

# STADIÓNY

## K6 NEOBVYKLÝ POVRCH HŘIŠTĚ

- 1 Voda po kotníky.** Hřiště je zatopeno! Pokud je hráč „sražen k zemi“, při GFI nebo při Dodge, odečtete 1 od výsledku hodů na AV. Navíc každý hráč, který se má zotavit z omráčení (Stunned), hodí K6. Když padne 1, tak příslušnému hráči ležení obličejem ve vodě moc neprospělo a zůstává omráčen i ve svém příštím kole.
- 2 Nakloněné hřiště.** Stadion je postaven ve svahu. Na začátku prvního drivu hodte K6. Pokud padne 1-3, tak se hřiště svažuje směrem k endzóně přijímajícího týmu, pokud padne 4-6 hřiště se svažuje k endzóně vykopávajícího týmu. Kdykoliv se míč odrazí, nepoužívejte směrovou různici šablony pro odskok míče, ale namísto toho šablonu pro vhadzování orientovanou tak, že směr 3-4 je ve směru sklonu hřiště. Navíc mohou hráči jít o jeden GFI více, pokud je to směrem k endzóně, která se nachází níže. V poločase si týmy vymění strany.
- 3 Led.** Drsný sport na ledě? To se nikdy neujme. Poté, co se míč odrazí, pohne se o jedno pole navíc ve stejném směru. Dále kdykoliv je hráč „sražen k zemi“, sklouzne se o jedno políčko náhodným směrem (použijte šablonu pro odskok a K8). Pokud by měl hráč sklouznout na obsazené pole, zůstává na místě. Pokud sklouzne z hrací plochy, hodte na zranění jako normálně. Pokud sklouzne na pole s míčem, ten odskočí. (Hráči jsou jinak náležitě vybaveni pro tento typ povrchu – brusle, sněžnice či boty se špunty - a jejich pohyb tudíž není ovlivněn.)
- 4 Astrogranit.** Tato umělá náhražka za kámen byla původcem běsnění v 80. letech. Přičtete 1 ke všem výsledkům hodů na AV při hraní na tomto povrchu. Dále, pokud hráč selže při GFI na tomto povrchu, musí hodit K6. Pokud mu padne 1,2,3 je „sražen k zemi“ jako obvykle. Když však padne 4, 5, 6, hráč zůstane stát a nenastává turnover, avšak tento hráč se už nemůže pokusit o další GFI v této akci.
- 5 Hrboletý povrch.** Prakticky na celé ploše stadionu hrozí zvýšené riziko zakopnutí. Všichni hráči mají po celý zápas postih -1 ke své MA, minimum je však MA 3. Hráči se však mohou při pohybu pokusit o jedno GFI navíc, než by normálně mohli (tzn. třikrát pro běžné hráče, čtyřikrát pro ty, kteří mají schopnost Sprint).
- 6 Masivní skála.** Trpaslíky spravovaná hřiště začala s trendem leštěných mramorových hracích ploch, tento trend v posledních letech proniká z podzemí i na povrch. Pokud se míč odrazí na neobsazené pole, odskočí ještě jednou. Navíc, přičtete 1 ke všem výsledkům hodů na AV při hraní na tomto povrchu.

## K6 DRSNÝ, ALE PŘIPRAVENÝ STADIÓN

- 1 Lhostejní pořadatelé.** Ať už je to tím, že je platí málo nebo že jsou hloupí, ale zdejší organizátoři nejsou zdaleka uneseni pořádáním tohoto zápasu na svém stadionu. Každý tým dostane na každý poločas jeden úplatek pro rozhodčího (Bribe) navíc.
- 2 Otřesné tribuny.** Není zde dostatek míst, hřebíky čouhají z každého myslitelného povrchu a odněkud se šíří podivný zápach. Na konci každého drivu hodí každý trenér K6. Pokud hodí 1, jejich fanoušci už toho mají dost a odcházejí, a týmu se sníží FAME o 1, může se tak dostat až do záporných hodnot. Nutno dodat, že zisk týmu ze zápasu nemůže být záporný, zastaví se na hodnotě nula!
- 3 Nezakrytá propadliště.** Ať už z finančních důvodů či jen tak pro zábavu, jsou poklapy na hřišti otevřeny a lze je popsat pouze jako obrovské jámy zející v hrací ploše. Pokud se hráč posune na propadliště (ať už dobrovolně či ne), je to bráno, jako by byl vystrčen z hřiště do publika. Pokud na propadliště spadne míč, bude vhozen zpět do hry pomocným správcem a okamžitě odskočí o K6 polí v náhodném směru.
- 4 Nejasné lajnování.** Hřiště není o moc víc než obdélníkový trávník se zašlou lajnou, která jej zhruba rozděluje na dvě poloviny. Při rozestavování na drive si vykopávající tým může vybrat, zda budou hráči respektovat běžnou středovou čáru, anebo si ji celou posunou o jedno pole směrem do soupeřovy poloviny hřiště. Tato dočasná středová čára platí pouze pro tento výkop a přijímající tým se jí během svého rozestavování musí řídit a platí i pro účely touchbacku. Dále pro oba týmy neplatí omezení, že ve wide zóně mohou být pouze dva hráči.
- 5 Zoufale se snaží blýsknout.** Majitelé stadionu nabízejí speciální finanční odměny pro týmy, které jsou ochotny u nich hrát. V kroku „Zisk ze zápasu“ v pozápasové sekvenci si každý tým hodí dodatečně K6 x10 000 gp (provede se pouze jeden hod, který je aplikován na oba týmy).
- 6 Slabé vězení.** Šance na udržení odhodlaného faulujícího hráče pod zámkem mimo plochu hřiště je velmi nízká, když jsou v celách nespolehlivé zámky a míře jsou podivuhodně daleko od sebe. Na začátku každého drivu, při hodu na zotavení KO hráčů, hodte také K6 za každého hráče, který byl vyloučen ze hřiště (za faulování, užití tajné zbraně či cokoliv jiného). Pokud na kostce padne 5 nebo 6, příslušný hráč se vrátí zpátky do rezerv a je možno jej nasadit do hry jako obvykle.

## **K6 LUXUSNÍ STADIÓN**

- Připravené stánky.** Zde je k dostání všechno. Od týmových vlajek a řehtaček přes obří ukazující rukavice a dřevoryty populárních hráčů, V po zápasové sekvenci, si každý trenér hodí K3 a výsledek si přičte k zisku ze zápasu.
- Pověstná podívaná.** Tento stadion je dobře znám pro své úžasné hry (a program o poločase). Hostující týmy mohou očekávat slušnou sumu peněz na zpestření zápasu. Při výběru výhod (Inducementů) si oba trenéři hodí dodatečných 2D6 x 10 000 zlaťáků jako kapesné pro použití v tomto zápase (každý trenér hodí D6 a součet obou hodů vynásobený 10 000 dostane každý trenér na nákup).
- Vysílací studio.** Každá hra hraná na tomto stadionu je živě přenášena jedním z hlavních kanálů. Hvězdní hráči se vždycky snaží dostat před kameru a proto je možné je pro tento zápas najmout o 50 000 zlaťáků levněji než obvykle (minimální cena je 10 000). Dále pak při určování Fan faktoru v kroku „Zápisu zisku a slávy (FAME)“ v pozápasové sekvenci přičtete 3 k výsledku hodu každého trenéra.
- Místní doktoři.** Tento stadion je tak zámožný a dobře vybaven, že si může dovolit špičkové ošetření hráčů. Každý tým dostane zdarma Doktora pro použití v tomto zápase, popřípadě pokud tým již svého doktora má, může v této hře ošetřit dva hráče. Pokud týmu není dovoleno doktora používat, dostane místo něj týmový re-roll.
- Ohrazené hřiště.** Hřiště je obehnáno stěnou, anebo se nachází v obří jámě. Hráče není možno vystrčit z hřiště. Pokud by nastala situace, kdy by hráč musel opustit hřiště, je namísto toho naražen na zeď (která tradičně bývá ozdobena bodci!). Hráč je sražen k zemi na poli, ze kterého by byl vystrčen a hází si na AV. Dále platí, že míč nemůže opustit hřiště, pokud by se tak mělo stát, odrazí se od stěny zpátky. Vrací se pomocí šablony pro vzhazování jako normálně, ale pohne se pouze o K3 polí (NE o 2K6 jako normálně).
- Luxusní sedačky.** Tribuny na tomto stadionu mají všechny vychytávky: vyhřívaná sedadla, spoustu barů a dokonce i záchodky. Dobrá nálada v tribunách vede k většímu fandění týmům. Na začátku každého drivu (kromě úvodního) si každý trenér hodí K3 a přičte své FAME. Pokud je výsledek vyšší než aktuální počet týmových re-rollů, které má trenér aktuálně k dispozici, získá bonusový týmový re-roll.

## **K6 MÍSTNÍ FANOUŠCI**

- Pivem hnaní maniaci.** Místní fanoušci jsou banda vztekklých šilenců a to ještě před tím, než začnou pít. Ještě před hodem na událost při výkopu hodte K6. Pokud padla 1 (1 nebo 2, pokud je druhý poločas anebo prodloužení), pak na událost při výkopu neházejte. Místo toho hodte další K6. Když padne 1, nastane událost Sejměte rozhodčího (Get the ref), při 2-3 nastane událost Výtržnost (Riot), při 4-5 nastane událost Hod skálou (Throw a rock) a při 6 nastane událost Útok na hřiště (Pitch invasion).
- Hlučná cháska.** Tento dav si dnes přišel užít a chtěli by se pořádně zapojit do hry! FAME obou trenérů je navýšena o +1 až do maxima +2. Dále platí, pokud je hráč vystrčen do publika, přičítá se 1 k hodu na zranění (Injury roll).
- Kibicové.** Vypadá to, že publikum je plné expertů na BB pravidla a jejich zálučné detaily. Jejich hlasité opravování rozhodčího nepřispívá k jeho duševní pohodě. Pokud hráč provede faul a ten skončí tak, že faulovaný hráč je odnesen ze hřiště a faulující hráč zůstává na hřišti, hodte K6. Pokud padne 1, 2 nebo 3, pak pokřiky rozhořčeného davu přiměly rozhodčího změnit své rozhodnutí a faulující výtečník je vyloučen stejně, jako kdyby padl double při hodu na AV či na zranění.
- Banda pacifistů.** Místní raději násilí jen sledují, než aby se aktivně účastnili ... bláhoví! Pokud by měl být hráč zraněn, tzn. Omráčen (stunned), KO (v bezvědomí) nebo trvale poslán z hřiště (casualty) v důsledku události při výkopu, hodte K6. Pokud padlo 4 a více, ignorujte výsledek zranění a hráč zůstane ležet na hřišti (prone). Dále platí, pokud je hráč vystrčen z hřiště do davu, hodte K6. Pokud padne 4 a více hráč se bez úhony vrátí do rezerv.
- Sváteční diváci.** Možná dává stadion moc volňásků, protože aspoň polovina fanoušků se tváří, jako by chtěla být někde úplně jinde. Na začátku každého drivu hodte K6. Při výsledku 1 nebo 2 se velká část fanoušků zvedla a odešla. Oběma trenérům se sníží FAME o 1. FAME se tak může dostat do záporných hodnot (zisk za zápas pro trenéra, jež má záporný FAME, je nejhůře 0 zlaťáků). Dále platí, že pokud se dostane míč mimo hřiště, může to divákům chvíli trvat, než se k němu došourají a hodí ho zpět. Hodte K6 a odečtete 1 za každý případ, kdy část diváků odešla během tohoto zápasu. Při výsledku 4 a více je míč vhozen jako normálně. V ostatních případech není míč vhozen, dokud nenastane konec dalšího kola (pokud však drive neskončí poločasem). V každém případě je míč vždy vhozován z pole, kde opustil hrací plochu.
- Vážné a tiché publikum.** Stará sportovní legenda vypráví o bohu Kri-wiketetu, který během celodenních her na svou počest zakázal jakýkoliv hlasitý zvuk mimo decentního potlesku. Během hry se považuje FAME každého z týmů jako 0 (v pozápasové sekvenci se s ním však pracuje již normálně) a roztleskávачky nemají žádný vliv na události při výkopu. Pokud je hráč vystrčen do davu, vrátí se na hřiště ihned poté, co vystrkující soupeř oznámí, zda jej bude následovat či nikoliv. Trenér vytlačeného hráče jej postaví na krajní pole hřiště a zároveň co nejbliže k poli, z něhož opustil hrací plochu, když byl vystrčen. Pokud byl vystrčený hráč dle blokovací kostky sražen k zemi (např. při výsledku Obránce na zemi - Defender down) je umístěn ležící a hází se na jeho AV obvyklým způsobem. Jinak se vrací do hry ve stoje.