

SPECIÁLNÍ MÍČE

Limpin Squig

KULHAJÍCÍ SQUIG

ORC



(Jednou za zápas, na začátku jakéhokoli drivu, může vykopávající tým ohlásit použití speciálního míče. Je určen vykopávající hráč, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. Pokud při hodu na vzdálost při výkopu padne double, je tento hráč ihned vyloučen do konce zápasu, jako kdyby provedl faul (před vyřešením výsledku výkopu). I když je hráč vyloučen, speciální míč zůstává až do konce drivu ve hře! Během celého drivu se na míč ve hře aplikují pravidla pro příslušný speciální míč.)

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. Tímto není způsoben Turnover.
- Pokud *kulhající squig* není na konci kola nesen žádným hráčem, tak 3 krát odskočí (obdobně jako při nepovedené přihrávce). 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.

SPECIÁLNÍ MÍČE

Extra Spiky Ball

MIMOŘÁDNĚ OSTNATÝ MÍČ

JAKÝKOLI TÝM



(Jednou za zápas, na začátku jakéhokoli drivu, může vykopávající tým ohlásit použití speciálního míče. Je určen vykopávající hráč, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. Pokud při hodu na vzdálost při výkopu padne double, je tento hráč ihned vyloučen do konce zápasu, jako kdyby provedl faul (před vyřešením výsledku výkopu). I když je hráč vyloučen, speciální míč zůstává až do konce drivu ve hře! Během celého drivu se na míč ve hře aplikují pravidla pro příslušný speciální míč.)

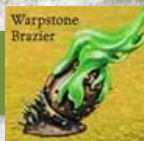
Kdykoli je s tímto míčem proveden hod, vhození (diváky) nebo výkop, tak neodskočí, pokud přistane na neobsazeném čtverci. Navíc, pokud je výsledek hodu K6 na zvednutí míče, chycení míče nebo zachycení (interception) míče 1 (po re-rollu, ale před aplikováním jakýchkoli modifikátorů), pak je příslušný hráč při tomto pokusu napaden schopností Stab.

SPECIÁLNÍ MÍČE

Warpstone Brazier

SCHRÁNKA S WARPSTONEM

SKAVEN



(Jednou za zápas, na začátku jakéhokoli drivu, může vykopávající tým ohlásit použití speciálního míče. Je určen vykopávající hráč, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. Pokud při hodu na vzdálost při výkopu padne double, je tento hráč ihned vyloučen do konce zápasu, jako kdyby provedl faul (před vyřešením výsledku výkopu). I když je hráč vyloučen, speciální míč zůstává až do konce drivu ve hře! Během celého drivu se na míč ve hře aplikují pravidla pro příslušný speciální míč.)

Kdykoli se jej nějaký hráč pokusí zvednout, chytit nebo zachytit a při hodu K6 padne 1 (po re-rollu, ale před aplikováním jakýchkoli modifikátorů), pak příslušný hráč utrpí dočasnou fyzickou mutaci – hod K6 na tabulku. 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 tento hráč získá jinou spontánní mutaci díky *Schránce s warpstonem*.

K8 Výsledek

- 1 Hráč je sražen. Přidejte 1 k výsledku hodu na brnění (AV).
- 2 Hráč získává schopnost No Hands.
- 3 Hráč získává schopnost Bone-head.
- 4 Hráčova MA je snížena o 2 (minimální MA je 1) a navíc hráč získává schopnost Thick Skull.
- 5 Hráč získává schopnost Foul Appearance.
- 6 Hráčova AV je zvýšena o 1 (maximální AV je 10).

SPECIÁLNÍ MÍČE

Master-Hewn Ball

OPRACOVANÝ MÍČ

DWARF



(Jednou za zápas, na začátku jakéhokoli drivu, může vykopávající tým ohlásit použití speciálního míče. Je určen vykopávající hráč, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. Pokud při hodu na vzdálost při výkopu padne double, je tento hráč ihned vyloučen do konce zápasu, jako kdyby provedl faul (před vyřešením výsledku výkopu). I když je hráč vyloučen, speciální míč zůstává až do konce drivu ve hře! Během celého drivu se na míč ve hře aplikují pravidla pro příslušný speciální míč.)

Při výkopu je odchylka pouze K3 namísto K6. Míč není ovlivněn mírným závanem větru při výsledku „Změna počasí“ v tabulce výkopu. Nelze házet dlouhou bombu (long bomb), a také nemůže být použita schopnost Hail Mary pass. Navíc má dlouhá přihrávka (long pass) další modifikátor -1. Při hodu, při vhození (diváky) nebo při výkopu neodskočí, pokud přistane na neobsazeném čtverci. Pokud přistane na čtverci s ležícím hráčem (prone nebo stunned), provede se hod na jeho AV ještě před odskočením. Pokud je následkem toho ležící hráč odstraněn ze hřiště, pak již míč neodskočí. Po neúspěšném pokusu o chycení míče si hráč hodí K6. Pokud je výsledek stejný nebo vyšší než hráčova ST, je sražen (následuje hod na AV případně na zranění).

SPECIÁLNÍ MÍČE

Shady Special

SHADYHO SPECIÁL

GOBLIN



Míč se po výkopu vysoko nad zemí vyfoukne. 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.

SPECIÁLNÍ MÍČE

Explosin' Ball

EXPLODUJÍCÍ MÍČ

GOBLIN



Na libovolné políčko na počítadle TD umístí značku. Na konci kola každého hráče hodí trenér goblinů K6. $\underline{1}$ = 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 (značka se nepohybuje).
• $\underline{2-5}$ = značka se posune o 1 políčko směrem k 0.
• $\underline{6}$ = značka se 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 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 slavicímu 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.

SPECIÁLNÍ MÍČE

Snotling Ball Suit

SNOTLING V BALÓNOVÉM PLÁŠTI

GOBLIN



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 (AG) tohoto svého hráče s modifikátorem +1. Pokud je test úspěšný, pak míč nepustí 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 vhození míče směrem kupředu nebo dozadu nebo směrem k jakékoli postranní čáře. Poté hodí K6 a pohne míčem o 1 čtverec v určeném směru; neháze se na Dodge, i kdyby míč opouštěl čtverec, který leží v protivnickově skládkové zóně. Tento postup se opakuje pro každý čtverec pohybu míče (míč nemůže provádět GFI). 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 balonovém plášti samozřejmě nemůže sám sebou skórovat touchdown.

SPECIÁLNÍ MÍČE



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodů na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTIŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.

SPECIÁLNÍ MÍČE



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodů na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTIŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.

SPECIÁLNÍ MÍČE



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodů na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTIŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.

SPECIÁLNÍ MÍČE



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodů na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTIŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.

SPECIÁLNÍ MÍČE

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA



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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodu na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopovaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.

SPECIÁLNÍ MÍČE

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA



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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodu na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopovaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.

SPECIÁLNÍ MÍČE

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA



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 Rasově Unikátní Míč (RUM). Tým musí oznámit, který míč používá.

Trenér určí vykopávajícího hráče, který se nachází na hřišti, není ve wide zóně a není na line of scrimmage. (Pozor, například při použití schopnosti Kick, je vykopávající hráč již v podstatě určen.) Pokud při hodu na událost při výkopu padne double, vykopávající hráč je ihned vyloučen, 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 HRŠTI

Pokud se někdy do hry dostane druhý míč (například kvůli speciální kartě *Klopovaný míč*), pak je tento druhý míč vždy obyčejný, podle běžných pravidel Blood Bowlu.