

## HUSREGLER

### FURY BLOOD BOWL LEAGUE (FBBL)

v 5

Ligakommisionen består av Mats Eriksson, Vasil Kovacev och **Gonzalo Montesino**.

#### Innehållsförteckning

HUSREGLER .....	1	THE SPIKE! MAGAZINE TROPHY .....	5
FURY BLOOD BOWL LEAGUE (FBBL) .....	1	THE BLOOD BOWL.....	5
Inledning .....	2		
Conceding & Bestraffningar .....	2		
Turneringar .....	2		
Champions League .....	2		
Fury Blood Bowl Cup.....	2		
Divisioner .....	2		
Divisionernas utformning .....	2		
Vinster & Publik .....	3		
Modeller & figurer .....	3		
Nya lag .....	3		
Pre-Match Sequence.....	3		
Inducements .....	3		
Journeymen .....	3		
Lag uppställning "Team Roster Sheet" .....	3		
Spiralling Expenses.....	3		
Pass Ranges Chart .....	4		
Time Limit .....	4		
Trophy Rerolls.....	4		
Träningsmatcher .....	4		
Treasury .....	4		
Väder.....	4		
Special Weather Table .....	4		
The Four Major Tournaments.....	4		
THE FOUR MAJOR TOURNAMENTS .....	5		
THE CHAOS CUP .....	5		
THE DUNGEON BOWL.....	5		



## Inledning

Detta dokument innehåller regler, tolkningar och förtydliganden. I första hand gäller reglerna i **BLOOD BOWL COMPETITION RULES (CRB)** och de som förekommer i detta dokument. Ändringar sedan förra versionen är gjorda i **rött**.

## Conceding & Bestraffningar

De enda gångerna reglerna om Conceding används är om någon vägrar spela färdigt en påbörjad match, eller om ett lag drar sig ur cupen.

Lag som inte spelat tillräckligt antal matcher kickas ur divisionen och bestraffas med -1 i Fan Factor samt böter på 100,000 GC. Fan Factor kan aldrig sjunka under 0.

## Turneringar

Inga av reglerna för Tournaments gäller (CRB s 30-31).

Istället används reglerna i dessa husregler.

Star Players eller Mercenaries får inte användas i semifinaler och finaler.

## Champions League

Lag som säsongen innan vunnit en division, Fury Blood Bowl Cup, eller Champions League får anmälas. Varje coach får bara anmäla ett lag. Alla lag möter varandra en gång. Inga slutspel. Normala regler för inducements gäller. Gate fördubblas, men inte Winnings. Vinnaren får +2 i Fan Factor.

## Fury Blood Bowl Cup

Inför varje säsong kan, förutom divisionsspel, även Fury Blood Bowl Cup anordnas av ligakommissionen till denna får varje Coach (person) anmäla ett (1) lag. Laget måste även vara anmält till en av divisionerna.

Om antalet anmälda lag gör att det inte blir en jämn cup-steg (2, 4, 8, 16 osv) rankas lagen efter Team Value. Laget med lägst Team Value spelar en kvalomgång för att få ner antalet kvarvarande lag till högsta möjliga antal för en jämn cup-steg (2, 4, 8, 16 osv).

Cupstegen ritas upp av ligakommissionen före första omgången och varje lags placering i stegen lottas in. Därefter sker inte fler lottningar.

Istället vandrar varje vinnande lag sin fastställda väg i stegen.

Vinsterna i cupen är en extra MVP till de vinnande lag. Om ett lag av någon anledning inte slutför sitt cupspel används reglerna för Conceding. Laget kan fortfarande spela vidare i sin division.

## Divisioner

I **Rookie** division eller i förekommande fall konferens får varje ras representeras av högst två lag. Om fler än två lag av samma ras anmäls till en division lottas det vilka som får spela.

Coacher som förlorar lottningen får anmäla ett nytt lag som måste vara av en ras som det inte redan finns två anmälda av. Om flera Coacher förlorade i lottningen kan detta leda till ytterligare lottningar om de anmäler nya lag av samma ras.

Alla lag som redan spelat en säsong i FBBL är däremot garanterade att få spela även om detta skulle innebära att det blir fler än två lag av någon ras.

I samtliga divisioner lottas vem lagen ska möta i sin första match.

Lag kan anmälas till olika divisioner beroende på lagets Team Value, observera att även skadade spelare ska räknas med i detta fall, samt att laget efter att det anmälts inte får göra något som förändrar lagets Team Value förrän efter första divisionsmatchen.

Ligakommissionen meddelar för varje division ett antal hållpunkter (datum) samt hur många matcher lagen i divisionen måste ha spelat tills dess.

I alla divisionstabeller rangordnas lagen enligt följande:

1. Poäng (Vinst ger 3 poäng, oavgjort 1 poäng, vid övertid ger vinst 3 poäng, oavgjort och förlust 1 poäng).
2. TD-skillnad.
3. Gjorda TDs.
4. Casualty-skillnad.
5. Gjorda Casualties.

## Divisionernas utformning

Divisionernas utformning och spelscheman är beroende av antal lag per division och fasta divisionsgränser.

### Divisionsgränser

<b>Rookie</b>	Nystartade lag som inte spelat någon match.
<b>Minor</b>	≤ 1 390 000
<b>Major</b>	1 400 000 – 1 790 000
<b>Super</b>	1 800 000 – 2 190 000
<b>Super Duper</b>	2 200 000 – 2 590 000
<b>Legend</b>	2 600 000 ≤



## Divisionsindelningar

<b>2-4 lag</b>	Alla möter alla två gånger. Seriesegraren vinner.
<b>5 lag</b>	Alla möter alla en gång. De två överst i tabellen spelar final.
<b>6-9 lag</b>	Alla möter alla en gång. Överst i tabellen möter fyran och tvåan möter trean i semifinaler. Vinnarna i semifinalerna spelar final. Förlorarna i semifinalerna spelar match om tredje pris.
<b>10+ lag</b>	Divisionen delas upp i två konferenser med hälften av lagen i varje. Dessa spelar enligt divisionsinstruktionerna ovan. Eventuella semifinaler spelas "korsvis" mellan konferenserna.

I divisioner där lagen möts två gånger turas lagen om att sägas ha hemmaplan. Vid första mötet slår man tärning om vem som har hemmaplan.

I Rookie får ett lag inte spela mot ett annat lag som spelat mer än två matcher. (Ett lag som spelat en match får exempelvis inte spela mot ett lag som redan spelat fyra matcher, eftersom det är tre matcher mer).

## Vinster & Publik

Winnings och Gate är fördubblade i semifinaler och finaler. Man följer normala procedurer för att räkna ut winnings respektive gate. När man har fått fram värdet fördubblar man det.

Prispengarna och övriga vinster i divisionerna beror på antal deltagande lag och fördelas som följer:

## Winnings

<b>2 lag</b>	Första pris: 50,000 GC och +2 i Fan Factor
<b>3 lag</b>	Första pris: 70,000 GC och +2 i Fan Factor Andra pris: 40,000 GC
<b>4 lag</b>	Första pris: 100,000 GC och +2 i Fan Factor Andra pris: 50,000 GC
<b>5+ lag</b>	Första pris: +2 i Fan Factor

## Modeller & figurer

Figurer måste vara märkta med tydliga siffror som motsvarar numreringen på laglistan ("Team Roster Sheet"). Undantag från detta kan av motspelaren medges om det handlar om exempelvis enstaka Big Guys eller muterade figurer som på andra sätt är lätta att särskilja.

Olika sorters spelare måste exempelvis genom olika färger på brickorna eller tydliga spelpjäser särskiljas från andra sorters spelare.

Figurer i lag som spelar sin andra säsong bör vara målade med minst grundfärg och två färger.

## Nya lag

Rookie är den division där nya lag anmäls.

Normalt är detta enda sättet att starta ett lag i FBBL. Ibland kan det finnas möjlighet att starta ett nytt lag i samband med en turnering/cup. Information om detta lämnas i varje enskilt fall av ligakommissionen.

## Pre-Match Sequence

För att bestämma vädret kastar varje Coach var sin D6 och resultatet adderas.

För att avgöra vem som får välja att vara kicking team eller receiving team (CRB s 6) kastar varje Coach var sin D6, den som vinner tärningskastet sägs ha hemmaplan.

## Inducements

Samtliga inducements i CRB kan användas.

Special Play Cards kan köpas som inducement (se CRB s 55-62). Om en Coach köper ett Special Play Card får han dra detta kort och se vilket det blev innan han köper sina eventuella övriga Inducements.

## Journeyman

En Journeyman som köps in till laget behåller alltså sina SPP och eventuella skills han förtjänat under matchen.

## Lag uppställning "Team Roster Sheet"

Ingen får dölja sin roster för motspelaren. Om det anses nödvändigt bör rostern läggas på bordet på så sätt att den kan ses av bägge coaches.

Lämpligast är naturligtvis att själv skriva ut en roster för motståndarlaget och ta med till matchen.

## Spiralling Expenses

Följande tabell används för att bestämma utgifterna som lagen måste betala efter matchen i underhåll:

Team Value	Expenses
< 1 700 000	0 GC
1 700 000 - 1 890 000	10,000 GC
1 900 000 - 2 090 000	20,000 GC
2 100 000 - 2 290 000	30,000 GC
2 300 000 - 2 490 000	40,000 GC
2 500 000 - 2 690 000	50,000 GC
2 700 000 ≤	60,000 GC



## Pass Ranges Chart

Som komplement vid passning där mätningen med Range Ruler ger osäkert resultat införs tabellen nedan.

13	B	B													
12	B	B	B	B	B										
11	B	B	B	B	B										
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B						
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B					
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B				
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B				
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B			
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

T	Throwers Square	Q	Quick Pass Range
S	Short Pass Range	L	Long Pass Range
B	Long Bomb Pass Range		

## Time Limit

När klockan signalerar att fyra minuter passerat så får inga fler Team Rerolls användas.

Endast följande **actions** får göras färdiga: **andra block slaget med frenzy spelare**, armor och/eller injury rolls, catch, interception, bounce, throwins och eventuellt användande av andra skills i samband med dessa händelser.

Klockan får stannas vid regeldiskussioner. Den får även stannas om motståndaren tar för mycket tid på sig (Detta kan gälla exempelvis om motståndaren vill använda Pass Block, dump off, m.m. och sitter och funderar en lång stund över hur).

## Trophy Rerolls

Det lag som vinner en Trophy Reroll får den tilldelad av kommissionen efter cup/turnering och behåller den tills ett annat lag vinner samma Trophy Reroll.

Trophy Rerolls räknas in i lagets Team Value på samma sätt som Team Rerolls. Trophy Rerolls kan göra att laget får fler än åtta Rerolls.

## Träningsmatcher

Träningsmatch kallas alla matcher som inte är del i det officiella divisions- eller cupspelet.

Under den tidsperiod en säsong är aktiv får de lag som inte deltar i någon division spela fem träningsmatcher. Mellan två säsonger får samtliga lag spela fem träningsmatcher. Alla träningsmatcher måste vara mot olika lag.

## Treasury

Ett lag kan endast hamna på negativ Treasury på grund av böter enligt beslut av ligakommissionen.

## Väder

För att bestämma vädret kastar varje Coach var sin tärning (D6) och resultatet adderas. Vid ändring av väder vid kick-off så är det kickande Coachen som kastar båda tärningar.

## Special Weather Table

Med tanke på att THE DUNGEON BOWL turnering spelas i en underjordisk arena så gäller följande väder tabell:

### 2D6 RESULT

**2 No Air Condition:** It's so hot and humid that some players collapse from heat exhaustion. Roll a D6 for each player on the pitch at the end of a drive. On a roll of 1 the player collapses and may not be set up for the next kick-off.

**3 Lights Are On Full Power:** The blinding lights cause a -1 modifier on all passing rolls.

**4-10 Controlled:** Perfect Blood Bowl conditions.

**11 Sprinkler System Activated:** Someone has activated the sprinkler system, making the ball slippery and difficult to hold. A -1 modifier applies to all catch, intercept, or pick-up rolls.

**12 Air Condition On Ice Mode:** It's cold and snowing! The ice on the pitch means that any player attempting to move an extra square (GFI) will slip and be Knocked Down on a roll of 1-2, while the snow means that only quick or short passes can be attempted.

## The Four Major Tournaments

Följande turneringar klassas som de FYRA STORA och spelas enl. följande ordning:

- THE CHAOS CUP
- THE BLOOD BOWL
- THE DUNGEON BOWL
- THE SPIKE! MAGAZINE TROPHY

Vinnaren får en Trophy Reroll samt specifika vinster enl.

The Four Major Tournaments bilaga den tilldelas av kommissionen efter avslutad turnering och behålls tills ett annat lag vinner samma turnering.



## THE FOUR MAJOR TOURNAMENTS

### THE CHAOS CUP



As you will see if you have a look at the trophy, the Chaos Cup is not exactly the most desirable of objects to win. The status it carries, however, is second only to the Blood Bowl. Originally known as the White skull Challenge Cup, it was played for by eight top teams from the AFC while the conference winners were away competing in

the Blood Bowl. With the collapse of the NAF in 88 the Chaos Cup became the first trophy to be given away in the new style "Open" tournaments. The Chaos gods take a special, erm, interest in the fate of the team that holds the Chaos Cup and will reward the players immediately with special Chaos gifts as a sign of their favour. D3 random players may immediately take any Mutation skill, Hypnotic Gaze, Stab, or Regeneration in addition to any skills they already possess or take from Star Player points earned during the Chaos Cup final. The same player may not receive more than one mutation from this gift. Players with Normal access to Mutations taking a Mutation skill will add to the player's value as if a normal skill were rolled. Players taking a Mutation skill that cannot take Mutations on Normal skill rolls or any players taking an extraordinary skill should treat the skill as if taken on a Double for calculating the player's value. These skills are permanent and not lost when the team no longer holds the Chaos Cup trophy.

### THE DUNGEON BOWL



Dungeon bowl is played, as its name suggests, in a dungeon. Originally the two teams started at opposite ends of a small underground complex, the idea being to get to the opponent's starting position with the ball and score a touchdown, but eventually the game evolved so that it is played on a normal sized and shaped pitch which just happens to be located in a dungeon! The Dungeon bowl League is sponsored by the

ten Colleges of Magic, and each College also supports one of the teams taking part in the tournament. Even though the idea was originally put forward to settle the matter of which College was the most powerful, and was to be a one-off event, Dungeon bowl has now been going for over 20 years and shows no sign of ending in the foreseeable future. The winning team receives a special contract from the College that supported them. This contract allows the team to induce a Wizard for 50,000 gold pieces instead of the normal 150,000 as long as the team holds the trophy.

### THE SPIKE! MAGAZINE TROPHY



This award, which takes the form of a mithril spike mounted on a delightful plinth, is awarded to the team that wins the Spike! Magazine Tournament. Because the holder of the Spike! Trophy receives extensive and (usually) positive coverage in Spike! Magazine, the team may add 2 to

their Gate roll total as long as they hold the trophy. If the tournament organizer likes he may also choose to hand out the award for the Spike! Magazine Player of the Year after the final has been played! This award goes to the player in the **tournament** who has the most Star Player points. The player gains the skill Fan Favourite permanently unless he already has this skill for as long as the player is still on the team. Treat this as a skill taken on a Double for calculating the player's value. Note that the player does not have to be in one of the teams that took part in the final in order to receive the reward.

### THE BLOOD BOWL



The most sought after trophy is the Bloodweiser Blood Bowl Championship Winners Trophy, commonly known as the Blood Bowl. Originally it was awarded to the winner of the final match between the NFC and AFC Conference champions, but now it is awarded to the winner of the Blood Bowl Open tournament. Before

2461, the Blood Bowl championship games were fairly friendly – but competitive – affairs, played purely to award the status of Best Team in the World to the winners. With the arrival of big business in the shape of the Bloodweiser Corporation, however, the competition made a major stride in popularity. The gold payment and Bloodweiser sponsorship deal that goes to the winners is said to be worth over a million crowns over the course of the following year. There is also the Blood Bowl trophy itself, otherwise known as the Buddy Grafstein trophy after the Bloodweiser chairman who first presented it. It's made from solid Dwarf gold, and as such is extremely valuable. This value has caused the original trophy to be stolen many times, and in fact the current one is the fourth trophy to be made! The winners of the Blood Bowl get a sponsorship deal from Bloodweiser which adds 20,000 gold pieces to the winnings for each match that the team plays as long as it holds the trophy. For the players, however, the most important prize is the Blood Bowl player's medal awarded to each player (from both teams) that participates in the final. Receiving a Blood Bowl player's medal is a great confidence booster, so every single player that takes part in the Blood Bowl final (win or lose) counts as having been awarded a Most Valuable Player award and gains 5 Star Player points, in addition to the Most Valuable Player awards that are normally handed out for playing in the match.