

Regelbok for
Torshov Touchdown
avdeling



Oppdatert 5/11-06

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 4.0, og foreløpig i sin første utgave. Disse reglene er de samme vi alltid har brukt, med unntak av de endringene som tidligere er offentliggjort. Hvis du skulle finne noe i denne boka du mener ikke stemmer med tidligere regler, så si fra til Styret, så vi kan rette opp i feilene. I tvilstilfeller vil de forrige reglene være avgjørende. Husk at denne boka er oversatt. Det vil derfor være litt annen ordlyd enn i de tidligere regelbøkene. 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 felter. 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).

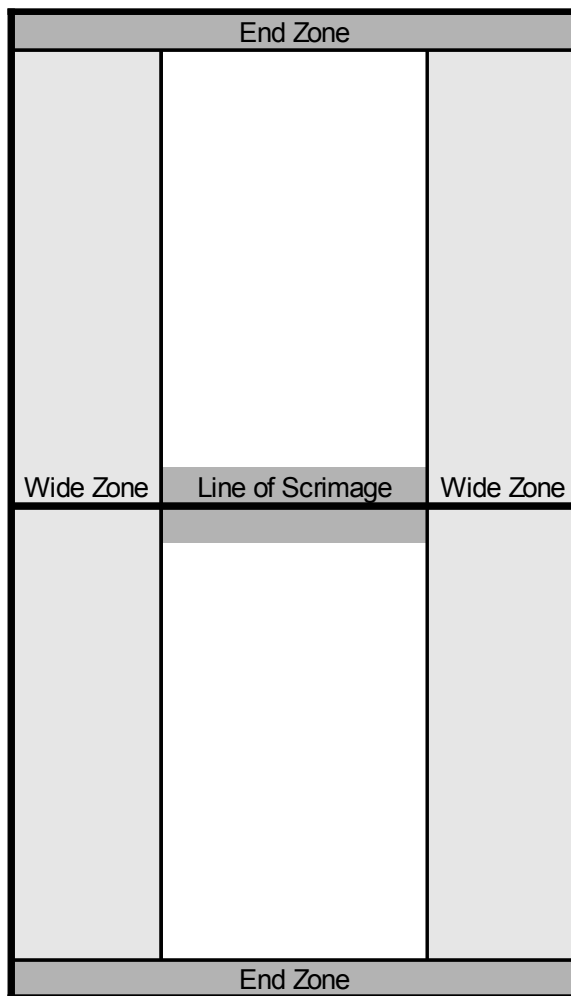
Kampene

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.

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

Nederst en Throw In-template



Lagene

På side 25 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 posisjonspillere 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 / 1000) + 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, tilfeldig valgt. 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.

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 felt må treneren kaste en D6. På 1 vil spilleren falle over i ruten han prøvde å gå til. Kast for AR (og eventuell IR med (-1)). Hvis spilleren faller vil laget få TO.

Spilleren kan bruke GFI for å ha nok felt for en Blitz (se under). Kast da først for GFI før du kaster for selve blokkeringen. Husk at du bruker 1 MA på å slå.

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.

Block	
Lik styrke	En terning
En spiller sterkere	To terninger*
En spiller mer en dobbelt så sterk	Tre terninger*
*Treneren til den sterkeste velger terning	

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

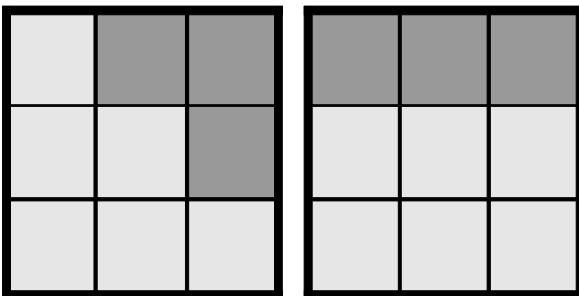
For hver assist vil spillerne få (+1) i ST for den aktuelle blokken. Merk at begge lag kan få assists i alle blokkeringer. Kun de to spillerne som er direkte involvert i en blokk kan bli påvirket av resultatet av blokken. Tilsvarende kan kun disse to benytte seg av skills for å påvirke blokken (med naturlig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

Side	Resultat
	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. I neste runde kan han prøve å slite seg løs ved å kaste på AG-tabellen. Hvis spilleren har høyere ST enn AG kan han bruke den som utgangspunkt for kastet.

Hvis spilleren blir dyttet ut i motstanderens fans, vil han få kraftig deng av den mer tvilsomme delen av hærsken. 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 dett 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.

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. Under følger en AG-tabell. Videre i boka vil det refereres ofte til denne tabellen.

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

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 (+1) på kastet. For hver motstander-TZ som dekker ruten spilleren prøver å hoppe til, modifieres kastet med (-1). Terningkast på 1 gir alltid mislykket, mens et kast på 6 vil alltid lykkes.

Hvis kastet tilfredsstiller 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.

Plukke opp ballen

Hvis en spiller frivillig går inn i en rute som inneholder ballen må han prøve å plukke den opp. Kast d6 på AG-tabellen, med (+1) på kastet. For hver motstander-TZ som dekker ruten ballen ligger i, modifierer kastet med (-1). 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 følgende modifikatorer:

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

Terningkast på 1 gir alltid Fumble, 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.

Fumble

Hvis et kast før eller etter modifisering 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 følgende modifikatorer:

Ta imot	
Forsøke ta imot en presis pasning	+1
Forsøke ta imot en upresis pasning	0
Forsøke ta imot en sprettende ball	0
Forsøke ta imot et innkast	0
Pr motstander-TZ	-1

Terningkast på 1 gir alltid mislykket, mens et kast på 6 vil alltid lykkes.

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 modifiseres kastet med (-1). Big Guys har (+1) på grunn av deres størrelse.

Merk at her gir ikke 6 automatisk vellykket forsøk.

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 D6. Ballen kastes en lengde lik 2d6.

Kasting av medspillere

Store spillere med RC Throw-Team-Mate kan kaste medspillere i stedet 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 lengre; 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 følgende modifikatorer:

Kasting	
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, kst d6 på AG-tabellen med følgende modifikatorer:

Landing	
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, og kan ikke gjøre noe annet enn å reise seg i påfølgende runde.

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 deklarerer at spilleren skal foreta en pass-action.

Hvis en spiller har mindre MA enn 3, må han/hun kaste 4+ på d6. Eneste mulighet for å bevege seg ytterligere er ved å Sprinte. For hver medspiller som står inntil en slik liggende spiller gir (+1) på dette kastet.

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.

IR	
2d6	Resultat
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+ blir spilleren klar til ny innsats. På 1-3 er ikke spilleren klar til å massakreres på nytt.

Spillere som blir ute for kampen, alvorlig skadet eller drept, kan få hjelp av Lege eller Bandage Crew. Se side 9 og 10

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 utskjelling 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 to spesielle Hovedtrenere:

Master Chef's

Hovedtreneren på et Halfling-lag er en mester på kjøkkenet! Som vanlige hovedtrenere er han gratis for laget. Men siden hobbit er sultne, vil han prøve å inspirere de til å spille ekstra bra ved å gi de belønning etter. Før hver omgang kastes en D6. På 2+ diskler Mesterkokken opp en vidunderlig rett, og laget får en ekstra 'Team Re-roll' for den omgangen. I tillegg mister motstanderen en 'Team Re-roll' pga. den distraherende matlukta fra motstanderbenken. På 1 er maten vanlig kjøttkake i brunsaus, og laget drar ingen

nytte av kokkekunstene. For hver 20.000 gp laget bruker før kampen på ekstra spesielle ingredienser, kan Mesterkokken kaste en ekstra D6 for hver omgang. De ekstra terningene fungerer på samme måte som for den første. Motstanderen kan imidlertid ikke miste flere 'Team Re-rolls' enn laget har fra start av. Kokken må også legge penger på bordet for alle kastene på en gang.

Necromancers

Åndemagi er magien for de døde og de skinndøde. Åndemanere kan bruke ond og svart trolldom som bringer de døde til live. Alle Undead og Necromatic lag må ha en Åndemaner 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" – magi en gang per kamp. Dette kan han gjøre hvis en 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.

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 5. 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, sparking 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.

Healing	
Forsøk	AP
Lege en død spiller	3
Lege en alvorlig skadet spiller	2
Lege en spiller som er ute for kampen	1
Hjelp 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.

Av åpenbare grunner kan ikke Necromatic, Khemri, Undead eller Nurgle team ha en Lege i stallen.

Mellom hver sesong vil alle spillere som har flere NI få redusert disse til 1 NI. Helbredelsen skjer like før sesongstart, og vil derfor ikke påvirke eventuelle kamper mellom sesongene.

Gjenoppliving-tabell		
D66	Skade	Resultat
11-13	Blodtap	Ute 3 kamper
14-16	Brukket 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	Brukket 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	Brukket 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

Bandage Crew (BC)

Etter mange dødsfall grunnet sen ankomst til kyndig legebehandling har Toshov-ligaen bestemt at alle lag får et Bandage Crew, gratis, til disposisjon. Bandage Crew er eksperter på å lappe sammen skadede spillere. Med eksperter menes at spillerne ikke dør av skadene de får under kampens hete. Etter hver kamp har BC mulighet til å reparere 3 spillere til det gjenkjennelige, til en kostnad av 10.000 pr spiller. Kast d6 for hvert forsøk. Første forsøk krever 1+, andre forsøk krever 2+, andre krever 3+- (ergo første forsøk vil alltid lykkes. Hvis andre forsøk mislykkes kan bc likevel forsøke tredje gang, men da på en annen spiller). Husk og kast for alvorlig skade for spillere som ikke leges!

En og samme spiller kan ikke bli forsøkt healet av både lege og BC. Bandage Crew vil bare gjøre spillerne istand til å stå oppreist. Dette gjøres ved å stifte sammen brutte bein, laminere skallebrudd, og lignende, slik at spillerne ikke blør ihjel. Hvis en lege allerede har mislyktes i å rette opp en skade, er løpet kjørt. Likedan kan ikke en lege gjøre en spiller mindre skadet etter at BC har gjort sine (tvilsomme) saker. Dette er to uforenelige grener av medisins verden.

Alvorlig skade-table		
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!

Åndemanerens læregutt – The Apprentice

Undead og Necromatic lag har ikke Bandage Crew. Åndemaneren har istedenfor en læregutt som etter hver kamp får prøve seg på én av lagets 'drepte' spillere. Han koster 10.000 å bruke, og må kaste 2+ med en d6 for å lykkes. På 1 vil han gjøre som læregutter ofte gjør; drepe maten. En apprentice kan ikke brukes på spillere med Regeneration.

Nurgle Familiar

Nurgle teams har heller ikke BC. De har en læregutt lignende åndemanerens. Forskjellen er at Nurgle Familiars kan forsøke å reparere to spillere. Ellers følger de akkurat samme regler som the Apprentice.

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 seksjon for Skills.

En trener kan bruke en slik 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. Lag i første divisjon begynner med en kapasitet på 80.000 seter.

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.

Vandalisering	
Underkapasitet	Kast for å unngå vandaler (1d6)
Under 9000	Går alltid bra
10000-19999	2+
20000-29999	3+
30000-39999	4+
40000-49999	5+
50000-59999	6+
Over 60000	Automatisk vandalisering

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

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.

Billettpris-system		
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)

Spesielle bestemmelser om cupen

I 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.

Overgangsbestemmelser

Den første sesongen med stadion-regler kan man alltid velge å spille sine hjemmekamper på nøytral bane etter samme mønster som i cupen. Det er imidlertid ikke mulig å avtale å spille hjemmekampene borte.

Stadion-fasiliteter

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

Stadion-fasiliteter		
Type fasilitet	Pris	Virkning
Tak	1 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	50.000	Rull d6 etter hver hjemmekamp. På 3+ gir kiosken 10.000 ekstra i inntekter
Vaktmestercompagni	50.000	Reparerer inntil 5.000 ødelagte seter gratis etter vandalisering
TV-Stasjon	250 000	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.

Spilletts gang

En kamp bruker følgende oppsett:

Før kampen

Leie Stjernespillere
Bestem været
Bestem billettpris
Bestem tilskuertall (gate)
Bestem handikap
Bestem FanFactor-modifier
Sjekk spillere for NI

Under kampen

Første omgang:
Hjemmelaget
Bortelaget
Etc...
Andre Omgang:
Bortelaget
Hjemmelaget
Etc...

Etter kampen

Bestem pengepremier til begge lag
Bestem MVPs (hvis nødvendig)
Foreta Spillerutviklinger
Generer ny FF
Kjøp nye spillere, trenere, duskedamer o.l.
Kjøpe nye stadionfasiliteter
Generer ny Team Rating

Før kampen:

Bestem været

Været bestemmes med 2D6. Hvem som kaster bestemmer trenerne selv. Bruk følgende tabell:

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	Stærk 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.

Bestem billettpris

Hjemmelaget må bestemme billettpris før det kastes for Gate

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!

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 85, mens Eagles fikk gate på 55. Cowboys vil da få en FFM på 2 (markert som eksempel i tabelle under).

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

Bestem handikap (HC)

Når et lag er antatt dårligere enn sin motstander (har lavere TR), får treneren kaste visst antall kast på HC-tabell 2. Antallet bestemmes av HC-tabell 1. Les av kolonnen med Team Ratingen til det laget som har *lavest* TR og finn forskjellen mellom høyeste og laveste TR her. Kolonnen til høyre angir antallet kast man får på Handicap tabell 2.

Handicap tabell 1								
TR	< 149	150 – 199	200 – 249	250 – 299	300 – 349	400 – 499	500 <	HC
	0 – 10	0 – 15	0 – 20	0-25	0-30	0-40	0-50	0
	11 – 25	16 – 30	21-40	26-50	31-60	41-80	51-100	1
	26 – 50	31 – 60	41-80	51-100	61-120	81-160	101-200	2
	51 – 80	61 – 95	81-130	101-160	121-190	161+	201+	3
	81 – 120	95 – 145	131-195	161+	191+			4
	121 +	146+	196+					5

Handicap tabell 2

11-12	EKSTRA TRENING: Laget ditt har ligget i hardtrening før denne kampen. Du får en ekstra Team Reroll for denne kampen.
13-14	INTENSIV TRENING: En spiller på laget ditt har psyket seg maksimalt for denne kampen. Velg en spiller på laget ditt. Han kan velge en ekstra skill for denne kampen fra kategoriene han vanligvis kan velge.
15-16	INSPIRASJON: En av spillerne dine har studert videoopptak av motstanderen, og har lært mange svakheter hos motstanderen. Velg en spiller på laget ditt og gi han en ekstra MVP. Hvis dette fører til at spilleren får et nytt skill, kast for det med en gang.
21-22	Æ E BÆST: to tilfeldig valgte spillere på motstanderens lag nekter å være på banen samtidig. Kun en av de kan brukes i hver drive.
23-24	DÅRLIGE BRILLER: Et kjapt bytte av dommerens briller gjør at du ved én kick-off kan sette opp 12 spillere på banen.
25-26	EPO: Velg en spiller på laget ditt. Bruk av forbudte stoffer gjør at han får +1 ST ELLER +1 AG for denne kampen
31-32	HEX LAX: Drikkeflaskene til motstanderen har gjæret feil. D3 tilfeldige spillere hos motstanderen får ubehagelige bivirkninger, og må rulle D6 før hver kick-off. På 1-3 må de besøke porsgrun. På 4-6 kan de stille som vanlig.
33-34	LUKTESALT: Alle spillere i KO-boksen blir klare igjen på 2+ hele kampen, isteden for vanlige 4+.
35-36	STOREBROR SER DEG: Dommeren vil stå på motstanderens side under hele kampen.
41-42	DOOM & GLOOM: Motstanderen føler seg uinspirert, og får Team RR for første omgang halvert.
43-44	I DIDN'T DO IT: En tilfeldig valgt spiller hos motstanderen ble litt ekstravagant før dagens 'kyllingkamp', og må sone tid for sine ugjerninger. Han mister hele kampen bak muren.
45-46	SUPERTALENT: I din siste kampoppgadet du en talentfull supporter på tribunen, og han går med på å spille en kamp for laget ditt. For denne kampen kan du legge til en 17. spiller i troppen din, uansett posisjon. Spilleren forlater laget etter kampen.
51-52	FYLLENERVER: En tilfeldig spiller på motstanderlaget hadde en fuktig kveld på byen i går, og sliter litt dagen derpå. Spilleren regnes som å ha Bonehead for denne kampen.
53-54	KJØPT DOMMER: Etter et kort møte med dommeren i natt ble du noen kroner fattigere, men laget ditt kan ignorere den første utvisningen laget ditt får i kampen.
55-56	KNUCKLEDUSTERS: En spiller du velger på laget ditt regnes som å ha Mighty Blow for denne kampen.
61-62	VIRUS: Sykdom herjer i motstanderlaget. Ingen motspillere med NI klarer ikke stille opp i kampen
63-64	JERNMANN: En tilfeldig spiller på laget ditt gir max hele kampen, koste hva det koste vil. Han nekter faktisk å bli skadet! Hvis en motstander slår AR blir han bare Stunned. Ingen IR-kast
65-65	XTC: Velg en spiller på laget ditt. Han har knipset smilefjes, og regnes som å ha Jump Up og Frenzy for denne kampen, men vil automatisk mislykkes i å behandle ballen.

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.

Under kampen

Kick-Off

Ved start av hver omgang og etter hver Touchdown settes kampen igang med et Avspark (Kick-Off). Tiden frem til neste Avspark 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.
- ◆ Forsvarende spiller kaster 2d6 på Kick-Off tabellen (se under)
- ◆ Kast en d8 for å se hvilken retning ballen skjener i, og en d6 for å finne avstanden den skjener.
- ◆ 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'

Hvis ballen faller til ro på banehalvdelen til laget som tok avspark, kan det andre laget 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 over midtlinjen som følge av at noen ikke klarte å ta i mot.

Kick-Off	
2	OPPRØR: Tilskuerne blir agressive! Kampen får et opphold på D6 runder. Hvis begge lag på denne måten går opp til 8 runder, vil omgangen avsluttes.
3	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.
4	PERFEKT FORSVAR: Laget som sparker kan omorganisere laget sitt, men kun med de spillerne som allerede er på banen.
5	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.
6	SLEIVSPARK: Bruk 2d6 for å se hvor skjeivt avsparket blir, isteden for vanlige 1d6.
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'

Etter kampen

Premier

Etter hver kamp får lagene kampbonus (penger).

1. divisjon bruker D6
2. divisjon bruker D5

Vinneren får (+1)

Hjemmelaget får (+1)

Husk modifier for billettpris (se Stadion-regler)

Bruk så følgende tabell:

Kampbonus										
Team Rating	1 – 99	100 – 125	126 – 150	151 – 175	176 – 200	201 – 225	226 – 250	251 – 275	276 – 300	301+
Tilskuertall										
0-20,000	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
20,001-40,000	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
40,001-60,000	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
60,001-80,000	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
80,001-100,00	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
100,001-120,000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
120,001-140,000	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2
140,001-160,000	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1
160,000 +	+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.

Bestem MVP og foreta spillerutviklinger

MVP

Torshov Touchdown avslutter MVP-ordningen. For øyeblikket får nye lag MVP i 5 kamper, deretter ingen. Gamle lag får ingen. Unntak er på Handicap nr 15-16.

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).

Skading

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)

Kampens beste (MVP)

Lagets viktigste spiller får tildelt en MVP (5 SPP). Denne spilleren velges tilfeldig blant de spillerne som i løpet av kampen har fått SPP. Hvis ingen har fått SPP velges en tilfeldig av de som spilte kampen. Begge lag får MVP, såfremt de ikke allerede har mottatt totalt 5 MVP tidligere i historien.

Som tidligere nevnt vil denne regelen bli avvirket snart.

Skillnivå

Når en spiller går opp et nivå må treneren kaste 2D6 for å se hvordan spilleren utvikler seg

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 noen av sine Stats med mer enn 2.

Tabell over alle Skills & Traits begynner på side 20

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.

Star Player Points	
Dåd	SPP
Skade en spiller ved Block (Cas)	2
Skade en spiller ved Foul (Foul)	1
Touchdown (TD)	3
Pasning (Comp)	1
Interception (Int)	2
MVP	5

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

Skillpoeng		
SPPs	Tittel	Skillpoeng
0 – 5	Fersking	0
6 – 15	Erfaren	1
16 – 30	Veteran	3
31 – 50	Kommende stjerne	6
51 – 75	Stjernespieler	10
76 – 125	Super stjerne	15
126 – 175	Mega stjerne	21
176 +	Legende	28

Kast for Fan Factor endringer

Det er ikke tillat å kjøpe Fan Factor etter at laget først ble dannet. 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 denne tabellen:

Modifikasjoner	
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

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

Kjøp nye spillere, trenere, duskedamer o.l.

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

Kjøp nye stadionfasiliteter

Hvis trenerne vil kjøpe nye stadionfasiliteter er dette 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 ta imot en pasning
- 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 blir utvist
- En spiller scorer en Touchdown
- 4 minutter er gått, med mindre trenerne på forhånd er blitt enige om en annen eller ingen tidsgrense

Seriespillet

Torshov Touchdown arrangerer seriespill med 2 divisjoner: 1. og 2. divisjon. For øyeblikket er det 7 lag i 1. divisjon og 6 lag i 2. divisjon.

Premiene for 1. divisjon er:

- 1. plass: 60,000
- 2. plass: 40,000
- 3. plass: 20,000

Premiene for 2. divisjon er:

- 1. plass: 30,000
- 2. plass: 10,000

Lag som rykker opp får +1 FF.

Sesongen

Det spilles dobbel sesong med hjemme/borte-kamper. Hver seier gir 3 poeng, uavgjort gir 1 poeng og tap gir 0 poeng.

Cup

I tillegg til serien avholder TT en cup hver sesong. Premien varierer fra cup til cup, og blir fastsatt av styret.

SKILLS & TRAITS

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

GENERAL

Block (S)

Block skill modifierer terningkastet ved 'block'

Dauntless (T)

En spiller med Dauntless liker å yppe mot de store. Når spilleren vil blocke 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.

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 assister en foul.

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 assister. Hvis Frenzy-spilleren går tom for MA er han ikke tvunget til å slå en gang til, men kan velge om han kaste for GF1.

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).

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.

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.

AGILITY

Catch (S)

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

Diving Catch (S)

DC brukes hvis et kast beregnet for ham skjener. Når ballens retning er bestemt, kan spilleren flytte ett felt før ballen treffer bakken. Trenger ikke kaste for 'Dodge'. Hvis spilleren på denne måten kommer i samme rute som ballen lander i kan han prøve å ta imot. Hvis spilleren enda ikke har flyttet den gjeldende runden, kan han gjøre det.

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 starttruten.'

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.

Sprint (S)

En spiller med sprint kan gjøre tre forsøk på GFI, i motsetning til 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 p på å kaste ballen, kan han forsøke en gang til.

Safe Throw (S)

Kast en ekstra terning ved alle forsøk på å kaste ballen. På 2+ er kastet så høyt at ingen motstandere vil klare å snappe ballen.

Ingen forsøk på Interception er tillatt. På 1 kan kastet bli snappet opp som vanlig.

STRENGTH

Break Tackle (S)

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

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 skills 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. Bli han slått ned, skjedr 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.

Extra Arm (T)

En spiller med en ekstra arm kan legge til (+1) på alle forsøk på å ta imot ballen. Gjelder ikke ved forsøk på 'Interception'

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 hæles.

Horns (T)

Spilleren bruker Horns når han blitzet. 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 Tale (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 igjen av én spiller med Tentacles.

Thick Skull (T)

En spiller med Tjukk Skalle vil bli 'Stunned' på 2-8, isteden for det vanlige 2-7.

Two Heads (T)

Gir (+1) på alle forsøk på Dodge.

Very Long Legs (T)

Gir (+1) MA. I tillegg får spilleren (+1) på alle forsøk på Interception.

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 monsteret! (Merk at spilleren fortæres av monsteret, og kan ikke motta hjelp fra Lege eller 'Bandage Crew'). Holdt han ballen vil den sprette fra monsteret.

Big Guy

Deltar aldri på treninger, og kanderfor 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. Det blir ikke TO så lenge spilleren 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.

Disturbing Presence

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.

Hypnotic Gaze

Spilleren kan hypnotisere motstanderen isteden for å slå. Han kan hypnotisere én spiller hver runde, Kast D6. På 2+ mister motstanderen TZ for resten av denne 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.

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 Rott

Når Beast of Nurgle dreper en spiller etter en block, blir spilleren infisert med nurgle's rott. 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 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 monsteret i øret hva han prøver på, noe som gir (+2) på kastet.

Regeneration

Hvis spilleren blir BH, SI eller drept, plasseres de i Skadeboksen som vanlig. **Ved slutten av kampen kastes en D6. På 3+ vil skaden ignoreres, og spilleren er frisk og klar for nye**

utfordringer neste kamp.

Right Stuff

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

Stab

Spilleren er utstyrt med et sylskarpt våpen, det være seg en kniv eller klør. I stedet 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 iukke spilleren fortsette å gå etter angrepet.

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 denne RC kan kaste medspillere med 'Right Stuff'.

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'.

Skills & Traits			
General		Agility	
Block (S)	Pass Block (S)	Catch (S)	Leap (S)
Dauntless (T)	Pro (S)	Diving Catch (S)	Side Step (S)
Dirty Player (S)	Shadowing (S)	Diving Tackle (S)	Sprint (S)
Frenzy (T)	Strip Ball (S)	Dodge (S)	Sure Feet (S)
Kick (S)	Sure Hands (S)	Jump Up (T)	
Leader (T)	Tackle (S)		
Nerves of Steel (T)			
Passing		Strength	
Accurate (S)	Pass (S)	Break Tackle (S)	Multiple Block (S)
Dump-Off (S)	Safe Throw (S)	Guard (S)	Piling On (S)
Hail Mary (S)		Mighty Blow (S)	Stand Firm (T)
		Strong Arm (S)	
Mutations			
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)
Racial Characteristics			
Always Hungry	Hypnotic Gaze	Regeneration	Take Root
Big Guy	Nurgle's Rot	Right Stuff	Throw Team-Mate
Blood Lust	Really Stupid	Stunty	Wild Animal
Bone Head	Stab	Loner	

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.

Mutasjon			
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

Tzeetch

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):

2D6	Tilfeldig Mutasjonstabell
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.

Lagene

Amazon												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Linewomen	50.000	6	3	3	7	Dodge	x				
0-2	Catchers	70.000	6	3	3	7	Dodge, Catch	x	x			
0-2	Throwers	70.000	6	3	3	7	Dodge, Pass	x			x	
0-4	Blitzers	90.000	6	3	3	7	Dodge, Block	x		x		
	Re-Roll	40.000										

Chaos												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	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	70.000										

Chaos Dwarf												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Hobgoblins	40.000	6	3	3	7		x				
0-6	Chaos Dwarf	70.000	4	3	2	9	Block, Tackle, TS	x		x		x
0-2	Bull Centaur	130.000	6	4	2	9	Sprint, Sure Feet TS	x		x		
	Re-roll	70.000										

Dark Elf												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Lineelves	70.000	6	3	4	8		x	x			
0-2	Throwers	90.000	6	3	4	8	Pass	x	x		x	
0-2	Blitzers	100.000	7	3	4	8	Block	x	x			
0-2	Assasins	90.000	6	3	4	7	Shadowing, Stab	x	x			
0-2	Bitch Elves	110.000	7	3	4	7	Frenzy, Dodge, Jump Up	x	x			
	Re-roll	50.000										

Dwarf												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Long Beards	70.000	4	3	2	9	Block, Tackle, TS	x		x		
0-2	Runners	80.000	6	3	3	8	Sure Hands, TS	x			x	
0-2	Blitzers	80.000	5	3	3	9	Block, TS	x		x		
0-2	Troll Slayers	90.000	5	3	2	8	Block, Frenzy, Dauntless, TS	x		x		
	Re-roll	40.000										

Elf												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	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										

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

Halfling

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

High Elf

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Lineelves	70.000	6	3	4	8		x	x			
0-2	Phoenix Warriors	80.000	6	3	4	8	Pass	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										

Human

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	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										

Khemri

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Skeletons	30.000	5	3	2	7	Regenerate	x				
0-2	Blitz-Ra	90.000	6	3	2	8	Regenerate, Block	x		x		
0-2	Thro-Ra	70.000	6	3	2	7	Regenerate, Sure Hands, Pass	x			x	
0-4	Mummies	110.000	3	5	1	9	Regenerate, MB	x		x		
	Re-roll	70.000										

Khorne

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Khorngor	80.000	6	3	3	8	Horns, Frenzy	x		x		x
0-4	Khorne Warriors	120.000	5	4	2	9	Frenzy, Mighty Blow	x		x		x
0-2	Bloodletters	100.000	5	4	2	9	Loner, Frenzy, MB, Wild Animal, Horns	x		x		
0-2	Khorne Flesh Hounds	80.000	8	3	2	7	Loner, Frenzy, Claws, Sprint, SF, No Hands	x				
	Re-roll	70.000										

Lizardmen

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	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										

Necromatic

QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Zombies	30.000	4	3	2	8	Regenerate	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, TS	x		x		
0-2	Werewolf	120.000	8	3	3	8	Regenerate, Catch, Frenzy, Claws	x	x			
	Re-roll	70.000										

Norse												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Linemen	50.000	6	3	3	7	Block	x				
0-2	Catchers	70.000	6	3	3	7	Block, Catch	x	x			
0-2	Throwers	70.000	6	3	3	7	Block, Pass	x			x	
0-4	Blitzers	90.000	6	3	3	7	Block, Frenzy, Jump Up	x		x		
	Re-roll	60.000										

Nurgle												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Nurgle Beastmen	60.000	6	3	3	8	Horns	x		x		x
0-4	Rotters	110.000	4	4	2	9	Regen., Foul Appearance, Disturbing Presence	x		x		x
	Re-roll	70.000										

Ogre												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-8	Ogre	120.000	5	5	2	9	Bone Head, MB, TS, ThTM	x		x		
0-12	Goblin	40.000	6	2	3	7	RS, Dodge, Stunty		x			
	Re-roll	70.000										

Orc												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Lineorcs	50.000	5	3	3	9		x				
0-4	Goblins	40.000	6	2	3	7	RS, 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
0-12	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
0-12	Slaanesh Cultist	70.000	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, DP, 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										

Tzeentch												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-16	Tzeentch Cultist	80.000	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	Tzeentch Horror	110.000	6	4	3	8	Loner, Foul Appearance	x		x		
0-2	Screamers of Tzeentch	90.000	9	3	2	7	Loner, Sprint, Sure Feet, No Hands, Prehensive Tail	x				
0-1	Warrior Riding Disc	170.000	8	3	4	8	Loner, Sprint, Sure Feet, Leap	x				x
	Re-roll	70.000										

Undead												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	Skeletons	30.000	5	3	2	7	Regenerate	x				
0-12	Zombies	30.000	4	3	2	8	Regenerate	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, MB	x		x		
	Re-roll	70.000										

Vampire												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	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										

Wood Elf												
QT	Position	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M
0-12	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										

Big Guys

Big Guys												
Player	Price	MA	ST	AG	AV	Skills & Traits	G	A	S	P	M	Allied Race
Beast of Nurgle	120.000	4	5	1	10	Big Guy, Foul Appearance, Mighty Blow, Tentacles, Regenerate, Really Stupid, Nurgle's Rot	x		x			Nurgle
Kroxigor	130.000	6	5	1	9	Big Guy, Mighty Blow, Thick Skull, Prehensive Tail, Bone Head	x		x			Lizardmen
Minotaur	110.000	5	5	2	8	Big Guy, Mighty Blow, Frenzy, Horns, Thick Skull, Wild Animal	x		x		x	Chaos, Chaos Dwarf, Dark Elf, Amazon, Khorne
Ogre	120.000	5	5	2	9	Big Guy, Mighty Blow, Thick Skull, Bone Head	x		x			Chaos, Human
Rat Ogre	130.000	6	5	2	8	Big Guy, Mighty Blow, Frenzy, Prehensile Tail, Wild Animal	x		x		x	Skaven
Snow Troll	120.000	5	5	1	8	Big Guy, Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Wild Animal	x		x			Norse
Treeman	110.000	2	6	1	10	Big Guy, Mighty Blow, Stand Firm, Thick Skull, Take Root, Throw Team-Mate	x		x			Halfling, Wood Elf
Troll	100.000	4	5	1	9	Big Guy, Mighty Blow, Always Hungry, Really Stupid, Regenerate, Throw Team-Mate	x		x			Chaos, Chaos Dwarf, Goblin, Orc

"Ditt Lag"

NR	SPILLERNAVN	POS.	MA	ST	AG	AV	SKILLS	INJ	COM	TD	INT	CAS	MVP	SPP	SK. P.	VERDI
1														0	0	
2														0	0	
3														0	0	
4														0	0	
5														0	0	
6														0	0	
7														0	0	
8														0	0	
9														0	0	
10														0	0	
11														0	0	
12														0	0	
13														0	0	
14														0	0	
15														0	0	
16														0	0	
															0	0

Team:																
Race:																
Team rating:																
Treasury																
Head coach:																
Human coach:																
Rerolls:															?	0
Fan factor:															10	0
Assistant coaches:															10	0
Cheerleaders:															10	0
Healer:															50	0
Total team cost:																0

AMAZON				
Linemen	X			
Catchers	X	X		
Throwers	X		X	
Blitzers	X	X		
CHAOS				
Chaos Warriors	X	X	X	X
Chaos Beastmen	X	X	X	
CHAOS DWARF				
Chaos Dwarfs	X	X		X
Hobgoblins	X			
Bull Centaur	X	X		
DARK ELF				
Linemen	X	X		
Throwers	X	X	X	
Assasins	X	X		
Blitzers	X	X		
Witch Elves	X	X		
DWARF				
Long Beards	X	X		
Runners	X		X	
Blitzers	X	X		
Troll Slayers	X	X		
ELF				
Lineelves	X	X		
Throwers	X	X	X	
Catchers	X	X		
Blitzers	X	X		
GOBLIN				
Goblins		X		
Throwers		X	X	
Blitzers		X		
Runners		X		
HALFLING				
Linehobbit		X		
Throwers		X	X	
Runners		X		
Blockers		X		
HIGH ELF				
Linemen	X	X		
Phoenix Warriors	X	X	X	
Lion Warriors	X	X		
Dragon Warriors	X	X		
HUMAN				
Linemen	X			
Catchers	X	X		
Throwers	X		X	
Blitzers	X	X		
KHEMRI				
Skeletons	X			
Blitz-Ra	X	X		
Thro-Ra	X		X	
Mummies	X	X		
KHORNE				
Khomgor	X	X	X	X
Khorne Warriors	X	X	X	X
Bloodletters	X	X		
Khorne Flesh Hounds	X			
LIZARDMEN				
Skinks		X		
Saurus	X	X		

MONSTRE				
Beast of Nurgle	X	X	X	
Kroxigor	X	X		
Minotaur	X	X	X	
Ogre	X	X		
Rat Ogre	X	X	X	
Snow Troll	X	X		
Treeman	X	X		
Troll	X	X		
NECROMATIC				
Zombies	X			
Ghouls	X	X		
Wights	X	X		
Flesh Golem	X	X		
Werewolf	X	X		
NORSE				
Linemen	X			
Catchers	X	X		
Throwers	X		X	
Blitzers	X	X		
NURGLE				
Nurgle Beastmenn	X	X	X	
Rotters	X	X	X	
OGRE				
Ogre	X	X		
Goblin		X		
ORC				
Linemen	X			
Throwers	X		X	
Black Orcs	X	X		
Blitzers	X	X		
Goblin		X		
SKAVEN				
Linemen	X		X	
Throwers	X		X	X
Gutter Runners	X	X		X
Storm Vermin	X	X	X	
SLAANESH				
Slaanesh Cultist	X		X	
Slaanesh Warriors	X	X	X	
Daemonette	X	X		
Daemonette on Steed	X	X		
TZEENTCH				
Tzeentch Cultist	X		X	
Tzeentch Warrior	X	X	X	
Tzeentch Horror	X	X		
Screamers of Tzeentch	X			
Warrior Riding Disc	X		X	
UNDEAD				
Zombies	X			
Skeletons	X			
Ghouls	X	X		
Wights	X	X		
Mummies	X	X		
VAMPIRE				
Thrall	X			
Vampires	X	X	X	
WOOD ELF				
Lineelfs	X	X		
Catchers	X	X		
Throwers	X	X	X	
Wardancers	X	X		