



## VOLITELNÁ PRAVIDLA: SPECIÁLNÍ MÍČE

Pravidla níže umožňují trenérům používat speciální týmové míče, včetně podivných a nezvyklých variant míčů pro různé specifické týmy. Stejně jako každé jiné volitelné pravidlo, mělo by být v jednorázových zápasech odsouhlaseno oběma trenéry a použití tohoto pravidla v lize je v kompetenci ligového komisaře.

### SPECIÁLNÍ MÍČE

Ačkoli jsou v Blood Bowlu míče obvykle poskytovány organizací pořádající zápas, mnoho týmů si s sebou přináší několik vlastních míčů „pro každý případ“. Většina z nich jsou standardní míče z vepřovice, ale některé týmy by občas chtěly na hřiště propašovat upravený míč.

### VŠEOBECNÁ PRAVIDLA PRO SPECIÁLNÍ MÍČE

Jednou za zápas, na začátku jakéhokoli drivu, může trenér vykopávajícího týmu ohlásit použití speciálního míče. Všechny týmy mohou používat Velmi Ostrý Míč (VOM), ale některé týmy mohou použít také speciální míč pro určitou rasu (Rasově Unikátní Míč - RUM) popsany níže - týmy, které si mohou vybrat mezi VOM a RUM, musí oznámit, který z nich se chystají použít.

Před výkopem určí trenér jednoho hráče svého týmu, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. Tento hráč bude vykopávat míč. (Pozor, v některých situacích, například při použití schopnosti Kick, je již v podstatě hráč k vykopávání míče určen.) Pokud při hodů na událost při výkopu (tzn., na tabulku výkopu) padne double, vyloučí rozhodčí vykopávajícího hráče pro jeho zjevné porušování pravidel a tento hráč je ihned poslán do vězení, jako kdyby provedl foul (před vyřešením výsledku výkopu). Pozor, i když je vykopávající hráč vyloučen, speciální míč zůstává až do konce drivu ve hře!

Pokud tým již v tomto zápase nějaký speciální míč použil (týká se například goblinů), pak se po vyřešení události při výkopu provede ještě hod K6. Při výsledku 1 a 2 je vykopávající hráč vyloučen ze hry do konce zápasu.

Během celého drivu se na míč ve hře aplikují pravidla pro příslušný speciální míč (viz níže). Bez ohledu na tato pravidla, se míč stále počítá jako normální míč.

### VÍCE MÍČŮ NA HŘIŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klonovaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu. Už s jedním speciálním míčem je to dost šílené, natož se dvěma!

### PRO VŠECHNY TÝMY: VELMI OSTRÝ MÍČ (VOM)

Jasně, mnoho míčů pro Blood Bowl má hroty, ale tento míč je v tomto směru extrémní! Kdykoli je s VOM proveden hod, vhození (diváky) nebo výkop, tak neodskočí, pokud přistane na neobsazeném čtverci. Navíc, pokud je výsledek hodu K6 na zvednutí míče, chycení míče nebo zachycení (interception) míče 1 (po re-rollu, ale před aplikováním jakýchkoli modifikátorů), pak je příslušný hráč při tomto pokusu napaden schopností Stab.

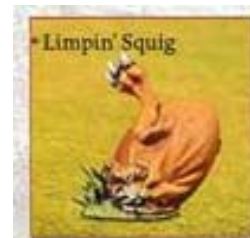


### ORČÍ TÝMY: KULHAJÍCÍ SQUIG

Squigové byli dlouho používáni jako míče v orčích ligách, ale odseknutí jedné jejich nohy, aby tak snadno neutíkali, je celkem nedávná inovace.

Na začátku kola každého týmu se *Kulhající squig* pokusí dostat na svobodu.

- Pokud jej nese nějaký hráč, hodí trenér tohoto hráče K6. Při výsledku 1 se *Kulhající squig* uvolní a odskočí o jeden čtverec v náhodném směru dle pravidel pro odskakující míč. Pozor, tímto není způsoben Turnover.
- Pokud *kulhající squig* není na konci kola nesen žádným hráčem, tak 3 krát odskočí (obdobně jako při nepovedené přihrávce, viz strana 18 a 19 pravidel Blood Bowlu). Pokud po třetím odskočení skočí na čtverec obsazený hráčem a ten jej nechytí, pak odskočí ještě jednou, než se zastaví. **Pozor:** v tomto případě lze *Kulhajícího squiga* chytit až na čtverci, kam odskočí potřetí.



## SKAVENÍ TÝMY: SCHRÁNKA S WARPSTONEM

Schránka v podobě míče je naplněna pořádnými kusy surového, odpařujícího se warpstonu a ani náhodou si tento „míč“ nemůžete splést s obyčejným míčem. Jo, jo, když skaveni podvádějí, tak to berou od podlahy.



Kdykoli se nějaký hráč pokusí zvednout, chytit nebo zachytit *Schránku s warpstonem* a při hodu K6 padne 1 (po re-rollu, ale před aplikováním jakýchkoli modifikátorů), pak příslušný hráč utrpí dočasnou fyzickou mutaci! Trenér hráče hodí K6 na tabulku níže, aby zjistil, co se mu stane - pokud by hráč měl dostat duplikát své trvalé schopnosti, pak mutace nemá žádný účinek. Tato nová schopnost trvá pouze do konce drivu nebo do té doby, než (ne)šťastně hráč získá jinou spontánní mutaci díky *Schránce s warpstonem*.

### K6 Výsledek

- 1 Samovznícení.** Hráč je sražen (Knocked Down). Přidejte 1 k výsledku hodu na brnění (AV).
- 2 Porucha časování.** Hráčův pohyb je fázově posunut oproti realitě. Získává schopnost **No Hands**.
- 3 Scvrklá hlava.** Jediná věc horší než malinkatá hlava je skutečnost, že vaši helmu již nelze upravit. Hráč získává schopnost **Bone-head**.
- 4 Obrovská obezita.** Hráč se rozpíná do obrovské velikosti, dokud z něj není masa z masa. Hráčovo MA je sníženo o 2 (minimální MA je 1) a navíc hráč získává schopnost **Thick Skull**.
- 5 Maso malomocných.** Kůže a maso visí na hráči v ohavných cárech. Hráč získává schopnost **Foul Appearance**.
- 6 Ostnatý krunyř.** Hráčovo tělo se pokrylo silným ostnatým krunyřem. Hráčova AV je zvýšena o 1 (maximální AV je 10).

## TRPASLIČÍ TÝMY: OPRACOVANÝ MÍČ

Co je špatného na malých ornamentech? Oh, mám pocit, že je trochu těžší, než obvykle, ne? To musí být drahokam! Střed rozhodně není lemován železem. Kdepak!



Když je proveden výkop s *Opracovaným míčem*, tak je jeho odchylka pouze K3 namísto K6. Navíc není ovlivněn mírným závanem větru při výsledku „Změna počasí“ v tabulce výkopu. Při házení *Opracovaným míčem* nesmí být proveden pokus o dlouhou bombu (long bomb), a také nemůže být použita schopnost Hail Mary pass. Navíc má dlouhá přihrávka (long pass) další modifikátor -1.

Kdykoli je s *Opracovaným míčem* proveden hod, vhození (diváky) nebo výkop, tak neodskočí, pokud přistane na neobsazeném čtverci. Pokud přistane na čtverci s ležícím hráčem (prone nebo stunned), provede se proti tomuto hráči hod na brnění (AV) ještě před odskočením *Opracovaného míče*. Pokud je následkem toho ležící hráč odstraněn ze hřiště, pak již míč neodskočí.

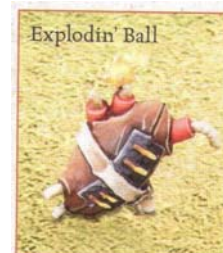
Pokud se hráč pokouší **hozený** *Opracovaný míč* chytit a nepovede se mu to, pak po odskočení míče hodí K6. Pokud je výsledek stejný nebo vyšší než hráčova ST, je tento hráč sražen (knocked down).

## GOBLINÍ TÝMY: SPECIÁLNÍ MÍČE GOBLINŮ

Týmy goblinů mají k dispozici tři své speciální míče a mohou každý z nich použít jednou za zápas. Pokud goblini chtějí, mohou použít Velmi Ostrý Míč (VOM) namísto jednoho ze svých tří RUM míčů.

### • EXPLODUJÍCÍ MÍČ

Není nic důvtipného či chytrého na míči, který je nacpán trhavinou a střelným prachem, ale goblini nikdy nefandili důvtipu a inteligenci. Když je míč při výkopu umístěn, položí trenér goblinů značku (nejlépe nějaký náhradní míč) na libovolné políčko na svém počítačle touchdownů. To představuje délku zápalné šňůry. Na konci kola každého hráče hodí trenér goblinů K6. Při výsledku 1 zápalná šňůra zhasla a explodující míč je od této chvíle jen obyčejný míč - avšak trenér goblinů může utratit týmový re-roll (i kdyby již během kola týmový re-roll použil) a tím zápalnou šňůru opět zapálit (v tomto kole se značka zápalné šňůry nepohybuje). Při výsledku 2-5 se značka posune o 1 políčko směrem k 0. Při výsledku 6 se značka pohne o 2 políčka směrem k 0. Pokud se značka pohne na políčko 0, je odstraněna a míč exploduje! Pokud značka ještě leží na ukazateli, když drive skončí, je bez efektu odstraněna - míč již nevybuchne.



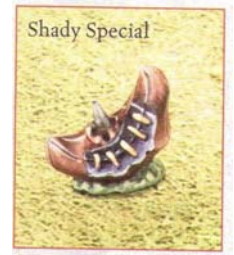
Když míč exploduje, je pro každého hráče na sousedním čtverci hozeno K6. Při výsledku 4+ je hráč sražen na zem (knocked down). Pokud hráč již ležel (prone nebo stunned), je pro něj proveden hod na AV, jako by byl právě sražen. Navíc, pokud některý hráč nesl míč, je sražen k zemi automaticky. Pozor: skórování touchdownu explodující míč nezruší, ale na konci kola je ještě hozeno K6 jako obvykle, aby se zjistilo, zda míč nevybuchne přímo v ruce slavícímu hráči...

Poté, co míč exploduje, pokud drive stále pokračuje, je pořadatelem z postranní čáry vhozen náhradní míč. Umístěte obyčejný míč přímo na čtverec, kde se nacházel explodující míč. Poté míč tři krát odskočí - hráči se mohou pokusit o jeho chycení až po třetím odskočení.

#### • SHADYHO SPECIÁL

Průkopníkem techniky výkopu míče, kdy se míč po výkopu vysoko nad zemí vyfoukne, byl vychytralý gobbo kicker Grom Shady. Tuto techniku používají goblini hlavně proti týmům, které mají rádi přihrávky.

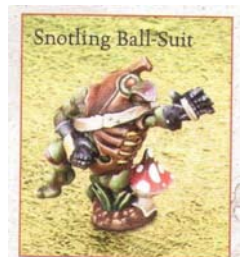
Jakýkoli pokus o hození (pass) shadyho speciálem má navíc modifikátor -2. Navíc, protože je velmi málo pravděpodobné, aby rozhodčí dokázal, že sabotáž byla úmyslná (a ne jen výsledkem nekvalitní údržby vybavení gobliním týmem), nemůže být vykopávající hráč vyloučen za použití shadyho speciálu.



#### • SNOTLING V BALÓNOVÉM PLÁŠTI

Nacpaní snotlinga do hrubého pláště míče s pokynem, aby běžel k opačné end zóně, je jedním z nejlegračnejších (a nejzábavnějších) způsobů, jak může gobliní tým podvádět.

Během každého svého kola může trenér goblinů provést akci Pohyb s míčem, jako by to byl hráč jeho týmu! Pokud je míč nesen protihráčem, pokusí se nejprve uniknout. Nepřátelský trenér provede test na obratnost (Agility) tohoto svého hráče s modifikátorem +1. Pokud je test úspěšný, pak míč nepustil a míč již v tomto kole nemůže provádět žádnou akci. Pokud test úspěšný nebyl, míč jednou odskočí, což jej stojí jeden čtverec pohybu, a poté může pokračovat v pohybu.



MA míče je určeno hodem K3, který je proveden těsně před každou akcí Pohyb míče. Pro každý čtverec pohybu míče umístí gobliní trenér šablonu pro vhazování míče směrem kupředu nebo dozadu nebo směrem k jakékoli postranní čáře. Poté hodí K6 a pohne míčem o jeden čtverec v určeném směru; není požadován žádný hod na Dodge, i kdyby míč opouštěl čtverec, který leží v protivníkově skládkové zóně. Tento postup se opakuje pro každý čtverec pohybu míče (míč nemůže provádět Go For It). Pokud míč odskočí ze hřiště, je diváky hozen zpět jako obvykle a jeho pohybová akce tím končí.

Pokud se míč pohne na čtverec obsazený stojícím hráčem, musí se tento hráč pokusit míč chytit, jako by to byl odskakující míč. Gobliní hráči, kteří jsou mistři v chytání utíkajících snotlingů, mají bonus +1 na tento hod kostkou.

Snotling v balónovém plášti samozřejmě nemůže sám sebou skórovat touchdown.