar han inn i stallen sin som en ny Zombie-spiller (såfremt det er plass i stallen). Slik trolldom virker ikke på spillere som er Stunty eller Big Guy. Den nye spilleren kommer inn i stallen som en ny Zombie-spiller uten noen skills eller andre ting som den døde spilleren hadde.

## Duskedamer (CH)

Mange lag har Duskedamer til å sprite opp stemningen blant publikum og spillerne. Den første CH koster 10.000, den andre 20.000, den tredje 30.000 osv. , og påvirker Kick-off tabellen, under punkt 6. Det finnes ingen begrensning på hvor mange CH et lag kan ha. Husk å regne ut korrekt totalsum for alle CH på Rosteren din, siden prisen teller inn på Team Rating. Alle damene (i noen grusomme tilfeller menn) må være representert med en passende miniatyr.

## Assistenttrenere (AC)

Assisterende trenere hjelper laget innefor spesielle felt, som offensivt- og defensivt spill, kasting, takling, sparring m. m. Hver AC koster 10.000 gp, og påvirker Kick-off tabellen, under punkt 9. Det finnes ingen begrensning på hvor mange AC et lag kan ha. Alle ekstra trenere burde være representert med en passende miniatyr.

## Lege (Apothecary)

En lege kan forsøke å reparere skader på spillerne. Et lag kan kun ha én lege. Hver lege har 3 AP (abilitypoints). Bruk av AP følger tabellen nedenfor. For alle forsøk må legen kaste D6. På 2+ lykkes legen. Hvis spilleren blir leget med en gang skaden skjer blir han liggende i ruten han ble skadet i, ansiktet opp. Leges han mellom rundene, plasseres han i reserveboksen. Merk at legen ikke trenger å kaste terning når han hjelper en spiller med NI til å stille opp i kampen.

<b>Healing</b>	
Forsøk	AP
Lege en død spiller	3
Lege en alvorlig skadet spiller	2
Lege en spiller som er ute for kampen	1
Hjelpe en spiller til å klare kast for NI	1
Gjenopplive en død spiller	1

Når en spiller blir gjenopplivet må han kaste D66 på tabellen til venstre.

Enhver spiller som ved kampslutt og etter alle mulige lege-forsøk fortsatt har en alvorlig skade, må kaste på tabellen til høyre for å finne langtidsvirkningen av skaden.

Spillere som kan regenerere kan *ikke* nyte godt av legekunnskaper.

Mellom hver sesong kan en spiller forsøke å lege en langtidsskade (NI). Kast D6: På 4+ vil skaden forsvinne. Helbredelsen skjer eventuelt like før sesongstart, og vil derfor ikke påvirke eventuelle kamper mellom sesongene.

<b>Gjenoppliving-tabell</b>		
D66	Skade	Resultat
11-13	Blodtap	Ute 3 kamper
14-16	Brukhet hofte	Ute 1d3 + 3 kamper
21-23	Knust albue	Ute 1d4 + 3 kamper
24-26	Knukket leggskinn	Ute 1d6 + 3 kamper
31-33	Smadret ansikt	Ute 1d6 + 3 kamper, NI
34-36	Knust luftrør	Ute 1d8 + 3 kamper, NI
41-43	Sprukken magesekk	Ute 1d10 + 3 kamper, NI
44-46	Sprukken milt	Ute 2d6 + 3 kamper, NI
51-52	Skiveprolapps	Ute 2d6 + 3 kamper, NI, -1MA
53	Brukhet nakke	Ute 2d6 + 3 kamper, NI, -1ST
54	Punkterte lunger	Ute 2d6 + 3 kamper, NI, -1AG
55-56	Sprukket hjernebark	Ute 2d6 + 3 kamper, NI, -1AV
61-62	Brukhet rygg	Ute 3d6 + 3 kamper, NI, -1MA
63	Sprukken aorta	Ute 3d6 + 3 kamper, NI, -1ST
64	Knuste genitalier	Ute 3d6 + 3 kamper, NI, -1AG
65-66	Knust hodeskalle	Ute 3d6 + 3 kamper, NI, -1AV

## Re-Roll (RR)

Mange terningkast kan kastes på nytt. Dette representerer hvor godt trent laget/spillerne er. En god del skills og traits gir RR. For eksempel gir 'Dodge' tillatelse til å kaste om igjen et mislykket dodge-forsøk. I tillegg finnes Team-, Trophy- og Leader-Re-Roll.

- Team RR må kjøpes av treneren. Prisen står spesifisert på rasebeskrivelsene. Under en sesong koster TRR prisen x2, og i mellom sesongene x1,5. Med andre ord er eneste gang du kan kjøpe TRR til den gitte prisen ved oppstart av laget.
- Trophy-RR gis til den som vinner en liga eller turnering.
- Leader-RR er en spesiell RR som følger med et skill (Leader), og kan brukes av alle spillere. Se nærmere forklaring under seksjonen for Skills.

En trener kan bruke RR til å kaste om igjen et mislykket terningkast. Det siste kastet blir alltid stående. Det er kun lov å bruke én Team-, Trophy- eller Leader-Re-Roll i runden.

AR- og IR-kast kan ikke kastes på nytt. Heller ikke terningkast som foregår utenom lagrundene (så som kast for KO, eller kast for været).

Ved pause gis hvert lag tilbake halvparten av de Team RR de brukte i første omgang, rundet oppover (eks.: Lag A har 7 RR, og bruker 5 i første omgang. De vil da få tilbake 3 av de brukte, og starter andre omgang med 2+3=5 RR).

Merk at Big Guys har lov til å bruke Trophy og Leader RR, men ikke Team RR.

## Stadion

Alle lag i Torshov Touchdown har sin egen hjemmebane. Man begynner med en stadion som har 60.000 seter i kapasitet, men denne kan selvsagt utvides.

For å utvide med ti tusen må man betale halvparten av dagens kapasitet (rundet ned). For eksempel koster det 30.000 gps å utvide fra seksti tusen seter til sytti tusen seter. Skal man utvide fra seksti tusen til åtti tusen må man først utvide til sytti tusen for 30.000 gps, og deretter til åtti tusen for 35.000 gps. Det er altså umulig å utvide med verken mer eller mindre enn ti tusen seter om gangen, men man kan kjøpe flere utvidelser i samme post-match sekvens.

## Underkapasitet

Det er mulig å presse inn flere på din stadion enn det egentlig er plass til. Du kan presse inn opp til 50% mer enn kapasiteten. Får man tilskuere som overstiger dette, vil de ikke gi utslag for winnings. Tilskuere som enten ikke kommer inn, eller som ikke får sitteplass, er imidlertid mer tilbøyelig til å lage bråk. Når det ikke er nok seter på din stadion, er det derfor en sjanse for at fansen begynner å rasere din stadion. Når gate'en fra hjemmelag og bortelag til sammen overstiger din kapasitet (i seter) må du konsultere tabellen under.

Når det gjelder fan factor modifier tabellen skal begge lag ta med hele gaten de kaster, uansett om det ikke var plass på stadion til alle.

Hvis et stadion vandaliseres ødelegges et antall seter likt halvparten av underkapasiteten. Dette får imidlertid ikke konsekvenser for gaten den inneværende kampen.

<b>Vandalisering</b>	
<b>Underkapasitet</b>	<b>Kast for å unngå vandaler (D6)</b>
Under 9000	Går alltid bra
10000-19999	2+
20000-29999	3+
30000-39999	4+
40000-49999	5+
50000-59999	6+
Over 60000	Automatisk vandalisering

## Hjemmebane

Ikke alle Blood Bowl fans kan reise lange avstander for å se heltene sine spille bortekamper. Dette gjør at hjemmelaget ofte er sterkest representert på tribunen. Hjemmelaget har derfor +1 på terningen når de kaster gate, mens bortelaget har -1. Hjemmelaget får også +1 team reroll.

I tillegg er det sånn at hjemmelaget ofte har en tendens til å stikke unna noen av billettpengene før den offisielle fordelingen. Dette gjør at hjemmelaget har +1 på winnings, i tillegg til alle andre modifiseringer av winnings-kastet.

Det er alltid hjemmelaget som tar kick-off i ved kampstart i første omgang (bortelaget tar i mot ballen), og bortelaget som tar første kick-off etter pause.

## Billettpriser

Hjemmelaget kan velge hvilken billettpris de vil sette. Dette påvirker gate og winnings for begge lag i henhold til tabellen under. Gate modifikasjon gjelder på alle terninger. Billettprisen må velges før det kastes for gate. Hvis en spiller glemmer å erklære billettpris regnes det som ordinære billettpriser.

<b>Billettpris-system</b>		
Billettpris	Gate modifier (begge lag)	Winnings tabell modifier
Dyre billetter	-1	En rute ned i winnings tabellen (mer penger)
Ordinære billetter	0	Ingen endring
Billige billetter	+1	En rute opp i winnings tabellen (mindre penger)

## Stadion-fasiliteter

Alle kan kjøpe stadion-fasiliteter til sin hjemmebane. Disse kjøpes i postmatch-sequence.

<b>Stadion-fasiliteter</b>		
Type fasilitet	Pris	Virkning
Tak	2 pr sete	Opphever effekten av pouring rain og very sunny. Øker prisen for fremtidige seter med 2 gp per sete som bygges.
Høytaleranlegg	25 000	Gir hjemmelaget +1 på cheering fans og terningkast for å se hvem sine fans som tar i mot spilleren når han slås ut av banen
Kiosk	100 000	Rull d6 etter hver hjemmekamp. På en sekser gir kiosken 10.000 ekstra i inntekter
Vaktmestercompagni	50 000	Reparerer inntil 4.000 ødelagte seter gratis etter vandalisering
TV-Stasjon	500 000	Gjennom Cabalvision kan dine hjemmekamper sendes ut til hele verden! Begge lag får +1 på Fan Factor kast etter kampen
VIP lounge	150 000	Gir +1 på winnings hvis laget ditt har minst 4 casualties/kills eller minst 4 touchdowns
Bortesupporter-avdeling	100 000	Gir mulighet til å rerolle kast for å se hvem sitt publikum en spiller havner hos. Du kan rerolle etter å ha sett hva motstanderen kaster.

## Ligasystemet

Det spilles to divisjoner. Den som har flest poeng ved sesongslutt vinner divisjonen. Vinner av andre divisjon rykker automatisk opp til første, og taper av første divisjon rykker automatisk ned i andre. Det spilles kvalik mellom nest sist i første og nest øverst i andre om eventuelt opp-/nedrykk. Kvalikkampen spilles på nøytral bane.

Premier i første divisjon: 1.plass: Bonus på 80 K, +1 FF, Bortesupporteravdeling, stadionutvidelse med 10.000  
2.plass: Bonus på 50 K, Bortesupporteravdeling

Premier i andre divisjon: 1.plass: Bonus på 60 K, +1 FF  
2.plass: Bonus på 30 K

For opprykk til første divisjon belønnes man i tillegg med ett av følgende alternativ:

Enten: 1 assistant coach, 1 cheerleader (disse teller på TR), +1 FF og stadionutvidelse med +10.000.

Eller: +1 Reroll.

Man kan velge å ikke få disse bonusene.

## Cup

Hver sesong arrangerer Torshov Touchdown en Cup. Utformingen på Cupen kan variere, men premien er den samme. Vinneren får en bonus på 60 K, en Trophy RR, +1FF og Hoochie Mama! Hun teller som 3 Duskedamer, men teller bare som 1 på Team Rating. I tillegg har finalen noen ekstra bonuser: Begge lag kaster 2D6 for bonus etter kampen (istedenfor D6), og begge lag har en ekstra +-modifikator på FF-kastet etter kampen. Finalen vil alltid gå på nøytral bane, og begge lag har +1 på hver terning når man bestemmer gate.

I vanlige cup-kamper tilbyr forbundet at kamper kan spilles på nøytral bane. Det er laget som er satt opp med hjemmekamp som kan velge å heller spille på nøytral bane. Dette må gjøres før det kastes for gate! Dersom man velger å spille på nøytral bane, har stadionen kapasitet på 250.000 og eventuell vandalisering dekkes av forbundet. Man går imidlertid glipp av +1 på winnings, og verken hjemmelag eller bortelag har noen modifier på terningen. Dersom begge spillere er enige om det, er det også mulig å bytte om hvem som har hjemmekamp i cupen. Noen cuper arrangeres i sin helhet på nøytral grunn.

I spesielle tilfeller vil det arrangeres to cuper i en sesong. Premien for den andre cupen er en bonus på 30 K, +1FF og Hoochie Papa! Han teller som en Duskedame, uten å telle inn på Team Rating. Ellers er reglene for denne Cupen lik de for den vanlige.

## **Spilletts gang**

Tabellen på neste side viser spillets gang. Nedenfor er hvert punkt beskrevet inngående.

## **Før kampen:**

### **Bestem været**

Været bestemmes med 2D6. Hvem som kaster bestemmer trenerne selv. Bruk tabellen på neste side.

### **Bestem billettpris**

Hjemmelaget må bestemme billettpris før det kastes for Gate (se side 12).

### **Bestem tilskuertall (gate)**

Tilskuertallet kalles Gate. Denne bestemmer hvor mye hvert lag får i pengepremie etter hver kamp, samt påvirker noen kast på Kick-off tabellen. Gate bestemmes ved å kaste et antall terninger lik lagenes FF. Summen legges sammen og ganges med 1000. Lag i 1. divisjon bruker D6, mens 2. divisjon bruker D5. Husk å noter tallet på Dommerskjemaet!

### **Kjøp forberedelser**

Lag som anses som dårligere enn motstanderen får ofte mulighet til å utjevne forskjellen før kampstart. Slik kampfiksing forekommer som regel i form av gullpenger, gitt fra tippeselskaper til et lag for å inspirere til oddsbomben.

For å representere dette får laget med lavest Teamrating en sum gullpenger, tilgjengelig i forkant av én kamp, som kan brukes til å forbedre utgangspunktet. Summen er lik forskjellen i Teamrating \* 10.000. For eksempel Cowboys har en teamrating på 125 mens Eagles har en teamrating på 100. Forskjellen er 25, så Eagles får 250.000 tilgjengelig til hemmelig innkjøp. Begge lag har mulighet til å bruke av midler de har i banken for å øke summen de kan bruke for å bedre utgangspunktet sitt. Hvor mye man vil bruke må bestemmes før noen av lagene faktisk kjøper noen tjenester. Det overlegne laget må først kunngjøre hvor mye penger de vil bruke fra banken sin, og må først gjøre sine innkjøp.

Følgende hjelpemidler kan kjøpes:

Hansa-pikene (0-2) – 50.000 gp  
Bestikkelser (0-3) – 100.000 gp  
Ekstra RR (0-4) – 100.000 gp  
Mesterkokk (0-1) – 300.000 gp  
Igor (0-1) – 100.000 gp  
Stjernespillere (0-2) – varierende pris  
Kort (0-4) – varierende pris

Se side 22 for mer informasjon om de spesifikke hjelpemidlene. For å begrense handelen litt har hver trener 4 minutter på seg for å gjøre unna en eventuell handel i forkant av hver kamp. Ingen av hjelpemidlene kan bli permanente deler av et lag. De går tapt etter hver kamp, uansett om de ble brukt eller ikke.

### **Bestem FanFactor-modifier (FFM)**

Ved noen hendelser på kick-off tabellen skal man legge til en FFM for hjemmelaget. -1 betyr f.eks at hjemmelaget har -1 på kastet. 3 betyr at hjemmelaget har +3 på kastet. Når en spiller dyttes ut av banen brukes også FFM for å se hvem sitt publikum spilleren havner hos. Finn gate for hjemmelaget nedover og for bortelaget bortover. Rundt opp. Hvis et lag ikke får noen tilskuere skal det rundes opp til 5.000. Alle tall er i tusen.

*Eksempel: Cowboys spiller hjemme mot Eagles. Cowboys fikk gate på 84, mens Eagles fikk gate på 51. Cowboys vil da få en FFM på 2 (markert som eksempel i tabellen på neste side).*

### **Sjekk spillere for NI**

Alle spillere som har NI må før hver kamp kaste en D6 for å se om skaden forhindrer han i å spille. På 1 må spilleren stå over kampen. Har laget en Lege kan han bruke 1 AP slik at spilleren automatisk klarer kastet. Legen må i så fall brukes før noen terning er kastet.

Spillet's Gang		
Før kampen:	Under kampen	Etter kampen:
Bestem været	Første omgang:	Bestem pengepremier til begge lag
Bestem billettpris	Hjemmelaget har første avspark	Foreta Spillerutviklinger
Bestem tilskuertall (gate)	Andre Omgang:	Generer ny FF
Kjøp forberedelser	Bortelaget har første avspark	Kjøp nye spillere, trenere, duskedamer o.l.
Bestem FanFactor-modifikator		Kjøpe nye stadionfasiliteter
Sjekk spillere for NI		Generer ny Team Rating

Været		
2D6	Vær	Effekt
2	Hetebølge	Varme og fuktighet får noen av spillerne til å bli utmattet. Kast D6 for hver spiller på banen etter hver TD eller ved halv tid. På 1vil spilleren kollapse, og kan ikke stille opp til neste Kick-Off.
3	Sterk sol	Ikke en sky på himmelen gir ekstremt sterkt solskinn. Alle pasninger får (-1).
4-10	Fint vær	Ingen
11	Pøsregn	Vann og gjørme gjør ballen glatt og vanskelig å holde. Alle forsøk på å ta imot, intercepte og plukke opp ballen får (-1).
12	Snøstorm	Is på banen gjør at forsøk på GFI får (-1). I tillegg gjør tett snødrev at kun Quick & Short passes er tillatt.

## Under kampen

- ◆ Forsvarende lag setter opp sine spillere
- ◆ Angripende lag setter opp sine spillere
- ◆ Forsvarende spiller plasserer ballen i en rute på motstanderens banehalvdel.
- ◆ Kast en d8 for å se hvilken retning ballen skjener i, og en d6 for å finne avstanden den skjener.
- ◆ Forsvarende spiller kaster 2d6 på Kick-Off tabellen (se neste side)
- ◆ Iverksett resultatet fra Kick-Off tabellen.
- ◆ Hvis ballen lander i en rute med en spiller kan vedkommende prøve å ta imot. Hvis ikke vil ballen sprette ett felt.
- ◆ Når ballen har falt til ro begynner 1. runde i 'Driven'
- ◆ En 'Drive' pågår helt til det forekommer en turnover. Se side 15

Når man setter opp spillerne til Kick-Off må minst tre (3) spillere på Line of Scrimage (se side 3), og maksimum 2 spillere kan stå i hver Wide Zone. Alt på sin side av midtlinjen.

Hvis ballen ikke faller til ro på banehalvdelen til laget som tok avspark, kan det andre laget det mottakende laget får de lov til å gi ballen til en hvilken som helst av sine spillere før 'driven' settes i gang (touchback). Dette gjelder selv om ballen opprinnelig landet på motstanderens banehalvdel, men spratt ut av banen eller over midtlinjen som følge av at noen ikke klarte å ta i mot.

## Rundebegrensning

Hver spiller har 4 minutter på seg per runde. Når tiden har gått ut gjør man ferdig spilleren man holder på med, for så å få en turnover.

		Fan Factor-modifier tabell																		
	B	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
H																				
5	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
10	3	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
15	6	2	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
20	8	3	1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
25	10	5	2	1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
30	10	6	3	2	1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
35	10	7	4	3	2	1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
40	10	8	5	3	2	1	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
45	10	8	6	4	3	2	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
50	10	10	7	5	3	2	2	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
55	10	10	7	5	4	3	2	1	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
60	10	10	8	6	4	3	3	2	1	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
65	10	10	8	6	5	4	3	2	2	1	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
70	10	10	8	7	5	4	3	3	2	2	1	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1
75	10	10	10	7	6	5	4	3	2	2	1	1	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1
80	10	10	10	8	6	5	4	3	3	2	2	1	1	0	0	0	0	-1	-1	-1
85	10	10	10	8	7	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	0	0	-1	-1
90	10	10	10	8	7	6	5	4	3	3	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0
95	10	10	10	9	7	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1	0	0	0	0
100	10	10	10	10	8	7	5	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0
105	10	10	10	10	8	7	6	5	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0
110	10	10	10	10	8	7	6	5	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0
115	10	10	10	10	8	7	6	5	5	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
120	10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1
125	10	10	10	10	10	8	7	6	5	5	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1
130	10	10	10	10	10	8	7	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1
135	10	10	10	10	10	8	7	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1
140	10	10	10	10	10	8	8	7	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2
145	10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2
150	10	10	10	10	10	10	8	7	7	6	5	5	4	4	3	3	3	3	2	2

## Kick-Off

Ved start av hver omgang og etter hver Touchdown settes kampen igang med et Avspark (Kick-Off). Tiden frem til neste Avspark eller slutten av omgangen kalles en 'Drive'. Et avspark foregår på følgende måte:

- Forsvarende lag setter opp sine spillere
- Angripende lag setter opp sine spillere
- Forsvarende spiller plasserer ballen i en rute på motstanderens banehalvdel.
- Kast en d8 for å se hvilken retning ballen skjener i, og en d6 for å finne avstanden den skjener.
- Forsvarende spiller kaster 2d6 på Kick-Off tabellen (se nedenfor)
- Iverksett resultatet fra Kick-Off tabellen.
- Hvis ballen lander i en rute med en spiller kan vedkommende prøve å ta imot. Hvis ikke vil ballen sprette ett felt.
- Når ballen har falt til ro begynner 1. runde i 'Driven'
- En 'Drive' pågår helt til det forekommer en turnover. Se side 17.

Når man setter opp spillerne til Kick-Off må minst tre (3) spillere på Line of Scrimage (se side 3), og maksimum 2 spillere kan stå i hver Wide Zone. Alt på sin side av midtlinjen.

Hvis ballen ikke faller til ro på banehalvdelen til laget som tok avspark, kan det andre laget det mottakende laget får de lov til å gi ballen til en hvilken som helst av sine spillere før 'driven' settes i gang (touchback). Dette gjelder selv om ballen opprinnelig landet på motstanderens banehalvdel, men spratt ut av banen eller over midtlinjen som følge av at noen ikke klarte å ta i mot.

<b>Kick-Off</b>	
2	UT ME DOMMERN!: Publikum er ikke fornøyd med dommeren, og tar ham av dage. Etterfølgeren vil ikke tørre å vise ut noen spillere resten av omgangen.
3	OPPRØR: Tilskuerne blir aggerssive! Kast D6. På 1-3 flytter begge lag sine turnmarkere tilsvarende felter fremover, mens dommeren lar banemannskapet rydde banen. Hvis dette gjør at begge lag går over rune 8 er omgangen ferdig. På 4-6 vil dommeren derimot stille klokka én runde bakover slik at tribunen kan bli ordentlig ryddet før kampen fortsetter. Dette kan ikke føre til en runde før runde 1.
4	PERFEKT FORSVAR: Laget som sparker kan omorganisere laget sitt, men kun med de spillerne som allerede er på banen.
5	HØYT SPARK: Avsparket går himmelhøyt, og gir det mottakende laget tid til å komme i perfekt posisjon. Én spiller på mottakerlaget som ikke står i en motstander-TZ kan flytte til ruten ballen lander i, uten hensyn til MA, såfremt ruten er ledig.
6	12. SPILLER: Begge lag kaster D6, og legger til FFM og Duskedamer. Bruk tie-break hvis nødvendig. Treneren med høyest terning får en ekstra TRR for omgangen.
7	SKIFTENDE VÆR: Kast for nytt vær.
8	GJENNOMBRUDSHISSIGHET: Alle spillere på det mottakende laget kan flytte ett felt, gjerne inn på motstanderens banehalvdel, uten hensyn til TZ.
9	INNØVD TREKK: Begge trenere kaster 2d6 og legger til FFM og AC. Bruk tie-break hvis nødvendig. Treneren med høyest kast får en ekstra TRR for denne omgangen.
10	BLITZ!: Det sparkende laget får en ekstra runde, hvor alle spillere som ikke står i motstander-TZ kan bevege seg. Én spiller kan foreta en blitz.
11	STEINKAST: Begge trenere kaster 2d6 og legger til FFM. Laget med lavest kast får en stein kastet mot seg. En tilfeldig spiller må kaste for IR. Hvis likt vil begge lag få kastet stein mot seg.
12	STORM BANEN!: Begge trenere kaster D6 for hver spiller som er på banen. Hvis et lag har høyere FFM, kan treneren legge til +1 på hvert kast. På 6+ vil spilleren bli 'Stunned'

## Rundebegrensning

Hver spiller har 4 minutter på seg per runde. Når tiden har gått ut gjør man ferdig spilleren man holder på med, for så å få en turnover.

## Etter kampen

### Premier

Etter hver kamp får lagene kampbonus (penger). 1. divisjon bruker D6, og 2. divisjon bruker D5. Vinneren får (+1). Hjemmelaget får (+1). Husk modifier for billettpris (se Stadion-regler). Bruk tabellen øverst på neste side.

<b>Kamponus</b>												
<b>Team Rating Gate</b>	<b>1 – 99</b>	<b>100 – 125</b>	<b>126 – 150</b>	<b>151 – 175</b>	<b>176 – 200</b>	<b>201 – 225</b>	<b>226 – 250</b>	<b>251 – 275</b>	<b>276 – 300</b>	<b>301-325</b>	<b>326-350</b>	<b>351</b>
0-20,000	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
20,001-40,000	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
40,001-60,000	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
60,001-80,000	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
80,001-100,000	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
100,001-120,000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
120,001-140,000	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
140,001-160,000	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
160,001-180,000	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2
180,001-180,000	+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1
180,000 +	+11	+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0

Det modifiserte kastet ganges med 10.000. Summen blir penger inn på konto. Bonusen kan aldri bli under 0.

## Foreta spillerutviklinger

### Spillerutviklinger

Selv om navnet på spillet skulle tilsi noe annet, får spillerne Star Player Points (SPP) for annet enn å frembringe blodbad.

### Pasning (Comp)

Når en spiller kaster en pasning som blir tatt imot av tenkte mottaker, får kasteren tildelt en Comp (1 SPP).

### Skade ved Block

For å skade en motstander ved en Block blir man tildelt en Cas (2 SPP).

### Skade ved Foul

For å skade en motstander ved Foul blir man tildelt en Foul (1 SPP).

### Interception (Int)

For å snappe opp en pasning blir man tildelt en Int (2 SPP).

### Touchdown (TD)

For å score en Touchdown blir man tildelt en TD (3 SPP)

### Skillnivå

Når en spiller går opp et nivå må treneren kaste 2D6 for å se hvordan spilleren utvikler seg, og konsultere tabelle til høyre.

### Ny skill

Treneren kan velge et nytt skill til spilleren slik skill-kategoriene tillater. Hvis kastet derimot var to like, kan treneren velge en Trait fra spillerens skill-kategorier, eller et vanlig skill fra alle andre kategorier (merk at alle mutasjoner er Traits, og velges tilfeldig. Se side 23).

### STAT-økning

Ved 10, 11 og tolv kan treneren velge å gjøre spilleren sterkere, raskere eller smidigere. Merk at dette ikke er tvungen. Ved f. eks "to like" kan det være et alternativ å velge Trait isteden for Stat-økning. Ingen spillere kan få øket eller senket noen av sine Stats med +/-2 fra startverdien.

Oversikt over alle skills og traits begynner på side 18.

### Skillpoeng

Tabellen til høyre viser hvor mange skillpoeng en spiller genererer etterhvert som han blir bedre. Summen av alle spillernes skillpoeng brukes for å utregne Teamrating.

<b>Star Player Points</b>	
Dåd	SPP
Drepe en motstander (Dead)	2
Skade en motstander (SI, BH)	1
Touchdown (TD)	3
Pasning (Comp)	1
Interception (Int)	2

<b>Utvikling</b>	
2D6	Resultat
2 – 9	Nytt skill
10	(+1) MA
11	(+1) AG
12	(+1) ST

<b>Nivå</b>		
SPPs	Tittel	Skillpoints
0 – 5	Fersking	0
6 – 15	Erfaren	1
16 – 30	Veteran	3
31 – 50	Lovende stjerne	6
51 – 75	Star Player	10
76 – 125	Super stjerne	15
126 – 175	Mega stjerne	21
176 +	Legende	28



<b>Fan Factor modifikasjoner</b>	
Vinne kampen	+1
Tape kampen	-1
Scoret 2+ TDs	+1
Påførte 2+ skader	+1
Ditt publikum skader en spiller	+1
For hver 10. FF	-1

## Kast for Fan Factor endringer

Det er ikke tillatt å kjøpe Fan Factor etter at et lag først er startet. Eneste måten den kan endre seg er etter kampslutt. Begge trenere må kaste en D6 for å se om fansen likte oppvisningen eller ikke. Merk at det ikke er automatisk ned på 1 og opp på 6. Bruk tabellen til venstre.

## Kjøp nye spillere, trenere, duskedamer, stadionfasiliteter o.l.

<b>Fan Factor endring</b>	
D6	Resultat
< 2	-1
2 – 5	0
> 5	+1

Hvis trenerne vil kjøpe nye folk til stallen sin er dette tiden å gjøre det på. Hvis Stallen er full må en gammel spiller legges opp for å gjøre plass til den nye spilleren. For hver spiller som legges opp får laget en ny assistent-trener gratis. Hvis trenerne vil kjøpe nye stadionfasiliteter er dette også tiden å gjøre det på.

## Generer ny Team Rating

Beregn ny Team Rating. Bruk formelen på side 4.

## Turnover

Turnover skjer når

- En spiller faller (ikke ved kasting av spillere)
- En spiller ikke klarer å plukke opp ballen når han går inn i en rute hvor ballen ligger
- En pasning ikke blir tatt imot av den tenkte mottaker, eller mislykkes totalt
- En spiller med ballen blir kastet av en medspiller og ikke klarer å lande på beina.
- **En spiller mister ballen**
- En spiller blir utvist
- En spiller scorer en Touchdown
- **Alle spillere har flyttet**
- 4 minutter er gått

## SKILLS & TRAITS

Her følger beskrivelse av alle skills & traits i Torshov Touchdown. (S) og (T) markerer om det er skill eller trait.

### GENERAL

tvunget til å slå en gang til, men kan velge om han kaste for GFI.

#### Block (S)

Block skill modifierer terningkastet ved 'block'

#### Kick (S)

For å kunne bruke Kick-skill, må spilleren settes opp på banen ved kick-off. Han kan ikke stå på Line of Scrimmage, eller på flankene. Følges dette, klarer spilleren å sparke meget presist. Antall felter ballen skjener halveres, rundet ned (1=0, 2=1, 3=1, 4=2, 5=2, 6=3).

#### Dauntless (T)

En spiller med Dauntless liker å yppe mot de store. Når spilleren vil blokke en motstander som er sterkere enn han selv kaster man D6 og legger til ST. Hvis summen er større enn motstanderens styrke, regnes Dauntless-spilleren som å være like sterk som motspilleren. Assists legges til etter Dauntless-kastet er gjort. Hvis kastet er lavere eller lik motstanderens styrke, brukes vanlig styrkeforhold. Blocken må fremdeles taes.

#### Kick-Off Return

En spiller som ikke står på LoS eller i motstander-TZ kan bruke denne ferdigheten når ballen har blitt sparket. Det gjør at spilleren kan flytte 3 felt etter at ballen har skjenet, men før den spretter. Kun én spiller kan benytte seg av denne ferdigheten ved hvert avspark, og kan ikke brukes ved Touchback eller til å bevege seg inn på motstanderens banehalvdel.

#### Dirty Player(S)

En spiller med Dirty Player-skill bruker skitne triks for å skade motstandere som ligger nede for telling. Når spilleren fouler en motstander kan han legge til + 2 på AR eller +1 IR. Kan ikke brukes når spilleren assisterer en foul. Goblins anser Dirty Player som et agility-skill.

#### Leader (T)

Spilleren ses opp til av resten av laget når han er på banen. Dette gir en Leader Re-Roll. Merk at dette ikke er en Team Re Roll. Et lag kan bare bruke én Leader RR pr omgang, selv om flere spillere på laget har Leader-skill. Den kan brukes så lenge en spiller med Leader er på banen, stående eller liggende.

#### Frenzy (T)

En spiller med Frenzy må følge opp når han blocker en motspiller. I tillegg, hvis motstanderen blir dyttet uten å falle, kan spilleren slå en andre gang. Husk å beregne nye assists. Hvis Frenzy-spilleren går tom for MA er han ikke

## **Nerves of Steel (T)**

Spilleren kan ignorere tackle-zones når han prøver å kaste, ta imot eller intercepte.

## **Pass Block (S)**

Når motstanderen deklarerer en pasning, kan en spiller med Pass Block flytte 3 felter, hvis dette gjør at han enten kan prøve på interception, eller sette kaster eller mottaker i TZ. Dette gjøres etter at mottaker er bestemt, men før interception-forsøk finner sted. Husk at alle vanlige regler gjelder, slik at spilleren f.eks må dodge for å komme ut av motstander-TZ.

## **Pro (S)**

En Pro spiller er, nettopp, Proff. De gjør sjelden feil. Hvis de misser et terningkast kan de forsøke på nytt (som en Re Roll), men må først klare et Pro-kast på 4+ med D6. Misses dette kastet blir første resultat stående og kan ikke kastes på nytt ved hjelp av andre skills eller Team RR. Du kan derimot bruke Team RR for å kaste selve Pro kastet på nytt. Pro kan ikke brukes på AR eller IR.

## **Shadowing (S)**

Spilleren kan bruke Shadowing når en motstander forlate spillerens TZ, uansett grunn. Begge trenere kaster D6 og legger til sin spillers MA. Hvis den skyggende spilleren får likt eller høyere enn motstanderen, kan han flytte til ruten han prøvde å flytte fra. Trenger ikke kaste for dodge her. Skillet kan brukes flere ganger. Hvis flere spillere har mulighet til å skygge, må én velges.

## **Strip Ball (S)**

En spiller med Strip Ball tvinger motstanderen til å miste ballen på Push-Back i ruten de blir dyttet til, selv om motstanderen blir stående.

## **Sure Hands (S)**

Hvis en spiller med Sure Hands ikke klarer å plukke opp ballen, kan han prøve en gang til. I tillegg kan ikke motstanderen bruke Strip Ball mot spilleren.

## **Tackle (S)**

Motstandere som står i denne spillerens TZ kan ikke bruke Dodge-skill hvis de misser et dodge-kast, eller hvis spilleren får dodge-dice på en block. **Tackle gir også -1 på Leap-forsøk fra spillerens TZ.**

## **AGILITY**

### **Catch (S)**

Hvis spilleren misser et mottak kan han forsøke en gang til. Gjelder også for Hand-off og Interception.

### **Diving Catch (S)**

Spilleren har ekstra rekkevidde, og kan forsøke å ta imot alle kast, avspark og innkast (men ikke sprettende ball) som lander i hans TZ, som om den landet i ruten han står i. Hvis to spillere prøver å ta samme ball vil begge bli for distrahet til å klare forsøket.

### **Diving Tackle (S)**

Brukes når en motstander forsøker å forlate spillerens TZ.

Legg spilleren ned i ruten motstanderen gikk fra, men ikke kast AR. Motstanderen må da trekke fra (-2) på forsøket. Kun én spiller kan bruke DT på samme spiller. Dersom motstanderen mislykkes i første forsøk på 'Dodge', kan DT brukes på andre forsøk selv om det ikke var brukt i første forsøk.

## **Dodge (S)**

En spiller med 'Dodge' som misser et forsøk på å forlate en motstanders TZ kan forsøke en gang til. Kan kun brukes en gang pr runde. I tillegg kan 'Dodge' modifisere Block-dice (uendelig ganger pr runde).

## **Jump Up (T)**

Spilleren kan reise seg opp uten å bruke 3 MA. Dette gjør at han kan slå en Block uten å måtte bruke Blitz.

## **Leap (S)**

En spiller med Leap kan hoppe over en tilliggende rute, selv om den er okkupert av en spiller. Hoppet koster 2 MA. Kast umodifisert på AG-tabell. Trenger ikke forsøke på Dodge' for å forlate startruten.'

Ved vellykket AG-kast kan han fortsette turen. Hvis han mislykkes faller han ned i ruten han forsøkte å hoppe til. Kast AR. Dette gir TO. En spiller kan kun bruke Leap en gang hver runde.

## **Side Step (S)**

Spillere med Side Step er eksperter på å smette unna motstandere. Dette betyr at ved 'Push Back' kan spilleren selv bestemme hvilken rute han blir dyttet til. I tillegg kan han dyttes til en hvilken som helst nærliggende rute, ikke bare de tre vanlige. Side Step kan også brukes når spilleren blir slått ned. Kan derimot ikke brukes hvis samtlige nærliggende ruter er opptatt.

## **Sneaky Git (S)**

Denne spilleren har opparbeidet smidighet og kløkt nok til å kunne unngå dommerens øyne. Ved Foul vil ikke dommeren oppdage forsøket så lenge AR ikke lykkes.

## **Sprint (S)**

En spiller med sprint kan gjøre tre forsøk på GFI, i motsetning til de vanlige 2.

## **Sure Feet (S)**

En spiller med Sure Feet kan kaste om igjen et mislykket forsøk på GFI.

## **PASSING**

### **Accurate (S)**

Spilleren kan legge til (+1) på alle forsøk på å kaste ballen.

### **Dump Off (S)**

Når en spiller med Dump Off blir forsøkt slått av en motstander, kan han kaste en 'Quick Pass' før han blir slått. Kastet behandles som vanlig, men ingen TO uansett hva som skjer.

## **Hail Mary Pass (S)**

Spilleren kan kaste ballen til alle felt på hele banen. Ignorerer linjalen. Kast D6. På 2+ lykkes kastet. Det er riktignok aldri presist, og skjener alltid 3 ruter. Motstanderen kan ikke prøve på 'Interception'.

## **Pass (S)**

Hvis spilleren misser et forsøk på å kaste ballen, kan han forsøke en gang til.

## **Safe Throw (S)**

En spiller med Safe Throw kan ved et pasningsforsøk kaste en umodifisert D6 på agility-tabellen. Ved suksess kan ikke pasningen interceptes.

## **STRENGHT**

### **Break Tackle (S)**

Spilleren bruker ST isteden for AG ved forsøk på 'Dodge'. Kan kun brukes én gang i runden.

### **Grab (S)**

Denne ferdigheten gir en spiller muligheten til å flytte rundt på spilleren han slår på. Hver gang motstanderen blir dyttet som følge av en Block kan angriperen velge hvilken som helst av de ledige rutene rundt motstanderen og dytte han dit. Ved Block og Blitz vil Grab og Side Step annullere hverandre. Grab vil ikke fungere hvis det ikke er noen ledig ruter å dytte motstanderen i. En spiller med Frenzy kan aldri lære denne ferdigheten uansett omstendighet. Likedan kan en spiller med Grab aldri lære seg Frenzy uansett omstendighet.

### **Guard (S)**

En spiller med Guard kan gi 'Assist' selv om han står i TZ til en motstander.

### **Mighty Blow (S)**

Gir (+1) til enten AR eller IR. Kan ikke brukes av spillere som i utgangspunktet har 2 eller lavere i ST (dvs. Goblins kan aldri få MB, mens en Human Blitzter kan velge det selv om han har gått ned, ev går ned, i ST).

### **Multiple Block (S)**

Når en spiller med Multiple Block står inntil minst to motstandere kan han velge å slå mot to av de. Foreta en blokk av gangen, men øk motstanderens styrke med 2. Spilleren kan ikke følge etter noen av motstanderne og kan brukes isteden for Frenzy, men du kan ikke bruke begge ferdigheter samtidig. Hvis den første blokken resulterer i at angriperen faller, vil den andre blokken selvfølgelig ikke skje.

### **Piling On (S)**

Piling On kan brukes ved et mislykket AR eller IR. Legg spilleren ned i feltet han står (må følge etter ved 'Push Back'). Spilleren kan da kaste AR eller IR om igjen.

### **Stand Firm (T)**

En spiller med SF blir aldri dyttet bakover ved en Block. 'Push Back' ignoreres. Blir han slått ned, skjeder det i ruten han står i. Hvis en spiller blir dyttet inn i en spiller med SF

vil begge spillere stå i ro. I tillegg vil ikke spilleren falle ved et mislykket forsøk på Dodge. Spilleren blir stående i ruten han forsøkte å hoppe ut fra, og kan ikke bevege seg mer den runden. Det blir derimot ikke TO.

### **Strong Arm (S)**

Spilleren kan legge til +1 på Short Pass, Long Pass og Long Bomb.

## **MUTATIONS**

### **Big Hand (T)**

En spiller med kjempeneve vil alltid klare å plukke opp ballen på 2+.

### **Claw (T)**

En spiller med Claws kaster alle AR mot an AV på 7. Alle skills kan kombineres med Claws.

### **Disturbing Presence (T)**

Spilleren har et meget urovekkende utseende som forstyrrer motstanderen. Hvis en spiller vil kaste, ta imot eller intercepte nærmere enn 4 ruter fra en motstander med Disturbing Presence, får han -1 på terningkastet, selv om motstanderen ikke står oppreist. Dette er kumulativt. Gjelder også mot Nerves of Steel og Hail Mary Pass.

### **Extra Arm (T)**

En spiller med en ekstra arm kan legge til (+1) på alle forsøk på interception og på å ta imot ballen.

### **Foul Appearance (T)**

Dette er en jævlig stygg spiller! Når en motstander skal slå en spiller med FA, må han kaste 2+ på D6 for å se om han hèles. Gjelder også mot Stab.

### **Horns (T)**

Spilleren bruker Horns når han blitzer. Hvis han tar springfart, gir det +1 i ST for det gjeldende slaget/støtet. Hvis spilleren har Frenzy, får han +1 også på det andre slaget/støtet.

### **Prehensile Tail (T)**

Spilleren har en lang, stygg og tykk hale som han bruker til å hekte motstandere. Alle spillere som prøver å forlate TZ får (-1) på 'Dodge'-kastet.

### **Spikes (T)**

Gir (+1) på AV

### **Tentacles (T)**

Brukes når en motstander prøver å forlate spillerens TZ (Dodge eller Leap, ikke Follow Up). Begge trenere kaster D6 og legger til ST. Den som prøver å dodge får +1. Hvis spilleren med Tentacles får høyest blir motstanderen holdt fast, og kan ikke bevege seg mer den runden. En spiller kan bare bli forsøkt holdt igjenn av én spiller med Tentacles.

### **Thick Skull (T)**

En spiller med Tjukk Skalle vil bli 'Stunned' på 2-8.

## Two Heads (T)

Gir (+1) på alle forsøk på Dodge.

## Very Long Legs (T)

Gir (+1) MA.

# RACIAL CHARACTERISTICS

## Always Hungry

Spilleren er alltid sulten! Hvis spilleren forsøker å kaste en medspiller, må han først kaste D6 for å sjekke om han vil spise medspilleren isteden. På 1 vil han prøve å ta en jafs av spilleren. Kast en ny D6.

På 2+ vil spilleren slit seg fri, og lande på rygg i en tilfeldig nærliggende rute. Kast AR. Gir ikke TO så lenge ballen ikke er med i sekvensen. Hvis den lille spilleren holdt ballen vil den sprette fra ruten han landet i.

På 1 vil spilleren derimot forsvinne ned i magen til monstret! (Merk at spilleren fortæres av monstret, og kan ikke motta hjelp fra Lege eller 'Bandage Crew'). Holdt han ballen vil den sprette fra monstret.

## Big Guy

Spilleren deltar aldri på treninger, og kan derfor ikke bruke Team Re-roll.

## Blood Lust

Kast D6 før hver gang spilleren beveger seg. På 1 blir vampyren for fristet av alt det friske blodet rundt seg, og må slukke tørsten! Laget mister forsøket, og vampyren må bevege seg mot nærmeste liggende eller stående Thrall. Dessverre kan blodsugingen gå heftig for seg. Alle Thralls som blir tømt for blod må kaste IR. En Thrall kan ikke bli verre skadet enn Badly Hurt på dette kastet, og det blir ikke TO så lenge Thrallen ikke holdt ballen.

Hvis vampyren ikke kommer seg inntil en Thrall plasseres han i Reserveboksen, og det blir TO. Holdt han ballen, vil den sprette ett (1) felt fra der han sluttet turen sin. Hvis dette feltet var i motstanderens EZ vil det IKKE bli gitt TD. Merk at vampyren følger alle vanlige regler som en vanlig 'move-action', men MÅ bite en Thrall for å unngå TO.

## Bone Head

Spilleren er ikke kjent for sitt lynende hode. Før spilleren skal bevege seg må han kaste 2+ på D6. På 1 vil han ikke husk hva han skulle prøve på, og laget mister forsøket for denne runden (eg Blitz og Pass). Spilleren mister og TZ innen han klarer å kaste 2+ i en påfølgende runde.

## Decay

Spillerens kropp er i konstant oppløsning. Hver gang en råtnende spiller blir skadet må han kaste to ganger på Skadetabellen, og bruke det høyeste kastet.

## Hypnotic Gaze

Spilleren kan hypnotisere motstanderen på slutten av en "move-action". Begge spillere kaster en d6 og legger til sin spillers AG. Hvis hypnotisøren får høyest verdi vil spilleren miste TZ for resten av runden.

## Loner

En eremitt tenker lite Lag og mye Meg. Når en spiller med Loner vil bruke Team RR må treneren kaste D6. På 1-3 vil det opprinnelige kastet bli stående, og RR er bortkastet.

## Natural Sprinter

En spiller med Natural Sprinter får +2 på alle forsøk på spurt (GFI).

## No Hands

En spiller uten hender kan ikke behandle ballen. Hvis ballen havner i ruta til en spiller uten hender vil den alltid sprette videre.

## Nurgle's Rot

Når en spiller med Nurgle's rot dreper en spiller etter en block, blir spilleren infisert. Hvis spilleren ikke blir leget, kan treneren legge til en ny Rotter på laget sitt, så sant det er plass i stallen.

## Really Stupid

Hvordan denne spilleren klarte å finne veien til stadion er et større mysterium enn hvem som drepte Jimmy Hoffa. Før han beveger seg må han kaste D6. På 4+ husker han hva han skulle prøve på. På 1-3 står han og klør seg der sola aldri skinner, og mister TZ til han klarer å kaste 4+ i en påfølgende runde. Laget mister forsøket for denne runden (eg Blitz og Pass). Hvis en medspiller står inntil, og ikke i motstander TZ kan han viske monstret i øret hva han prøver på, noe som gir (+2) på kastet.

## Regeneration

Når en spiller med Regeneration blir skadet (BH, SI eller drept) vil legemet forsøke å reparere skaden. Kast D6. På 3+ vil spilleren lege sine sår, og plasseres uskadet i reserveboksen klar til ny dyst. Ellers vil skaden bestå.

## Right Stuff

Spillere med RS kan bli kastet av medspillere med Throw Team-Mate-skill.

## Stab

Spilleren er utstyrt med et sylskarpt våpen, det være seg en kniv eller klør. Isteden for å slå en spiller, kan han prøve å stikke dem. Kast umodifisert AR. Hvis AR mislykkes vil angrepet være mislykket. Hvis AR lykkes legges spilleren ned. Kast for umodifisert IR. Hvis brukt under Blitz kan ikke spilleren fortsette å gå etter angrepet.

## Stakes

Spilleren har med seg trepinner som er meget godt egnet til å ta livet av skinnøde motstandere. Spilleren får r+1 på alle Stab-forsøk mot alle spillere på Necromantic, Undead og Vampire lag.

## Stunty

Stunty spillere er veldig små, og kan lett springe mellom beina til motstanderen. Dette betyr at spilleren kan ignorere motstander-TZ når han forsøker på Dodge.

## Take Root

Før spilleren kan bevege seg må han kaste D6. På 1 vil spilleren slå rot på banen, og kan ikke flytte innen neste Kick-Off, eller han blir slått ned. Medspillere kan ikke slå ned en spiller som har slått rot.

## Throw Team-Mate

En spiller med Throw Team-Mate kan kaste medspillere med 'Right Stuff'-skill.

## Mutasjoner

Spillere som muterer velger en av de tre forskjellige mutasjonskategoriene, og kaster D4 for å tilfeldig velge mutasjon i kategorien. Et slikt terningkast kan kastet om igjen én gang, men det siste kastet vil alltid stå.

## Tzeecth

Tzeentch Cultists, Warriors og Warrior Riding Disc kan velge Mutasjoner selv om skill-kastet ikke var to like terninger. De følger alltid denne tilfeldige tabellen (gjelder også den første tilfeldige mutasjonen de starter med):

## Wild Animal

Vansker med å styre disse beistene gjør de uberegnelige. Før spilleren kan bevege seg må han kaste D6 (med (+2) hvis han skal slå eller blitze). På 1-3 vil spilleren fråde av eget raseri, og miste sin tur denne runden. Laget mister forsøket.

Gjelder ikke når spilleren skal snu seg fra 'Stunned'. +

<b>Mutasjon</b>			
D4	Bony Growth	Extraordinary Appendage	Chaotic Gift
1	Claw	Big Hand	Disturbing Presence
2	Spikes	Extra Arms	Tentacles
3	Thick Skull	Two Heads	Foul Appearance
4	Horns	Very Long Legs	Prehensile Tail

<b>Tilfeldig Mutasjonstabell</b>	
2D6	Mutasjon
2	Big Hand
3	Claws
4	Disturbing Presence
5	Extra Arms
6	Foul Appearance
7	Horns
8	Prehensile Tail
9	Tentacles
10	Two Heads
11	Very Long Legs
12	Velg en av de over

<b>Skills &amp; Traits</b>			
<b>General</b>		<b>Agility</b>	
Block (S)	Nerves of Steel (T)	Catch (S)	Leap (S)
Dauntless (T)	Pass Block (S)	Diving Catch (S)	Side Step (S)
Dirty Player (S)	Pro (S)	Diving Tackle (S)	Sneaky Git (S)
Frenzy (T)	Shadowing (S)	Dodge (S)	Sprint (S)
Kick (S)	Strip Ball (S)	Jump Up (T)	Sure Feet (S)
Kick-off Return (S)	Sure Hands (S)		
Leader (T)	Tackle (S)		
<b>Passing</b>		<b>Strength</b>	
Accurate (S)	Pass (S)	Break Tackle (S)	Multiple Block (S)
Dump-Off (S)	Safe Throw (S)	Grab (S)	Piling On (S)
Hail Mary (S)		Guard (S)	Stand Firm (T)
		Mighty Blow (S)	Strong Arm (S)
<b>Mutations</b>			
Big Hand (T)	Foul Appearance (T)	Disturbing Presence (T)	Thick Skull (T)
Claw (T)	Horns (T)	Spikes (T)	Two Heads (T)
Extra Arms (T)	Prehensile Tail (T)	Tentacles (T)	Very Long Legs (T)
<b>Racial Characteristics</b>			
Always Hungry	Hypnotic Gaze	Regeneration	Take Root
Big Guy	Loner	Right Stuff	Throw Team-Mate
Blood Lust	Natural Sprinter	Stab	Wild Animal
Bone Head	Nurgle's Rot	Stakes	
	Really Stupid	Stunty	

## Forberedelser

**0-2 Hansa-pikene:** En tønne øl til spillerne før de skal på banen er en god motivasjonsfaktor. Spesielt når pikene fra Hansa står for serveringen. For hver tønne du kjøper til 50.000 får du +1 på alle terningkast for å få en spiller KO-boksen til reserveboksen.

**0-3 Bestikklser:** Alle dommere har en pris. Nærmere bestemt 100.000 gp (50.000 gp for Goblin lag). For én bestikkelse kan du ignorere én utvisning.

**0-4 Ekstra RR:** For 100.000 gp får du en Team RR kun til bruk for denne kampen.

**0-1 Mesterkokk:** En Mesterkokk koster 300.000 gp å leie (50.000 gp for Halfling lag). Kokkekunstene hans inspirerer laget ditt til å yte bedre for denne kampen. Kast 3d6. For hver terning med 4+ får du én ekstra Team RR for denne kampen. I tillegg vil motstanderen miste et tilsvarende antall Team RR som følge av matlukten som siver fra trenerbenken din.

**0-1 Igor:** Lag som har spillere som kan regenerere kan leie Igor for 100.000 gp. Igors kunnskaper om råttent og dødt kjøtt er velkjent i Bloodbowl-verden. Så gode er ferdighetene hans at han i løpet av kampen kan la én spiller som ikke klarte å regenerere å kaste om igjen for å lege skaden.


**0-2 Stjernespillere:** En lang karriere (noen ganger flere hundre år) har gitt enkelte spillere heltestatus i Bloodbowl-verden. Så stor, faktisk, at publikum mer enn gjerne ser de som spillere på sitt eget lag, også bare for en kamp. På side 26 finnes en oversikt over Stjernespillere som selger sine tjenester. De har forhåndsbestemte stats og skills, og kan ikke samle SPP. Hvert lag kan leie opptil 2 stjernespillere per kamp, såfremt dette ikke tar lagoppstillingen din over 16 spillere. To lag kan åpenbart ikke stille til kamp med samme stjernespiller. I det tilfelle at begge lag vil leie samme spiller vil han ikke stille opp for noen av dem. Stjernespillere har sine egne trenere og leger, og nekter andre lags trenere (inkludert Igor og kvakksalvere) å røre kroppen sin. Stjernespillere tar opp en posisjon på laget. For eksempel vil Griff Oberwald ta opp en Blitz-plass på et Human-team. Husk dette før du velger lag før kampen.

**0-4 Kort:** Det finnes 7 forskjellige stokker du kan kjøpe kort fra. Prisen varierer:


Diverse rabalder: 50.000  
Genial taktikk: 50.000  
Magiske gjenstander: 50.000  
Skitne triks: 50.000  
God karma: 100.000  
Tilfeldige hendelser: 200.000  
Desperasjon: 400.000

## Lagene


<b>Amazon</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Line women	50.000	6	3	3	7	Dodge	x				
0-2	Throwers	70.000	6	3	3	7	Dodge, Pass	x			x	
0-2	Catchers	80.000	7	3	3	7	Dodge, Catch	x	x			
0-4	Blitzers	90.000	6	3	3	7	Dodge, Block	x		x		
	Re-Roll	40.000										



<b>Chaos</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Chaos Beastmen	60.000	6	3	3	8	Horns	x		x		x
0-4	Chaos Warriors	100.000	5	4	3	9		x		x		x
	Re-roll	60.000										




<b>Chaos Dwarf</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Hobgoblins	40.000	6	3	3	7		x				
0-6	Chaos Dwarf	70.000	4	3	2	9	Thick Skull, Block, Tackle	x		x		x
0-2	Bull Centaur	130.000	6	4	2	9	Thick Skull, Sprint, Sure Feet, Natural Sprinter	x		x		
	Re-roll	70.000										




<b>Dark Elf</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Lineelves	70.000	6	3	4	8		x	x			
0-2	Runners	80.000	7	3	4	8	Dump Off	x	x		x	
0-2	Assasins	90.000	6	3	4	7	Shadowing, Stab	x	x			
0-2	Blitzers	100.000	7	3	4	8	Block	x	x			
0-2	Witch Elves	110.000	7	3	4	7	Frenzy, Dodge, Jump Up	x	x			
	Re-roll	50.000										




<b>Dwarf</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Long Beards	70.000	4	3	2	9	Thick Skull, Block, Tackle	x		x		
0-2	Runners	80.000	6	3	3	8	Thick Skull, Sure Hands	x			x	
0-2	Blitzers	80.000	5	3	3	9	Thick Skull, Block	x		x		
0-2	Troll Slayers	90.000	5	3	2	8	Thick Skull, Block, Frenzy, Dauntless	x		x		
	Re-roll	40.000										




<b>Elf</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Lineelves	60.000	6	3	4	7		x	x			
0-2	Throwers	70.000	6	3	4	7	Pass	x	x		x	
0-4	Catchers	100.000	8	3	4	7	Catch, Nerves of Steel	x	x			
0-2	Blitzers	110.000	7	3	4	8	Block, Side Step	x	x			
	Re-roll	50.000										




<b>Goblin</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Goblins	40.000	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty		x			
0-2	Throwers	70.000	6	2	3	6	Right Stuff, Dodge, Stunty, Pass, Sure Hand		x		x	
0-2	Runners	70.000	7	2	3	6	Right Stuff, Dodge, Stunty, Catch		x			
	Re-roll	60.000										




<b>Halfling</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Linehobbits	30.000	5	2	3	6	Right Stuff, Dodge, Stunty		x			
0-2	Runners	50.000	6	2	3	6	Right Stuff, Dodge, Stunty, Catch		x			
0-2	Throwers	60.000	5	2	3	6	Right Stuff, Dodge, Stunty, Pass, Sure Hand		x		x	
0-2	Blockers	60.000	5	2	3	6	Stunty, Block		x			
	Re-roll	60.000										




<b>High elf</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Lineelves	70.000	6	3	4	8		x	x			
0-2	Phoenix Warriors	90.000	6	3	4	8	Pass, Safe Throw	x	x		x	
0-4	Lion Warriors	90.000	8	3	4	7	Catch	x	x			
0-2	Dragon Warriors	100.000	7	3	4	8	Block	x	x			
	Re-roll	50.000										




<b>Human</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Linemen	50.000	6	3	3	8		x				
0-4	Catchers	70.000	8	2	3	7	Catch, Dodge	x	x			
0-2	Throwers	70.000	6	3	3	8	Sure Hands	x			x	
0-4	Blitzers	90.000	7	3	3	8	Block	x		x		
	Re-roll	50.000										




<b>Khemri</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Skeletons	40.000	5	3	2	7	Regenerate, Thick Skull	x				
0-2	Thro-Ra	70.000	6	3	2	7	Regenerate, Sure Hands, Pass	x			x	
0-2	Blitz-Ra	90.000	6	3	2	8	Regenerate, Block	x		x		
0-4	Thomb Guardian	100.000	3	5	1	8	Regenerate, Break Tackle	x		x		
	Re-roll	70.000										



<b>Khorne</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Khorngor	80.000	6	3	3	8	Horns, Frenzy	x		x		x
0-2	Flesh Hounds	80.000	8	3	2	7	Loner, Frenzy, Claw s, Sprint, Sure Feet, Natural Sprinter, No Hands	x				
0-2	Bloodletters	100.000	5	4	2	9	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Wild Animal, Horns	x		x		
0-4	Khorne Warriors	120.000	5	4	2	9	Frenzy, Mighty Blow	x		x		x
	Re-roll	70.000										



<b>Lizardmen</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Skinks	60.000	8	2	3	7	Dodge, Stunty		x			
0-6	Saurus	80.000	6	4	1	9		x		x		
	Re-roll	60.000										





### Necromantic

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Regenerate, Foul Appearance	x				
0-2	Ghouls	70.000	7	3	3	7	Dodge	x	x			
0-2	Wights	90.000	6	3	3	8	Regenerate, Block	x		x		
0-2	Flesh Golem	120.000	4	4	2	9	Regenerate, Stand Firm, Thick Skull	x		x		
0-2	Werewolf	120.000	8	3	3	8	Regeneration, Catch, Frenzy, Claws	x	x			
	Re-roll	70.000										



### Norse

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Linemen	50.000	6	3	3	7	Block	x				
0-2	Throwers	70.000	6	3	3	7	Block, Pass	x			x	
0-2	Runners	90.000	7	3	3	7	Block, Dauntless	x	x			
0-2	Berserkers	90.000	6	3	3	7	Block, Frenzy, Jump Up	x		x		
0-2	Ulfrenner	110.000	6	4	2	8	Frenzy	x		x		
	Re-roll	60.000										



### Nurgle

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Rotters	40.000	5	3	3	8	Decay, Nurgle's Rot	x				x
0-4	Pestigors	80.000	6	3	3	8	Regeneration, Horns, Nurgle's Rot	x		x		x
0-4	Nurgle Warrior	110.000	4	4	2	9	Regeneration, Foul Appearance, Disturbing Presence, Nurgle's Rot	x		x		x
	Re-roll	70.000										



### Orc

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Lineorcs	50.000	5	3	3	9		x				
0-4	Goblins	40.000	6	2	3	7	Right Stuff, Dodge, Stunty		x			
0-2	Throwers	70.000	5	3	3	8	Sure Hands, Pass	x			x	
0-4	Black Orc Blockers	80.000	4	4	2	9		x		x		
0-4	Blitzers	80.000	6	3	3	9	Block	x		x		
	Re-roll	60.000										



### Skaven

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Linerats	50.000	7	3	3	7		x				x
0-2	Throwers	70.000	7	3	3	7	Sure Hands, Pass	x			x	x
0-4	Gutter Runners	80.000	9	2	4	7	Dodge	x	x			x
0-2	Storm Vermin	90.000	7	3	3	8	Block	x		x		x
	Re-roll	60.000										




### Slaanesh


QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Slaanesh Cultist	60.000	6	3	3	7	Dodge, Disturbing Presence	x				x
0-4	Slaanesh Warriors	120.000	6	4	3	8	Disturbing Presence	x		x		x
0-2	Daemonette	120.000	8	3	4	7	Loner, Dodge, Claws, Disturbing Presence, No Hands	x	x			
0-2	Daemonette on Steed	160.000	8	3	4	7	Loner, Disturbing Presence, Sprint, Sure Feet	x	x			
	Re-Roll	70.000										




<b>Tzeentch</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Tzeentch Cultist	70.000	6	3	3	8	Random Mutation	x				x
0-4	Tzeentch Warrior	120.000	5	4	3	9	Random Mutation	x		x		x
0-2	Horror	110.000	6	4	3	8	Loner, Foul Appearance	x		x		
0-2	Screamer	90.000	9	3	2	7	Loner, Sprint, Sure Feet, Natural Sprinter, No Hands, Prehensive Tail	x				
0-1	Warrior Riding Disc	170.000	8	3	4	8	Loner, Sprint, Sure Feet, Leap	x		x		x
	Re-roll	70.000										




<b>Undead</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Skeletons	40.000	5	3	2	7	Regenerate, Thick Skull	x				
0-16	Zombies	40.000	4	3	2	8	Regenerate, Foul Appearance	x				
0-4	Ghouls	70.000	7	3	3	7	Dodge	x	x			
0-2	Wights	90.000	6	3	3	8	Regenerate, Block	x		x		
0-2	Mummies	110.000	3	5	1	9	Regenerate, Mighty Blow	x		x		
	Re-roll	70.000										



<b>Vampire</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Thrall	40.000	6	3	3	7		x				
0-6	Vampire	110.000	6	4	4	8	Regenerate, Hypnotic Gaze, Blood Lust	x	x	x		
	Re-roll	70.000										



<b>Wood Elf</b>												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Lineelves	70.000	7	3	4	7		x	x			
0-4	Catchers	90.000	9	2	4	7	Catch, Dodge	x	x			
0-2	Throwers	90.000	7	3	4	7	Pass	x	x		x	
0-2	Wardancers	120.000	8	3	4	7	Block, Dodge, Leap	x	x			
	Re-roll	50.000										



<b>Big Guys</b>												
Player	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M	Allied Rase
Bone Giant	150.000	3	6	1	9	Big Guy, Mighty Blow, Thick Skull, Bone Head	x		x			Khemri
Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Big Guy, Mighty Blow, Thick Skull, Prehensive Tail, Bone Head	x		x			Lizardmen
Minotaur	150.000	5	5	2	8	Big Guy, Mighty Blow, Frenzy, Horns, Thick Skull, Wild Animal	x		x		x	Chaos, Chaos Dwarf, Khorne
Ogre	140.000	5	5	2	9	Big Guy, Mighty Blow, Thick Skull, Bone Head	x		x			Chaos, Human
Rat Ogre	160.000	6	5	2	8	Big Guy, Mighty Blow, Frenzy, Prehensile Tail, Wild Animal	x		x		x	Skaven
Snow Troll	140.000	5	5	1	8	Big Guy, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Wild Animal	x		x			Norse
Stig	140.000	4	5	1	10	Big Guy, Foul Appearance, Disturbing Presence, Mighty Blow, Tentackles, Regenerate, Really Stupid, Nurgle's Rot	x		x		x	Nurgle
Treeman	120.000	2	6	1	10	Big Guy, Mighty Blow, Stand Firm, Thick Skull, Take Root, Throw Team-Mate, Strong Arm	x		x			Halfling, Wood Elf
Troll	110.000	4	5	1	9	Big Guy, Mighty Blow, Always Hungry, Really Stupid, Regenerate, Throw Team-Mate	x		x			Chaos, Chaos Dwarf, Goblin, Orc



### Star Players

Spiller	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	Spiller for	Posisjon
Count Luthor von Drakenborg	390.000	6	5	4	9	Loner, Block, Dodge, Hypnotic Gaze, Regenerate	Undead, Vampire	Big Guy
Deeprot Strongbranch	250.000	2	7	1	10	Loner, Mighty Blow, Stand Firm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Strong Arm	Halfling, Wood Elf	Big Guy
Eldric Sidewinder	170.000	8	3	4	7	Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block	Dark Elf, Elf, High Elf, Wood Elf	Runner, Lion Warrior, Catcher
Grashnak Blackhoof	310.000	6	6	2	8	Loner, Mighty Blow, Horns, Thick Skull	Chaos, Chaos Dwarf, Nurgle, Khorne	Big Guy
Griff Oberwald	320.000	8	4	4	8	Loner, Block, Dodge, Leap, Sprint, Sure Feet	Human, Halfling	Blitzer, Blocker
Grim Ironjaw	220.000	5	4	3	8	Loner, Block, Mighty Blow, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	Dwarf	Troll Slayer
Hakflem Skuttlespike	200.000	9	3	4	7	Loner, Dodge, Prehensive Tail, Extra Arms, Two Heads	Skaven	Gutter Runner
Headsplitter	340.000	6	6	3	8	Loner, Mighty Blow, Prehensive Tail	Skaven	Big Guy
Hemlock	170.000	8	2	3	7	Loner, Block, Dodge, Side Step, Jump Up, Stab, Stunty	Lizardmen	Skink
Horkon Heartripper	210.000	7	3	4	7	Loner, Dodge, Leap, Multiple Block, Shadowing, Stab	Dark Elf	Assasin
Hthark the Unstoppable	310.000	6	5	2	9	Loner, Block, Break Tackle, Sprint, Sure Feet, Thick Skull, Frenzy	Chaos Dwarf	Bull Centaur
Hubris Rakarth	260.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dirty Player, Jump Up, Mighty Blow, Strip Ball	Dark Elf, Elf	Blitzer
Icepelt Hammerblow	330.000	5	6	1	8	Loner, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Mighty Blow, Regeneration	Norse	Big Guy
Jordell Freshbreeze	230.000	8	3	5	7	Loner, Block, Dodge, Diving Catch, Leap, Side Step	Wood Elf, Elf	Wardancer, Blitzer
Lord Borak the Despoiler	270.000	5	5	3	9	Loner, Block, Dirty Player, Mighty Blow	Alle Chaos-lag	Warrior
Mighty Zug	230.000	4	5	2	9	Loner, Block, Mighty Blow	Human, Halfling	Lineman, Linehobbit
Morg 'N' Thorg	430.000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	Alle lag, med unntak av Khemri, Necromantic og Undead og Vampire	Big Guy
Prince Moranion	230.000	7	4	4	8	Loner, Block, Dauntless, Tackle	Elf, High Elf	Blitzer, Warrior, Dragon
Puggy Baconbreath	140.000	5	3	3	6	Loner, Block, Dodge, Nerves of Steel, Right Stuff, Stunty	Halfling, Human	Halfling, Lineman
Ramtut III	350.000	5	6	1	9	Loner, Block, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration	Khemri, Necromantic, Undead	Thomb Guard, Flesh Golem, Mummy
Rashnak	200.000	7	3	3	7	Loner, Dodge, Side Step, Sneaky Git, Stab	Chaos Dwarf	Hobgoblin
Ripper' Bolgrot	270.000	4	6	1	9	Loner, Mighty Blow, Throw Team-Mate, Regeneration, Grab	Orc, Goblin, Chaos, Nurgle	Big Guy
Setekh	220.000	6	4	2	8	Loner, Block, Break Tackle, Regeneration, Strip Ball	Khemri, Necromantic, Undead	Thomb Guard, Flesh Golem, Mummy
Silibili	250.000	7	4	1	9	Loner, Block, Guard, Stand Firm, Grab	Lizardmen	Saurus
Skitter Stab-Stab	160.000	9	2	4	7	Loner, Dodge, Prehensile Tail, Shadowing, Stab	Skaven	Gutter Runner
Varag Ghou-Chewer	260.000	6	4	3	9	Loner, Block, Mighty Blow, Jump Up, Thick Skull	Orc	Blitzer
Wilhelm Chaney	240.000	8	4	3	8	Loner, Catch, Dodge, Claws, Frenzy, Regeneration	Necromantic, Vampire, Norse	Werewolf, Ulfrenner, Vampire
Zara the Slayer	270.000	6	4	3	8	Loner, Block, Dodge, Dauntless, Jump Up, Stab, Stakes	Amazon, Dwarf, Human, Norse	Blitzer, Berserker