



## Skillnader mellan StockBowls ligaspel och CRP

### Skillförändringar

**Monstrous Mouth:** Spelaren har samma förmågor som om hen hade "Catch", och är dessutom immun mot "Strip Ball".

**Piling On:** För att använda denna skill måste du använda en team reroll (har spelaren Loner måste även den rullen klaras) och omslaget får inte dra nytta av någon annan skill (t ex Claw eller Mighty Blow).

**Swoop:** En spelare med denna skill som kastas av en annan spelare använder Throw-In Templaten när det avgörs hur hen scattrar. För varje steg som skall scattras väljer spelarens coach vilken riktning templaten skall peka (mot en lång- eller kortsida). Sedan avgör en D6 vilken ruta spelaren hamnar på. Spelaren med denna skill får dessutom +1 på sitt landningslag. En spelare med denna skill kan inte utnyttja stuttyfördelen när hen dodgar.

**Timm-ber:** Spelare med denna skill kan få hjälp av alla medspelare som står bredvid, men inte i någon motståndares Tackle Zone. Varje hjälpspelare ger +1 på slaget för att ställa sig upp, men en etta på tärningen misslyckas ändå alltid.

**Weeping Dagger:** Om en spelare med denna skill orsakar "Badly Hurt" på en motståndare kan hen slå om effekten. Om det nya resultatet blir 4 eller högre ersätts det tidigare resultatet med "Miss Next Game".

### Rosterförändringar

Nya skills, positionals och Star Players finns i rasernas beskrivningar på [stockbowl.se](http://stockbowl.se).

### Matchen

#### Pre-game:

1. Slå väder.
2. Om minst ett av lagen antingen har flyttat in eller äger sin stadion måste det avgöras om något av lagen har hemmaplan. I den vanliga säsongen (utom finalen) är det laget som står till vänster på matchlistan som har hemmaplan. I andra sammanhang har båda lagen samma chans, och det avgörs med ett tärningslag.
3. Slå för stadion (se sidan 3 i detta dokument). Detta steg försvinner om ett lag både har hemmaplan och har flyttat in i eller äger en stadion.
4. Slå för berömd domare (se sidan 5 i detta dokument)
5. Båda coacherna kan köpa inducements. Avgör först skillnad i TV mellan lagen. Den med högre TV kan sedan investera petty cash. Efter att hen gjort detta får coachen med lägre TV inducements upp till den tidigare värdeskillnaden mellan lagen plus

egna petty cash.

Wizards kan inte köpas.

6. Om båda spelarna vill det: Efter att inducements köpts får båda coacherna ett antal 50kpg-kort till. Coachen med högst TV väljer först. Alla dessa kort måste dras ur olika lekar. Antal beror på TV hos dyraste laget:

Högst TV	Dra	Behåll
<1000kpg	2	1
<2000kpg	3	2
<3000kpg	4	3
3000kpg+	5	4

**OBS!** Du får max ha fem kort då matchen startar, men kan ha fler under pre-game, om du går över det antalet under steget då du drar gratiskort. Du får max köpa fem kort som inducements. Gör du det får du inte behålla något av korten du gratisdrar. Alla köpta kort behåller du, sedan får du använda det antal gratiskort som du kan hålla om du sammanlagt har max fem kort när matchen startar.

7. Slå för FAME.  
8. Avgör vem som startar som anfallare.

**Arguing the Call:** Om du har någon sorts markering som representerar din Head Coach (för att få Collector's Cards måste du ha en målad figur) kan du ifrågasätta utvisningar orsakade av Foul eller Secret Weapon. Slå en tärning, om du slår 6 så placeras spelaren i Reserves Box istället för Sin Bin. Men om du slår 1 får du inte använda denna möjlighet mer, och om något Kick-Off resultat sedan blir Brilliant Coaching får du -1 på ditt tärningsslag.

#### Post-game:

MVP – inför varje MVP-slag (alltså även Collector's Cards) skall lagets coach nominera tre spelare. Sedan lottas vilken av dessa tre som får de aktuella 5 SPPna.

Expensive mistakes – om en coach har 100k eller mer i kassan efter att ha köpt allt hen vill ha inför nästa match slås en tärning för att avgöra om några pengar försvinner. Det är farligare att ha mycket än lite pengar. Systemet hanterar detta, men varje coach måste gå in på sidan och klicka att det skall göras. Missa inte att du kan använda dina pengar till en stadionfond.

#### Mellan säsongerna

**End of season:** En tärning slås för varje spelare som varit med i minst två säsonger.

Om slaget är lägre än antalet säsonger önskar spelaren gå i pension.

En tärning slås för varje Niggling. Om slaget är fyra eller högre (tre om laget har en apo) så försvinner den Nigglingen.

Slå 2D6. Om summan är lägre än din Fan Factor sjunker den med 1D3.

Om du vill spela med samma lag igen i en framtida säsong (inte nödvändigtvis nästa) – räkna ut din kassa du har att köpa tillbaka spelare med. Din startsumma är 1 miljon gp. Utöver det får du 10k för varje spelad match, 5k för varje TD samt 5k för varje SPP-genererande CAS du gjort. Dessutom kan du lägga till de pengar laget sparar. Dessa pengar använder du för att köpa tillbaka ditt lag. Du måste betala för dina rerolls (normalt pris, ej dubbelt), de spelare du vill ha kvar från förra säsongen, övrig

staff (Apothecary, Ass Coaches, Cheer Leaders) samt nya spelare så att du har minst 11 spelare på din roster. Din FF hänger med gratis.

Om du vill ha tillbaka en spelare som vill gå i pension måste du betala 20k extra per säsong den spelaren spelat.

Du kan även investera i höjd FF här, samt om du väljer att inte köpa tillbaka spelare som vill gå i pension istället lägga till dem som gratis Ass Coaches (de påverkar fortfarande ditt TV).

## Stadion

Slå 2d6 under 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 Armour-slaget. När en spelare skall vändas från Stunned till Prone, slå 1d6. Om det blir 1 vänds inte spelaren.

**2 Lutande plan:** I början på första driven, slå 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. Har er pitch inte fallluckor, markera rätt rutor på lämpligt sätt, och spela sedan som om ni har fallluckor. Luckorna sitter på mittersta raden på varje planhalva, på andra rutan från högerkanten.

**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 StockBowl använder f n inte sponsorer)

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.

Ett lag kan ha en fond för att köpa sin stadion. Detta uppnås genom att coachen betalar in 70kqp (meddela detta till [info@stockbowl.se](mailto:info@stockbowl.se)) för att starta fonden. Den innehåller då 50kqp (20kqp går till administrativa kostnader). Sedan kan coachen när som helst göra inbetalningar till fonden. Pengarna i fonden kan endast användas till att köpa en stadion, de kan aldrig tas ut av coachen för något annat syfte. Men de räknas inte in för Expensive Mistakes. När laget sedan köper sin stadion används hela fonden, och laget måste lägga till det som eventuellt saknas för att få ihop 250kqp.

Om ett lag vill sälja sin stadion anses de automatiskt fortfarande ha flyttat in där. Dessutom behöver de inte slå för att bli utkastade, även om de förlorade sin senaste match. För att avgöra hur mycket laget får för sin stadion, slå 1d6. 1: laget får  $2d6 \times 10kqp$ , 2-5: laget får  $2d6 \times 10kqp + 100 kqp$ , 6: laget får 250kqp.

### Berömda domare

Slå 2d6 under Pre-Match Sequence för att avgöra om en berömd domare dömer matchen.

#### Domartabell

2-3	Matchen döms av Trundlefoot Triplets.
4-5	Matchen döms av Ranulf "Red" Hokuli.
6-8	Matchen döms av en vanlig domare.
9-10	Matchen döms av Thoron Korensson.
11-12	Matchen döms av Jorm the Ogre.

#### Trundlefoot Triplets

Om en foul begås, och det inte slås en dubbel, slå 1d6. På 1 utvisas foularen, och på 6 utvisas den foulade. Bribes och Argue the Call kan användas på detta resultat. I början på varje drive slår varje coach 1d6. Om det blir 1 kan en slumpmässigt vald spelare, som kunnat spela, inte ställa upp denna drive, utan placeras i Reserves Box. Om Kick-Off-resultatet blir "Get the Ref" övergår matchen till att bli dömd av en vanlig domare. (Lagen får dessutom sina mutor som vanligt).

**Ranulf "Red" Hokuli**

Om en foul begås, och det inte slås en dubbel, slå 1d6. På 1-2 får foularens coach välja mellan tre alternativ:

\*En muta kan användas.

\*Foularen kan utvisas. Detta innebär en Turnover.

\*Ett Injury-slag, med +2, kan slås. Detta innebär en Turnover.

Det går inte att Argue the Call i en match som döms av Ranulf "Red" Hokuli.

**Thoron Korensson**

Om en foul begås, och det inte slås en dubbel, slå 1d6. På 1-2 utvisas foularen. Om en coach slår 1 för Argue the Call eller Bribe, utvisas en slumpmässigt vald spelare till från samma lag. Detta kan upprepas flera gånger. Om Kick-Off-resultatet blir "Get the Ref" slås slaget om. Blir det samma resultat igen övergår matchen till att bli dömd av en vanlig domare. (Lagen får dessutom sina mutor som vanligt).

**Jorm the Ogre**

Om en foul begås, och det inte slås en dubbel, slå 1d6. På 1 (eller 1-2 om foularens lag leder matchen) drabbas en slumpmässigt vald spelare från det foulande laget (spelaren måste vara på planen) av ett Armour-slag (och möjligen ett Injury-slag) som om spelaren hade blivit Knocked Down av en motståndare med Mighty Blow. Detta blir bara en Turnover vid Armour Break. Om Kick-Off-resultatet blir "Get the Ref" och inget lag har positiv FAME slår båda coacherna 1d6, och den som slår det högre slaget får +1 FAME. Om ena laget har positiv FAME slår dess coach 1d6. På 1 förloras lagets FAME, och motståndarna får +1. På 2-3 förloras endast lagets FAME.