

DZ2 till StockBowl

Slå sig ner ett slag

Star Players kan hyras in för längre perioder än bara en match.

Ett lag kan hyra in en star player för en längre period än bara en match. Det kostar lika mycket som att hyra dem en match, men sedan tillkommer en extra kostnad efter varje match de spelar. Stjärnan hyrs in då laget skapas, återköps inför en säsong, eller efter en match. Följaktligen kan inte inducementpengar användas för att hyra in en Star Player på detta sätt.

Kostnad för att behålla en stjärna i laget (betalas efter varje match):

Stjärnans prislapp	Kostnad
Upp till 100kgp	20kgp
110-150kgp	30kgp
160-200kgp	40kgp
210-300kgp	50kgp
310kgp eller mer	60kgp

Om laget vill sluta använda stjärnan väljer det helt enkelt att inte betala efter en match, och då hoppar stjärnan av. Detta händer även om laget inte har råd.

Ett lag som hyr in en Star Player meddelar omedelbart detta till commish@stockbowl.se. Här gäller "Först till kvarn"-principen. Den spelaren kan sedan inte hyras in av något annat lag, för en match eller flera, förrän rondan efter att hen lämnat sitt inhyrande lag.

Alla skador som drabbar stjärnan omvandlas efter matchen till Badly Hurt. En Star Player kan aldrig få hjälp av en Apothecary, eller Igor.

Varje lag kan endast hyra in en Star Player på detta vis, och begränsas då till att hyra in endast en annan stjärna per match.

En aktuell lista över vilka Star Players som inte är tillgängliga för allmänheten kommer att finnas på föreningens avdelning på swebba.com.

Sponsoravtal

Det finns tre typer av sponsoravtal ett lag kan ingå: engångs-, pågående och stort sponsoravtal.

Efter en match kan en coach välja att slå en 16sidig tärning för att försöka få ett sponsoravtal. Får hen minst 20 kan hen ingå ett engångs- eller pågående sponsoravtal. Får hen minst 25 kan hen välja ett stort sponsoravtal.

Modifiers till sponsorslaget:		(eller)	
Laget äger en stadion	+2		
Laget vann	+2	med minst 2 fler TDs	+3
Motståndarna drabbades av minst 3 CAS	+2	minst 5 CAS	+3
Det var en slutspelsmatch	+3	finalen	+5

Engångssponsoravtal: Laget får 1d6 x 10kgp. Sedan slås 1d6. Om den blir en etta måste en slumpvis vald spelare från laget (kan ej vara en Star Player) missa nästa match.

Pågående sponsoravtal: Efter varje match får laget 1d3 x 10kqp. Sedan slås 1d6. Om den blir en etta måste en slumpvis vald spelare från laget missa nästa match.

Stort sponsoravtal: Det finns en handfull företag som har stora intressen i BloodBowl. Några av dem har utformat speciella sponsoravtal. Dessa avtal kan göras med flera olika lag samtidigt, men varje lag kan endast ha ett stort avtal i taget.

McMurty's Burger Emporium: I början på varje halvlek slår coachen som har detta avtal 1d6. Slår hen 5 eller 6 får laget en extra reroll. Så länge laget har detta avtal kan ingen spelare höja MA eller AG. Avtalet avslutas på samma sätt som ett pågående avtal.

Farblast & Sons Ordnance Solutions: Alvlag kan ej ingå detta avtal. En linespelare (antal spelare 0-12 eller 0-16) i laget får skillsen Bombardier, Loner och Secret Weapon så länge avtalet gäller. Winnings minskar med 20kqp efter varje match. Avtalet avslutas på samma sätt som ett pågående avtal.

Star Insurance Guild: Varje gång en spelare i laget dör (är död efter matchen), får laget hälften av dess värde (avrundat uppåt till närmsta hela 10kqp). När dessa beräkningar är klara efter matchen slås 1d6. Om detta slag är lika med eller lägre än antalet döda spelare i laget denna match måste laget omedelbart betala 2d6 x 10kqp. Har laget inte råd töms dess kassa, och avtalet avslutas. 1d3 slumpmässigt utvalda spelare missar nästa match. Laget kan aldrig mer ingå ett avtal med detta företag. Avtalet kan avslutas i slutet av post-match sequence efter varje match.

Steelhelm's Sporting Emporium: När en spelare rullar för en ny skill, kan hen använda tre tärningar istället för två. Sedan väljer coachen vilka två som skall gälla. Om minst två av tärningarna visar samma siffra missar spelaren nästa match. Om minst två tärningar visar 1 får spelaren en Niggling Injury. Avtalet avslutas på samma sätt som ett pågående avtal.

Stadion

Slå 2d6 i början på Pre-Match Sequence för att avgöra vilken sorts stadion matchen skall spelas på.

Stadiontabell

2-3	Slå 1d6 och använd tabellen "Ovanlig spelyta".
4-5	Slå 1d6 och använd tabellen "Ruffig".
6-8	Matchen spelas på en stadion utan speciella kännetecken.
9-10	Slå 1d6 och använd tabellen "Lyx"
11-12	Slå 1d6 och använd tabellen "Hemmafans".

Ovanlig Spelyta

1 Översvämmad: Om en spelare blir Knocked Down pga failad GFI eller Dodge, dra av 1 från Armourslaget. När en spelare skall vändas från Stunned till Prone, slås 1d6. Om det blir 1 vänds inte spelaren.

2 Lutande plan: I början på första driven, slås 1d6. På 1-3 lutar planen nedåt mot mottagande lagets End Zone, och på 4-6 lutar den i motsatt riktning. När bollen studsar använd Throw-In Template med siffrorna 3-4 pekande rakt mot End Zone nedåt. Spelare kan göra en extra GFI om det steget tar dem närmre End Zone nedåt. I halvtid vänds planen.

3 Is: Efter att en boll studsar fortsätter den ytterligare ett steg i samma riktning. Om en spelare blir Knocked Down flyttas hen ytterligare en ruta i en slumpmässig riktning. Är den nya rutan upptagen av en spelare ligger den första spelaren kvar. Om bollen ligger i den nya rutan scattrar den som vanligt.

4 Astrogranite: Lägg till 1 på alla Armour Rolls. Om en spelare failar en GFI slås 1d6. På 4-6 står

spelaren fortfarande, men hen kan inte göra någon mer GFI denna turn.

5 Ojämn spelyta: Alla spelare som har 4 eller mer i MA får -1 MA. Spelare kan göra en extra GFI.

6 Stengolv: En boll som studsar till en tom ruta studsar en gång extra. Lägg till 1 på alla Injury Rolls.

Ruffig

1 Obrydd personal: Båda lagen får en extra Bribe i varje halvlek.

2 Ofräsha läktare: I slutet av varje drive slår varje coach 1d6. Varje gång resultatet blir 1 sänks det lagets FAME med 1. Detta kan leda till negativ FAME. Winnings kan dock aldrig bli lägre än 0 kgp.

3 Öppna fallluckor: Om en spelare av någon anledning hamnar på en Trapdoor-ruta behandlas detta på samma sätt som om hen blivit crowdsurfad. Om bollen hamnar på en sådan ruta kastas den in 1d6 rutor i en slumpmässigt vald riktning.

4 Oklara markeringar: Före kick-off bestämmer försvararen om driven skall starta vid den vanliga mittlinjen eller om den skall flyttas en rad framåt eller bakåt. Begränsningen på två spelare som får starta spelet i sidokorridorerna är upphävd.

5 Mediahoror: Efter matchen slås 1d6. Resultatet x 10kgp läggs till varje lags prissumma.

6 Klen kurra: När coacherna slår för KO-recovery kan de dessutom slå 1d6 för varje utvisad spelare. På 5 och 6 placeras spelaren i Reserves-boxen.

Lyx

1 Prylförsäljning: Varje coach får 1d3 extra winnings.

2 Show: Inför matchen slås 2d6. Resultatet x 10kgp läggs till petty cash för bägge lagen.

3 Studio: Star Players kostar 50kgp mindre än vanligt (dock minst 10kgp). Lägg till 3 till bägge lagens FF-slag efter matchen.

4 Distriktsläkare: Varje lag får en extra Apothecary de kan använda denna match. Får laget inte använda Apothecary får de istället en extra Re-Roll.

5 Burspel: Om en spelare skulle crowdsurfas blir hen istället Knocked Down i sin ruta. En boll som skall kastas in färdas endast 1d3 rutor.

6 Lyxläktare: Inför varje drive utom den första slår varje spelare 1d3 och lägger till sin FAME. Om resultatet är högre än antalet Re-Rolls laget har kvar får de ytterligare en.

Hemmafans

1 Ölfest: Slå 1d6 före Kick-Off-slaget. Blir det 1 i första halvlek, eller 1-2 i andra halvlekar, ersätts Kick-Off-slaget med 1d6 där 1 innebär Get the Ref, 2-3 Riot, 4-5 Throw a Rock och 6 Pitch Invasion.

2 Alla skall med: Båda Coachernas FAME får +1, upp till 2. Om en spelare blir crowdsurfad läggs 1 till på Injury-slaget.

3 Regeladvokater: Om en spelare foular, och inte utvisas, slås 1d6, På 1-3 utvisas spelaren.

4 Pacifister: På alla Kick-Off-resultat som leder till att en spelare skadas på något sätt slås 1d6. På 4-6 ignoreras det tidigare resultatet, och spelaren står kvar på sin plats. Om en spelare crowdsurfas slås först 1d6. Om det blir 4-6 placeras hen direkt i Reserves-boxen. Annars slås för Injury som vanligt.

5 Halvintresserade: I början på varje drive slås 1d6. Blir resultatet 1-2 sänks båda spelarnas FAME med 1. Hur låg FAME än blir kan prissumman aldrig bli lägre än 0kgp. Om bollen lämnar planen slås 1d6 och antalet gånger FAMEn sänkts dras från resultatet. Blir det lägre än 4 kastas bollen in i slutet av följande turn, från samma ruta som om den kastats direkt.

6 Lugnt och städat: Under matchen räknas båda lagens FAME som 0. (Detta gäller dock inte för Winnings.) Cheerleaders har ingen effekt. Om en spelare blir crowdsurfad placeras hen istället på en ruta som är vid planens kant, och så nära originalrutan som möjligt. Blev den surfade spelaren Knocked Down ligger hen nu, och Armour- samt eventuellt Injury-slag görs som vanligt. Om spelaren inte blev Knocked Down står hen fortfarande.

Flytta in

Efter en match på en stadion som har någon av ovanstående 24 egenheter kan ett lag försöka göra planen ifråga till sin hemmaarena. Detta går endast om stadion ifråga inte redan är ett annat lags hemmaarena. Lagets coach slår 1d6, och tillämpar följande modifieringar:

Laget vann matchen	+1
Laget förlorade matchen	-1
Laget har en Stor Sponsor	+2
Laget har FF 8+	+2
Laget har FF 13+	+4

Resultat:

-5	Avslag
6-8	Laget kan stanna, men det kostar matchens Winnings
9+	Laget stannar, utan att det kostar något

Laget kan endast ha en hemmaarena. Om laget vill sluta ha den hemmaarenan kan de avsluta kontraktet för 50kqp.

Om båda lagen vill ha samma arena efter en match slår bägge coacherna på tabellen ovanför. Den som får högst resultat (efter modifieringar) får erbjudandet från stadion. Har de samma resultat får ingen av dem erbjudandet.

När ett lag spelar på sin hemmaarena ökar deras Winnings med $d3 \times 10kqp$. Ett lag som spelar på ett annat lags hemmaarena får 50kqp extra i Petty Cash. Om en spelare ur hemmalaget blir crowdsurfad, slå 1d6. På 5 och 6 placeras hen i Reserves Box, utan att behöva slå sitt Injury-slag.

Om ett lag förlorar en match (var den än spelas) kan det förlora sin hemmaarena. Efter matchen, slå 1d8. Om slaget är 8, eller högre än lagets FF, så förlorar laget sin stadion. Om laget inte slagit 8, men ändå blivit utkastat, kan de betala 30kqp per poäng de missade med för att få stanna kvar.

Äga sin stadion

Om ett lag som har flyttat in i en stadion vill köpa den kan de göra det för 250kqp. Ett lag kan endast äga en stadion, och det kan inte flytta in någon annanstans så länge det gör det. Laget kan inte bli utkastat från sin egen stadion. Ett lag som vinner en match i sin egen stadion får höjda Winnings med $(FAME + 1d3) \times 10kqp$. Om laget förlorar sänks deras Winnings med $(1d3 - FAME) \times 10kqp$. Denna förändring kan inte öka Winnings, eller sänka dem till under 0kqp.

Berömda domare

Berömd extrapersonal