

PŘED ZÁPASEM**1. Hod na počasí**

Každý trenér hodí 1K6 a součet určí počasí.

TABULKA POČASÍ

2	Úmorné vedro: Na konci drivu se pro každého hráče na hřišti hodí 1K6. Padne-li "1", hráč zkolaboval a při následujícím výkopu nemůže nastoupit.
3	Ostré slunce: modifikátor -1 na všechny přihrávky (pass).
4-10	Nádherné počasí pro Blood Bowl
11	Liják: modifikátor -1 na chycení (catch), zachycení (interception) a zvedání míče (pick-up).
12	Blizzard: náledí a sněží. Při "Jdi pro to" (Go for it) hráč spadne při hodu 1-2 a mohou být prováděny pouze rychlé (Quick) a krátké (Short) přihrávky.

2. Určení vlastnosti stadiónu, na kterém se hraje

Každý trenér hodí 1K6 a součet určí specifikace stadiónu dle tabulky. Všechny další hody týkající se určování vlastností stadiónu provádí trenér s vyšší hodnotou týmu.

TABULKA STADIÓNU

2-3	Stadión má mírně řečeno "nestandardní" povrch hřiště. Hodte 1K6 a podle tabulky NEOBVYKLÝ POVRCH HŘIŠTĚ (viz strana 32 DZ2) určete jeho vlastnost.
4-5	Personál starající se o stadión upřednostňuje krvavé násilnosti před technickým zabezpečením. Hodte 1K6 a dle tabulky DRSNÝ & PŘIPRAVENÝ STADIÓN (viz strana 33 DZ2) určete jeho vlastnost.
6-8	Zápas se koná na běžném stadiónu, kde se dodržují předpisy a nařízení, a který nemá žádné zvláštní vlastnosti.
9-10	Stadion patří k těm nejúchvatnějším! Hodte 1K6 a podle tabulky LUXUSNÍ STADIÓN (viz strana 34 DZ2) určete jeho vlastnost.
11-12	Místní návštěvníci tohoto stadiónu jsou, mírně řečeno, nepředvídatelní. Hodte 1K6 a dle tabulky MÍSTNÍ NÁVŠTĚVNÍCI (viz strana 35 DZ2) určete jejich vlastnost.

3. Věhlasní rozhodčí (DZ2) - VOLITELNÉ PRAVIDLO

Pokud oba trenéři souhlasí, pak je toto volitelné pravidlo závazné. Pokud alespoň jeden trenér **NECHCE** s "věhlasnými rozhodčími" hrát, pak toto volitelné pravidlo **NEPLATÍ**.

Pokud toto volitelné pravidlo platí, hodí **každý trenér 1K6** a součet určí, který rozhodčí je na zápas delegován a bude ho pískat.

VĚHLASNÍ ROZHODČÍ

2-3	Na tento zápas je delegován Trundlefoot Triplets .
4-5	Na tento zápas je delegován Ranulf "Red" Hokuli .
6-8	Na tento zápas není delegován žádný věhlasný rozhodčí, avšak v zápase platí zvláštní pravidla pro rozhodčí popsaná v časopise White Dwarf .
9-10	Na tento zápas je delegován Thoron Korensson .
11-12	Na tento zápas je delegován Jorm the Ogre .

4. Speciální míče - VOLITELNÉ PRAVIDLO

Pokud oba trenéři souhlasí, pak je toto volitelné pravidlo závazné. Pokud alespoň jeden trenér **NECHCE** se "speiálními míči" hrát, pak toto volitelné pravidlo **NEPLATÍ**.

Pokud toto volitelné pravidlo platí, pak může každý trenér jednou za zápas, použít speciální míč.

Na začátku drivu může trenér vykopávajícího týmu oznámit použití speciálního míče. Trenér musí také oznámit druh míče, který používá (MOM = mimořádně ostnatý míč nebo RUM = rasově unikátní míč).

5. Přesun peněz z pokladny do peněženky pro nákup jednorázových výhod (hotovost)

Peníze v peněžence se nezapočítávají k hodnotě týmu HT, avšak pokud nebudou pro nákup výhod využity, propadají (navrací se zpět do pokladny).

6. Výpočet handicapu a nákup výhod.

Tým s vyšší HT si kupuje výhody z peněz v peněžence jako první (nevyužité peníze propadají).

Tým s nižší HT si k penězům ve své peněžence ještě přičte handicap, to je rozdíl HT obou týmů. Poté za celou tuto částku nakupuje výhody jako druhý. Nevyužitý rozdíl HT i peníze v peněžence propadají.

TABULKA VÝHOD

0-2	Bloodweiser sudy (á 50 000). Každý sud přidá modifikátor +1 ke všem hodům na pokus o návrat hráčů z boxu K.O. do boxu rezerv.
0-3	Úplatky (á 100 000; tým goblinů á 50 000). Jednorázový úplatek rozhodčímu, když si všiml faulu. Hod K6. Při 1 je sice úplatek rozhodčím přijat, ale hráč je stejně vyloučen.
0-4	Speciální trénink týmu (á 100 000). Týmový re-roll navíc na každý poločas.
dle týmu, jinak bez limitu	Najmutí žoldáků - mercenaries (cena dle týmu a typu + 30 000). Má schopnost Loner (Samotář - není sehrán se zbytkem týmu. Může sice použít týmový re-roll, ale před použitím musí hodit K6. Při hodu 4-6 může re-roll normálně použít. Při hodu 1-3 re-roll propadá bez využití). Za příplatek 50 000 může dostat jednu běžnou schopnost. Žoldák nezískává body hvězdného hráče.
0-2	Hvězdní hráči (cena různá). Nelze na něj použít doktora.
0-2	Potulný doktor (á 100 000).
0-5	Nákup speciální karty (cena různá). Okamžité dobrání speciální karty z libovolného balíčku. Cena příslušné karty závisí na zvoleném balíčku.

Balíček speciálních karet	Cena karty v gp
Miscellaneous Mayhem (Rozmanité ublížení)	200 000
Benefits of Training (Výhody z tréninku)	100 000
Heroic Feats (Hrdinské skutky)	100 000
Magical Memorabilia (Magické rekvizity)	100 000
Dirty Tricks (Špinavé triky)	50 000
Random Events (Náhodné události)	50 000

0-2	(Ne)slavní asistenti trenéra (cena různá).		
	Cena	Jméno	Dostupnost pro týmy
	80 000	Horatio X. Schottenheim, master mage	jakýkoli tým
	50 000	Kari Coldsteel, norse cheerleaders	Amazon, Dwarf, Human, Norse
	50 000	Fink da Fixer, goblin personal assistant	Ogre, Orc, Goblin, Underworld
	80 000	Papa Skullbones, chaos shaman	Chaos, Chaos Renegade, Nurgle
	50 000	Galandril Silverwater, elven cheerleader-coach	Elven Union, High Elf, Wood Elf
	80 000	Krot Shockwhisker, skaven engineer	Skaven, Underworld

7. Získání speciálních karet - VOLITELNÉ PRAVIDLO

Pokud oba trenéři souhlasí, pak je toto volitelné pravidlo závazné. Pokud alespoň jeden trenér CHCE se "speciálními kartami" hrát, pak toto volitelné pravidlo PLATÍ.

Oba týmy získají body dle vyšší HT obou týmů. Tyto body lze utratit v jakékoliv kombinaci speciálních karet z dostupných balíčků. Nejprve si vybírá tým s vyšší HT, poté je s výběrem na řadě tým s nižší HT. Jakmile si trenér vzal všechny karty, může jednu z nich (nikoli však karty získané za Inducementy) vrátit dospodu příslušného balíčku a dobrat si ze stejného balíčku jinou.

TABULKA ZISKU SPECIÁLNÍCH KARET

Vyšší HT	Body	Balíček karet	Cena	Balíček karet	Cena
Až do 1 290 000	2	Miscellaneous Mayhem	4	Dirty Tricks	1
1 300 000 - 1 790 000	3	Benefits of Training	2	Random Events	1
1 800 000 - 2 290 000	4	Heroic Feats	2		
2 300 000 a více	5	Magical Memorabilia	2		

8. Určení fanoušků obou týmů: (2K6 + FF)*1 000 a návštěvy zápasu

Každý trenér hodí 2K6, přičte svůj Fan Faktor (FF) a výsledek vynásobí 1 000. Tolik je na zápase fanoušků jeho týmu. Součet je návštěva zápasu.

9. Určení FAME (Fan Advantage ModifiEr)

Tým, který má více fanoušků, získává FAME +1. Pokud je rozdíl **více než dvojnásobek**, získává FAME +2. Tým s méně fanoušky má FAME 0. Pokud je remíza mají oba hráči FAME 0.

10. Určení vykopávajícího týmu v prvním drivu zápasu

Hod mincí. Vítěz si vybere zda bude jeho tým vykopávat nebo přijímat míč. V prvním drivu druhého poločasu si oba týmy role vymění.

VÝKOP (KICK-OFF)**1. Rozmístění týmů pro následující drive**

Kromě prvního drivu každého poločasu vždy vykopává tým, který dal touchdown.

Tým smí mít na hřišti až 11 hráčů. Nejprve jsou rozmístěni hráči **vykopávajícího týmu** (maximálně 2 hráči v každé wild zóně, minimálně 3 hráči na line of scrimmage), poté hráči přijímacího týmu.

2. Výkop

- Míč je umístěn na hřišti na polovině přijímacího týmu.**
- Zjistěte, kam míč na hřišti dopadne:** hod K8 pro směr a K6 pro vzdálenost.
- Provedte hod na tabulku výkopu a příslušnou událost vyhodnoťte.** Hod 2K6.
- Míč dopadl na obsazený čtverec:** hráč se musí pokusit o chycení (catch). Pokud nechytil, míč odskočí o 1 čtverec v náhodném směru.
- Míč dopadl na prázdný čtverec:** míč odskočí o 1 pole v náhodném směru.
- Pokud nyní míč není na polovině přijímacího týmu, nastává touchback.**

TABULKA VÝKOPU

2K6	událost
2	Úplatek rozhodčímu (Get the Ref): Rozhodčí je za špatná rozhodnutí zlynčován davem. Nový rozhodčí má strach o život a tak každý trenér získává pro tento zápas 1 úplatek navíc (tj., pokud by měl být hráč rozhodčím vyloučen, hodí K6. Při 2-6 zůstává hráč na hřišti a nenastává turnover; při 1 úplatek propadá, hráč je vyloučen a nastává turnover. Každý úplatek je na jedno použití).
3	Výtržnost (Riot): pokud je ukazatel kola přijímacího týmu na 7, oba týmy posunou svůj ukazatel kola o jedno políčko zpět. Pokud přijímací tým v tomto poločase dosud neodehrál žádné kolo, posunou oba týmy svůj ukazatel kola o jedno políčko vpřed. V ostatních případech hodte K6. Při 1-3 posunou oba týmy svůj ukazatel kola o 1 políčko vpřed a při 4-6 o jedno políčko vzad.
4	Dokonalá obrana (Perfect defence): trenér vykopávajícího týmu může znovu rozestavit své hráče. Přijímací tým musí zůstat na svém původním rozestavení.
5	Vysoký kop (High kick): jakýkoli hráč přijímacího týmu, který nestojí v soupeřově skládkové zóně, se může přemístit na místo dopadu míče, bez ohledu na hodnotu svého MA, pokud je čtverec dopadu míče prázdný.
6	Pokřikující fanoušci (Cheering Fans): každý trenér hodí K3, přičte svůj FAME a přičte počet svých roztleskávaček. Tým s vyšším výsledkem získává pro aktuální poločas týmový re-roll. V případě remízy získávají re-roll oba týmy.
7	Změna počasí (Changing Weather): hodte znovu na počasí a aplikujte nové počasí dle Tabulky počasí. Pokud je opět "Skvělé počasí", míč před dopadem odskočí ještě o 1 čtverec v náhodném směru.
8	Brilantní trenér (Brilliant Coaching): každý trenér hodí K3, přičte svůj FAME a přičte počet svých asistentů trenérů. Tým s vyšším výsledkem získává pro aktuální poločas týmový re-roll. V případě remízy získávají re-roll oba týmy.
9	Okamžik! (Quick Snap!): útok začne jednat dřív, než byla obrana nachystána. Všichni hráči přijímacího týmu se mohou pohnout o 1 na volný čtverec, skládkové zóny jsou ignorovány. Lze se pohnout i na soupeřovu polovinu hřiště.
10	Útok (Blitz): obrana začne v tomto drivu jednat dříve, než byl útok nachystán. Vykopávající tým získává volné "bonusové" kolo. Každý hráč může provést 1 akci dle pravidel. Avšak hráč, který na začátku bonusového kola stojí ve skládkové zóně soupeře nesmí provádět žádnou akci. Vykopávající tým může během bonusového kola použít týmový re-roll. Pokud některý hráč způsobí turnover, bonusové kolo okamžitě končí.
11	Hod skálou! (Throw a Rock): každý trenér hodí K6 a přičte své FAME. Fanoušci týmu s vyšším součtem jsou ti, kteří házejí skálu. Při nerozhodném výsledku je postih stejný pro oba týmy. Určí se náhodně 1 protihráč, který bude zraněn (pouze z těch na hřišti) a hodí si přímo hod na zranění (bez hodu na obranu).
12	Útok na hřiště (Pitch invasion): každý trenér hodí K6 pro každého soupeřova hráče na hřišti a přičte své FAME. Jestliže je hod po modifikaci 6 a více, tak je tento hráč Omráčený (hráč s "Koulí na řetězu" je automaticky omráčen). Hod 1 před modifikací znamená, že se hráči nic nestalo.

BĚHEM ZÁPASU

TURNOVER nastává pokud:		UDELOVÁNÍ BHH	
1.	Je skórován touchdown.	Úspěšná kompletní přihrávka (COMP)	+1
2.	Hráč pohybujícího se týmu je sražen (s výjimkou některých schopností)		
3.	Přihrávka nebo předávka není chycena žádným hráčem pohybujícího se týmu dříve, než se míč zastaví.	Za způsobené zranění (CASuality)	+2
4.	Hráč provedl neúspěšné zvednutí míče (turnover nastane i tehdy, když míč po odskoku získá jiný hráč pohybujícího se týmu).	Za zachycení (INTerception)	+2
5.	Pokus o přihrávku končí fumble, i kdyby míč chytil spoluhráč.	Skórování touchdovnu (TD)	+3
6.	Hráč je rozhodčím vyloučen za foul.		
7.	Hráč držící míč je hozen pomocí schopnosti "Hod spoluhráčem (Throw team mate)" a při pokusu o přistání spadne nebo je sněden.	Nejužitečnější hráč zápasu (NEJ / MVP)	+5
8.	Při vypršení limitu na kolo.		

DOKTOR

Jednou v každém zápase může vyléčit hráče, který utrpěl vážné zranění (casualty) nebo se stal KO. Při KO, je hráč ponechán omráčený (lícem dolů) na hřišti nebo, pokud na hřišti nebyl, je přesunut do boxu náhradníků. Při vážném zranění (casualty) je protivník přinucen k provedení nového hodu na tabulku vážného zranění (casualty) a trenér oběti si může vybrat libovolný z obou výsledků. Pokud je hráč v případě použití doktora pouze škaredě zraněn (11-38), dostane steroidy a jde do boxu mezi náhradníky.

ROZHODČÍ

Rozhodčí si všimne faulu vždy, když je při hodu na AV nebo při hodu na zranění (injury) hozen double. Tehdy je hráč provádějící akci foul vyloučen do konce zápasu. Tým dostává turnover. Pokud si rozhodčí faulu všimnul, může být uplacen úplatkem (viz výhody) nebo může hlavní trenér diskutovat.

ZRANĚNÍ

HOD NA BRNĚNÍ: pokud hráč spadne, háže se na brnění 2K6. Pokud je po modifikátorech hod větší než AV hráče, hází se na **ZRANĚNÍ** (2K6). Pozor: pokud zranění způsobili diváci, nezískává hráč BHH za CAS.

TABULKA HODU NA ZRANĚNÍ (INJURY)	
2-7	Hráč je omráčen. Je otočen lícem dolů na hřišti a je mimo hru na jedno kolo. Na konci svého následujícího kola se automaticky otočí na záda.
8-9	Hráč je KO. Hráč je umístěn do boxu KO. Na konci drivu si hodí K6 na návrat. Při hodu 1-3 zůstává v KO, při 4-6 je umístěn do boxu mezi náhradníky.
10-12	Hráč je vážně zraněn (casualty) a následuje hod na vážné zranění. Protihráč získává BHH.

TABULKA HODU NA VÁŽNÉ ZRANĚNÍ (CASUALTY)

Hod K6 a K8, kde K6 určuje desítky a K8 jednotky.

11-38	Škaredé zranění (Badly Hurt) = mimo hru jen do konce zápasu
41	Zlomená žebra = vynechá i následující zápas (MNG)
42	Natažená šlacha = vynechá i následující zápas (MNG)
43	Vypíchnuté oko = vynechá i následující zápas (MNG)
44	Zlomená čelist = vynechá i následující zápas (MNG)
45	Zlomená ruka = vynechá i následující zápas (MNG)
46	Zlomená noha = vynechá i následující zápas (MNG)
47	Rozdrcená ruka = vynechá i následující zápas (MNG)
48	Skřípnutý nerv = vynechá i následující zápas (MNG)
51	Poraněná páteř = Dlouhodobé (niggling) zranění = modifikátor +1 při hodu na zranění & MNG
52	Rozdrcené koleno = Dlouhodobé (niggling) zranění = modifikátor +1 při hodu na zranění & MNG
53	Rozdrcená kyčel = -1 MA & vynechá i následující zápas (MNG)
54	Rozdrcený kotník = -1 MA & vynechá i následující zápas (MNG)
55	Těžký otřes mozku = -1 AV & vynechá i následující zápas (MNG)
56	Proražená lebka = -1 AV & vynechá i následující zápas (MNG)
57	Zlomený krček = -1 AG & vynechá i následující zápas (MNG)
58	Rozdrcená páteř = -1 ST & vynechá i následující zápas (MNG)
61-68	MRTEV

TABULKA HBITOSTI

Hráčova hbitost (agility) - AG	1	2	3	4	5	6
Potřebný hod K6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

MODIFIKÁTORY

Pick Up (Zvednutí míče)		Dodging (Odskočení)	
+1	Za pokus o zvednutí míče	+1	Za pokus o odskočení
+1	Pokud zvedající hráč má Extra arms	+1	Pokud odskakující hráč má Titchy nebo Two Heads
-1	Za každou skládkovou zónu protihráče	-1	Za každou skládkovou zónu ve čtverci, kam hráč odskakuje, pokud odskakující hráč nemá Stuntly nebo protihráč Titchy
-1	Pokud je počasí "liják"	-1	Pokud hráč, jehož skládková zóna je opouštěna, má Prehensile Tail
		-2	Pokud sousedící hráč používá Diving Tackle
Catching (Chytání míče)		Passing (Přihrávka míče)	
+1	Za pokus o chytání přesné (accurate) přihrávky	+1	Za pokus o Quick Pass (rychlou přihrávku)
+1	Za pokus o chytání předávky míče	0	Za pokus o Short Pass (krátkou přihrávku)
+1	Pokud chytající hráč má Extra arms	-1	Za pokus o Long Pass (dlouhou přihrávku)
-1	Za každou skládkovou zónu protihráče, pokud chytající hráč nemá Nerves of Steel	-2	Za pokus o Long Bomb (dlouhou bombu)
-1	Pokud je počasí "liják"	+1	Pokud přihrávající hráč má Accurate
-1	Za každého protihráče s Disturbing Presence vzdáleného až 3 čtverce	+1	Pokud přihrávající hráč má Strong Arm, tak pro všechny vzdálenosti kromě Quick pass
		-1	Za každou skládkovou zónu protihráče, pokud přihrávající hráč nemá Nerves of Steel
Interception (Zachycení míče)		-1	Pokud je počasí "ostré slunce"
-2	Za pokus o zachycení míče	-1	Pokud přihrávající hráč má Stuntly
+1	Pokud zachycující hráč má Extra arms nebo Very Long Legs	-1	Za každého protihráče s Disturbing Presence vzdáleného až 3 čtverce
-1	Za každou skládkovou zónu protihráče		
-1	Pokud je počasí "liják"		
-1	Za každého protihráče s Disturbing Presence vzdáleného až 3 čtverce		

MOVEMENT (POHYB)

Pohyb o tolik čtverců, kolik je hráčova MA.

Kdykoli během pohybu lze provést **zvedání míče**.

Na konci pohybu lze provést až 2x **GFI** (1 = sražen)

Kdykoli pohybující se hráč opouští skládkovou zónu soupeře, musí provést **dodging (odskočení)**.

BLOCK (BLOK)

Hod blokovacími kostkami

STEJNÁ síla - 1 kostka

Jeden hráč je **SILNĚJŠÍ** - 2 kostky. Silnější vybírá.

Jeden hráč je **VÍCE NEŽ 2X SILNĚJŠÍ** - 3 kostky. Silnější vybírá.

Spoluhráči blokujícího i blokovaného hráče mohou **asistovat při bloku**. Aby mohl hráč asistovat, musí sousedit s protihráčem v bloku a nesmí být ve skládkové zóně jiného protihráče.

Pokud je hráč sražen, nastane hod 2K6 na přehození AV, pak případně hod 2K6 na zranění (injury) a pak případně hod K6+K8 na vážné zranění (casualty).

BLITZ (ÚTOK) - max 1x za kolo

Hráč provádí **pohyb** a 1x **blok**. Blok spotřebuje 1 MA.

Hráč se může pohybovat i po bloku.

THROWING BALL (HOD MÍČEM) - max 1x za kolo

Házející hráč provede **přihrávku** a přijímající hráč provede **chycení**.

Házející hráč se **po přihrávce** již nesmí pohybovat.

Pozor na **Interception (zachycení)**. Pokud je možnost zachycení, zvolí trenér 1 svého hráče, který se o zachycení pokusí. **Pokus o zachycení se provádí ještě před hodem na přihrávku (pass)**.

Pokud při přihrávce padne 1, nastává **fumble**.

HANDING-OFF BALL (PŘEDÁVKA) - max 1x za kolo

Hráč může předat míč spoluhráči stojícímu na sousedním čtverci.

Hráč předá míč spoluhráči vždy úspěšně. Přijímající hráč ovšem provádí **chytání míče**.

Hráč předávající míč se **po předávce** již nesmí pohybovat.

FOULS (FAULOVÁNÍ) - max 1x za kolo

Hráč může provést **pohyb** a na konci pohybu **faulovat** protihráče ležícího na sousedním čtverci.

Provádí se přímo hod na AV.

Hráči musí, obdobně jako při bloku, svému spoluhráči asistovat a přidávají +1 nebo -1 k hodům.

Pozor - rozhodčí.

PO ZÁPASE**1. Nejužitečnější hráč zápasu (NEJ / MVP)**

Ligový zápas: každý trenér uděluje MVP jednomu svému hráči. Trenér vybere 3 hráče a pro určení hráče, který MVP získá, hodí K3. V **přátelském zápase** se MVP neuděluje.

2. Body hvězdného hráče (BHH / SPP) a úprava ceny hráče

Pokud nějaký hráč získal tolik BHH, že pokročil na další úroveň, provede se hod hvězdného hráče (2K6). Dle hodu následuje výběr získané schopnosti nebo vylepšení vlastnosti (viz tabulka), což zvýší hodnotu (cenu) hráče a tím i hodnotu týmu.

UDĚLOVÁNÍ BHH		TABULKA HODU HH		ZVÝŠENÍ HODNOTY HRÁČE	
Úspěšná přihrávka (COMpletion)	+1	2-9	Obyčejná schopnost (OS)	Obyčejná schop.	+ 20 000
Za způsobené zranění (CASuality)	+2	10	OS nebo zvýšení MA či AV o 1	Double schop.	+ 30 000
Za zachycení (INTerception)	+2	11	OS nebo zvýšení AG o 1	+1 MA nebo +1 AV	+ 30 000
Skórování touchdovnu TD	+3	12	OS nebo zvýšení ST o 1	+1 AG	+ 40 000
NEJužitečnější hráč (MVP)	+5	(při double, lze i schopnost double)		+1 ST	+ 50 000

3. Zisk ze zápasu (jakýkoli zisk týmu je vložen do týmové pokladny)

Ligový zápas: každý trenér hodí K6 a přičte své FAME. Tolik gp x 10 000 získává.

Přátelský zápas: Každý trenér hodí K3 a přičte své FAME. Tolik gp x 10 000 získává.

L i P: za vítězství nebo při remíze získá hráč navíc 10 000 gp.

L i P: vítěz smí navíc hodit znovu K6 (K3), ale druhý hod již platí, i kdyby byl horší než první.

4. Nový Fan Factor (FF)

Vítěz: hod 3K6. Pokud je výsledek vyšší než aktuální FF, tak se FF týmu zvýší o 1.

Poražený: hod 2K6. Pokud je výsledek nižší než aktuální FF, tak se FF týmu sníží o 1.

Remíza: oba hod 2K6. Pokud je výsledek vyšší než aktuální FF, tak se FF příslušného týmu o 1 zvýší. Pokud je výsledek nižší než aktuální FF, tak se FF příslušného týmu sníží o 1.

5. Dohoda se sponzory

Pokud trenér chce sponzorskou dohodu, **hodí 1K16, přičte svůj Fan Factor a přičte následující:**

- +2, pokud vyhrál zápas nebo +3, pokud skóroval alespoň o 2 TD více než protivík
- +2, pokud způsobil alespoň 3 CAS, nebo +3, pokud způsobil alespoň 5 CAS
- +3, pokud se jednalo o semifinálový zápas play-off, nebo +5, pokud se jednalo o finálový zápas

Pokud je výsledek **20 a více**, může trenér podepsat buď **jednorázovou**, nebo **dlouhodobou** smlouvu.

Pokud je výsledek **25 a více**, může trenér podepsat **exkluzivní** smlouvu s hlavním sponzorem.

Jednorázová smlouva: tým získává 1K6 x 10 000gp. Poté hodí 1K6 a pokud padne 1, musí 1 náhodný hráč týmu (ne hvězdný hráč na soupisce) vynechat následující zápas kvůli sponzorským povinnostem.

Dlouhodobá smlouva: zapisuje se na soupisku týmu. Tým po každém (i tomto) zápase získá K3 x 10 000gp. Poté hodí 1K6 a pokud padne 1, stává se 1 náhodný hráč týmu (ne hvězdný hráč na soupisce) MNG kvůli sponzorským povinnostem. Tým může mít libovolný počet dlouhodobých smluv, ovšem za každou musí samostatně hodit, zda některý z hráčů nebode MNG. Ihned po hodu K3 může tým od příslušné sponzorské smlouvy odstoupit. V takovém případě není vyplacen dar a smlouva je odstraněna ze soupisky.

Exkluzivní smlouva: jde o dlouhodobou smlouvu se specifickými podmínkami. Každý tým může mít pouze jednoho exkluzivního sponzora. Tým může od exkluzivní smlouvy odstoupit obdobně jako od běžných dlouhodobých sponzorských smluv, tudíž nelze od jedné exkluzivní smlouvy odstoupit a ihned uzavřít novou exkluzivní smlouvu.

• **McMurty's Burger Emporium:** na začátku každého poločasu si tým hodí 1K6. Při výsledku 5+ získá 1 týmový re-roll. Avšak během platnosti smlouvy nesmí hráči týmu zvyšovat své charakteristiky MA a AG.

• **Farblast & Sons Ordnance Solutions:** jeden "standardní" hráč týmu získává schopnosti Bombardier, Loner a Secret Weapon. Avšak zisk z každého zápasu je snížen o 20 000. Smlouvu nemohou uzavřít Elfové.

• **Star Insurance Guild:** ihned po odstranění mrtvého hráče ze soupisky (bod 6) je vyplacena 50% náhrada (zao.nahoru). Poté hod 1K6 - je-li výsledek stejný nebo nižší, než počet právě odstraněných mrtvých hráčů, tak hod 2K6. Tento výsledek musí být zaplacen z pokladny. Pokud zaplacené není, tak K3 náhodných hráčů vynechá následující zápas a smlouva se S.I.G. je vypovězena a nemůže být nikdy obnovena.

• **Steelhelm's Sporting Emporium:** při vylepšování hráčů se hází 3K6 (namísto 2K6) a jedna kostka je poté odstraněna. Avšak pokud padlo stejné číslo alespoň na dvou kostkách (včetně odstraněné), tak hráč musí vynechat následující zápas. Navíc pokud padly alespoň dvě 1, utrpěl tento hráč ještě NIG zranění.

6. Odstranění mrtvých hráčů ze soupisky

Všichni mrtví hráči jsou bez náhrady odstraněni z týmové soupisky.

7. Hráči vynechávající následující zápas - MNG

MNG hráči jsou zaznamenáni v zápise o utkání a na týmové soupisce "přeškrtnuti". Jejich cena se nepočítá do hodnoty týmu, ale stále zabírají místo a případně druh hráče na týmové soupisce.

8. Najmutí a propuštění nádeníků

Pokud je na soupisce nějaký nádeník (journeymen) musí jej trenér buď propustit, nebo jej nastálo najmout zaplacením jeho ceny za nováčka. Pokud je nádeník najat, stává se hráčem týmu, ztrácí schopnost Samotář (Loner), ale ponechává si všechny získané SPP a schopnosti.

9. Nákup a propuštění

Každý trenér může propustit bez náhrady kohokoli ze svého týmu, případně jakéhokoli hráče týmu převést zdarma na asistenta trenéra.

Každý trenér může utratit jakýkoliv počet gp ze své pokladny na nákup nových hráčů, asistentů trenéra, roztleskávaček, re-rollů apod. Re-roll stojí dvojnásobek normální ceny, ale HT týmu je zvýšena jako při běžné ceně, ne o dvojnásobek.

10. Zaplacení zvýšených nákladů za hvězdného hráče (SP) na soupisce

Na konci 14 denního cyklu musí tým zaplatit zvýšené náklady za hvězdného hráče (šatna, doprava, strava...) na soupisce.

Výjimkou je cyklus, ve kterém tým hvězdného hráče najal - zvýšené náklady se musí platit až od následujícího cyklu. Pokud nejsou tyto náklady zaplacené, hvězdný hráč bez náhrady opouští tým. Případné opětovné najmutí hvězdného hráče stojí opět jeho plnou cenu.

ZVÝŠENÉ NÁKLADY ZA HVĚZDNÉHO HRÁČE

Cena SP (gp)	Zvýšené náklady
Až do 100 000	20 000
110 000 - 150 000	3
160 000 - 200 000	4
210 000 - 300 000	2
310 000 a více	3

11. Najmutí hvězdného hráče (SP) do týmu jako hvězdného hráče na soupisce

Do týmu lze najmout maximálně jednoho **Star Playera (SP)** zaplacením jeho ceny. (V případě, že si tým jednoho SP najal, může si za inducemy pořídit již jen jednoho SP). Stejného SP si může najmout i více týmů. Pokud proti sobě nastoupí týmy, které si najaly stejného SP, pak tento SP do zápasu nenastoupí. Najatý SP již není k dispozici za inducemy pro žádný tým.

SP nikdy nezískává body hvězdného hráče, nelze na něj použít doktora a pokud je zraněn, pak je to vždy Badly Hurt zranění (do konce zápasu).

SP na soupisce získává navíc schopnost Fan Favourite. Schopnost Loner mu zůstává.

12. Ztráta peněz (Expensive Mistakes)

Pokud má tým v pokladně 100 000 či více gp, musí trenér hodit K6 a řídit se výsledkem z tabulky.

K6	100 000 - 190 000	200 000 - 290 000	300 000 - 390 000	400 000 - 490 000	nad 500 000
1	menší incident	větší incident	katastrofa	katastrofa	katastrofa
2	menší incident	menší incident	větší incident	katastrofa	katastrofa
3	krize odvrácena	menší incident	menší incident	větší incident	katastrofa
4	krize odvrácena	krize odvrácena	menší incident	menší incident	větší incident
5	krize odvrácena	krize odvrácena	krize odvrácena	menší incident	menší incident
6	krize odvrácena	krize odvrácena	krize odvrácena	krize odvrácena	menší incident

Krize odvrácena: tým neztrácí žádné gp z pokladny

Menší incident: tým ztrácí z pokladny K3 x 10 000 gp

Větší incident: tým ztrácí z pokladny polovinu gp (zaokrouhлено nahoru na nejbližších 10 000)

Katastrofa: v pokladně zůstalo pouze 2K6 x 10 000 gp

13. Přidání nádeníků (journeymenů) na soupisku

Pokud by tým mohl do následujícího zápasu postavit pouze 10 nebo méně hráčů, přidá si na soupisku zdarma tolik nádeníků, aby mohl na hřiště postavit 11 hráčů. Nádeník je vždy obyčejný hráč příslušné rasy (obvykle linemen).

Hodnotu týmu zvedne nádeník jako nováček (rookie) a má schopnost Loner (Samotář - není sehrán se zbytkem týmu. Může sice použít týmový re-roll, ale před použitím musí hodit K6. Při hodu 4-6 může re-roll normálně použít. Při hodu 1-3 re-roll propadá bez využití).

Nádeníci získávají SPP, ale nemůžou získat MVP.

14. Odevzdání zápisu o utkání