

LISTA
DELLE
PALLE SPECIALI



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

VER 4.0

PALLE SPECIALI

Una volta per partita, all'inizio di un qualunque drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore Capo può dichiarare che userà una palla speciale (quindi entrambi gli allenatori hanno questa possibilità se vogliono usarla). Qualunque squadra può usare una Palla Chiodata, ma alcune squadre hanno accesso a palle specifiche per la loro razza: in questo caso devono dichiarare se usano la palla chiodata o quella della loro squadra.

Prima del calcio d'inizio, l'Allenatore Capo nomina un giocatore della sua squadra che si trova in campo (ma non in una fascia laterale o sulla linea di scrimmage) affinché calci la palla. (Nota che in alcune situazioni, come quando si usa l'abilità Kick, un giocatore è già stato scelto per calciare la palla). Se il tiro sulla tabella del Calcio d'Inizio è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per la palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente espulso come se avesse commesso un fallo (prima di risolvere il risultato del calcio d'inizio). Nota che anche se il giocatore viene espulso la palla speciale rimane in gioco per questo drive!

Per tutta la durata del drive si applicano le regole per la palla speciale (riportate sotto). La palla conta come una palla normale in tutti gli aspetti, eccetto che per queste regole.

PALLE MULTIPLE

Se una seconda palla dovesse entrare in gioco (per esempio a causa della carta Speciale Play Pallone Clonato) sarà sempre una normale palla di BB. Le cose sono già abbastanza folli così senza palle speciali multiple in campo.



QUALSIASI SQUADRA: PALLA CHIODATA

Molte palle di BB hanno degli spuntoni, ma questa è esagerata! Ogni volta che una Palla Chiodata viene lanciata, rimessa in gioco o calciata, non rimbalza se atterra in una casella vuota. Inoltre, se il risultato del tiro per raccogliere, prendere o intercettare la palla è 1, (dopo le ripetizioni, ma prima di applicare i modificatori) il giocatore che ha effettuato il tentativo viene considerato essere stato attaccato con l'abilità Stab.



CHAOS CHOSEN: PALLA DELL'OSCURA MAESTÀ

Queste palle in cui sono infuse le funeste energie degli Dei Oscuri, sono orrende da vedere ed emanano una oscura influenza su chi le trasporta. Qualsiasi giocatore che trasporti una Palla dell'Oscura Maestà ottiene l'Abilità Really Stupid. Se possiede già quell'Abilità, non è influenzato degli Dei Oscuri.








CHAOS CHOSEN: PALLA DEMONIACA


Prima di tentare di raccogliere questa palla, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 il giocatore è pervaso dal terrore emanato dal demone imprigionato nella palla e si rifiuta di toccarla. La palla rimbalza una volta ma non si verifica turnover. Se la palla rimbalza in una casella occupata, quel giocatore tenta di prenderla come di consueto. Inoltre quando un giocatore che porta la Palla Demoniacca finisce il suo movimento e non è ancora stata effettuata un'Azione di Passaggio in questo turno, tirare un D6. Con un risultato di 1 il giocatore deve tentare di passare la palla ad un altro giocatore della sua squadra se possibile o in una casella vuota se non ci sono giocatori amici a distanza di passaggio. Infine quando la palla si ferma dopo aver rimbalzato, tirare un D6. Con un risultato di 6 il Demone si libera e la palla per il resto del drive è considerata una palla normale.



CHAOS RENEGADES: PALLA DELLA DISCORDIA

Nella squadra dei Chaos Renegades è costituita dalla peggior feccia di rinnegati del Caos e sebbene siano tutti servitori degli dei del Caos e giochino nella stessa squadra, questo non serve ad appianare le antipatie e gli odi razziali fra i vari giocatori. I palloni in uso al Chaos Renegades, quando sono in possesso della squadra avversaria, sono in grado di trasmettere questo sentimento di antipatia verso i compagni di squadra in colui che la trasporta, ovvero gli trasmette la skill Animosity. Di contro, se in possesso della squadra del Chaos Renegades, la annulla.

	<p>ELFI OSCURI: PALLA DI PELLE DEI COLD ONE</p> <p>Se all'inizio del turno di qualsiasi allenatore, la palla è trasportata da un giocatore, l'Allenatore Capo di quel giocatore deve tirare un D6. Con un risultato di 1, la costante secrezione di limo ha devitalizzato le dita (o i tentacoli o qualunque arto che teneva la palla) facendo perdere la palla al giocatore. La palla devierà casualmente di una casella, seguendo le normali regole per i rimbalzi. Notare che questo non causa un Turnover.</p>
	<p>ELFI OSCURI: PALLA UOVO DRACONICO</p> <p>All'inizio di ogni turno in cui questa palla è per terra, rimbalzerà casualmente di una casella, in quanto la piccola creatura al suo interno sta cercando di venire al mondo. Se devia in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderla al volo. Se fallisce la presa al volo o se la casella è occupata da un giocatore Stordito o Prono, devierà ancora fino a quando non sarà presa al volo o finirà in una casella vuota o fuori dal campo. Inoltre se un giocatore dovesse andare in meta con la palla, tirare un D6. Con un risultato di 1, la foga del giocatore per la meta fatta ha frantumato l'uovo e la creatura schizza fuori aggredendolo. Effettuare un Tiro Armatura (ed il relativo conseguente Tiro Infortunio) come se fosse stato atterrato da un giocatore con l'abilità Mighty Blow.</p>
	<p>ELFI SILVANI: PALLA FOLLETTO DISPETTOSO</p> <p>All'inizio di qualsiasi turno in cui la palla si trova a terra, rimbalzerà casualmente di una casella, in quanto il folletto dispettoso tenterà di fuggire con quella che considera la sua nuova palla. Se devia in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderla al volo ma con un ulteriore modificatore -1 in quanto il folletto lotterà per non cederla. Se il giocatore fallisce la presa, o se la casella è occupata da un giocatore prono o stordito, la palla rimbalza ancora fino a quando non viene presa, o finisce in una casella vuota o fuori dal campo. Inoltre quando si tenta di raccogliercela da terra, il folletto cercherà di ostacolarvi mordendo e graffiando. Questo è rappresentato da un ulteriore modificatore -1 ai tentativi di raccolta di questa palla. Per finire se la palla finisce fuori dal campo, il folletto scappa con essa. Viene rimessa in gioco una palla standard.</p>
	<p>GOBLIN: COSTUME DA PALLA PER SNOTLING</p> <p>Durante ciascun suo turno, l'Allenatore Capo Goblin può effettuare un'azione di Movimento con la palla come se fosse un giocatore della sua Squadra. Se la palla è in mano ad un giocatore avversario, deve prima cercare di divincolarsi. L'Allenatore avversario effettua un test di Agilità per quel giocatore con un modificatore di +1. Se lo supera, questi trattiene la palla, che in questo turno non può agire. Altrimenti essa rimbalza una volta, usando un massimo di un quadrato del suo movimento, e poi prosegue.</p> <p>La palla ha MO pari al risultato di un D3, tirato ogni volta che effettua un'azione di Movimento. Su ciascuna casella da cui si muove, l'Allenatore Capo Goblin colloca la sagoma della Rimessa, rivolta verso uno dei quattro lati del campo. Poi tira un D6 e muove la palla di una casella nella direzione indicata. Non è necessario un tiro per Schivare (Dodge) se lascia una casella che si trova in una zona di placcaggio avversaria. Ripeti il processo per ogni casella del Movimento della palla (non può Mettercela Tutta). Se tale movimento porta la palla fuori dal campo, viene rilanciata come di consueto ed il suo movimento termina.</p> <p>Se la palla si muove nella casella di un giocatore in piedi, questi deve cercare di prenderla come se fosse una palla che rimbalza. I giocatori Goblin abituati ad acciuffare gli Snotling hanno un modificatore +1 a questo tiro.</p> <p>Quasi non ci sarebbe bisogno di dirlo, ma ovviamente un Costume da Palla per Snotling non può segnare un Touchdown da solo.</p>
	<p>GOBLIN: PALLA ESPLOSIVA</p> <p>Quando la palla è piazzata, l'Allenatore Capo Goblin piazza un segnalino su qualsiasi spazio della sua traccia dei Turni o Ripetizioni, a rappresentare la lunghezza della miccia. Alla fine del turno di ciascun giocatore, l'Allenatore Capo Goblin tira un D6: con 1 la miccia si spegne e da quel momento la Palla Esplosiva è considerata una palla normale. Tuttavia l'Allenatore Capo Goblin può spendere una Ripetizione di Squadra per tenerla accesa (il segnalino non si muove in questo turno). Con 2-5 muovi il segnalino di uno spazio verso lo 0. Con 6, muovilo di due spazi verso lo 0. Se si muove sullo spazio 0, viene rimosso e la palla esplose! Se un drive termina mentre il segnalino è ancora sulla riga, esso viene rimosso senza effetti.</p> <p>Quando la palla esplose, tira un D6 per ogni giocatore in una casella adiacente: viene Atterrato con 4+. Se è già Prono o Stordito, effettua un tiro Armatura come se fosse stato Atterrato. Inoltre, se un giocatore stava portando la palla viene Atterrato automaticamente.</p>

	<p>Nota che l'esplosione della palla non impedisce di segnare un Touchdown, ma si tira comunque alla fine del turno per vedere se la palla scoppia in mano al giocatore festante... Dopo l'esplosione, fintanto che prosegue il drive, viene usata una palla sostitutiva: metterne una normale nella casella dove l'altra è esplosa e falla deviare tre volte: non si può tentare di prenderla prima che tutti e tre i rimbalzi siano stati completati.</p>
	<p>GOBLIN: PALLA SHADY SPECIAL L'arte di far sgonfiare la palla a mezz'aria durante il calcio d'inizio è stata inventata dal perfido gobbo Grom Shady. Qualsiasi tentativo di lanciare la Shady Special ha un modificatore addizionale di -2; inoltre, poiché l'Arbitro non ha modo di provare che si è trattato di un sabotaggio (dopotutto si sa che l'attrezzatura Goblin è scadente), chi calcia non può essere espulso per l'uso di una Shady Special.</p>
	<p>HALFLING: PALLA SPUNTINO PRONTO Come ogni Halfling sa, uno del cibo in terra non aspetta altro che essere raccolto e divorato. Di conseguenza si applica un modificatore +1 alla raccolta di questa palla. Inoltre quando un giocatore Halfling effettua un blocco contro un giocatore della squadra avversaria che attacca e che è in possesso di questa palla, il giocatore Halfling è considerato avere l'abilità Strip Ball. Per finire se una meta viene segnata da un qualsiasi giocatore di una delle due squadre, tirare 1D6. Con un risultato di 1 il giocatore è preso dall'euforia e deve fare la merendina di metà partita. Sfortunatamente questa ghiottoneria procura subito un forte mal di stomaco ed il giocatore passerà il prossimo drive fuori dal campo per riprendersi. (il risultato di mangiare cibo trovato per terra!!)</p>
	<p>KHORNE: PALLA DEL SIGNORE DEI TESCHI E DEL SANGUE I seguaci di Khorne sono dediti alla violenza e allo spargimento di sangue. Ogni manufatto di khorne pervade di una inesauribile sete di sangue chi ne viene a contatto. La Palla del Signore dei Teschi e del Sangue ha i seguenti effetti quando in gioco. All'inizio del proprio turno, il giocatore che lo trasporta deve tirare un D6, se il risultato è 1, il giocatore subisce l'influenza del Signore dei Teschi acquisisce fino alla fine del suo turno l'abilità Frenzy e deve assolutamente effettuare come unica azione consentita un blitz contro il giocatore avversario più vicino. Se non ci sono giocatori avversari entro la sua capacità di movimento, lascia cadere la palla nella casella in cui si trova, palla che rimbalza normalmente e può essere presa al volo da un altro giocatore se ci finisce sopra. Il giocatore che trasportava la palla si muove di tutto il suo movimento verso il giocatore avversario più vicino seguendo la rotta più breve possibile. Lasciare cadere la palla in questo modo non genera un turnover.</p>
	<p>LIZARDMEN: PALLA UOVO SACRO Se all'inizio di un qualsiasi turno della squadra che riceve, questa palla è in mano ad uno dei giocatori della squadra che riceve, l'Allenatore deve tirare 1D6. Con un risultato di 1, il giocatore si troverà improvvisamente ed involontariamente al centro della divina attenzione di Sotek. La spiacevole sensazione di essere nelle spirali di un gigantesco serpente costrittore, porterà il giocatore a sbarazzarsi immediatamente della palla. Questa rimbalzerà una casella in maniera casuale. Non si tratta di un turnover in quanto la palla cade e rimbalza prima che qualunque giocatore sia stato attivato. Una volta che la palla si è fermata, si procede normalmente con il turno della squadra che stava ricevendo.</p>
	<p>NANI: PALLA SCOLPITA Quando la Palla Scolpita viene calciata devia solo di D3 caselle invece che di D6. Inoltre, non viene influenzata dal gentile soffio di vento del risultato Tempo Capriccioso della tabella del Calcio d'Inizio. Quando lanci una Palla Scolpita non puoi tentare un passaggio Bomba né usare l'abilità Hail Mary Pass. Inoltre i passaggi Lunghi subiscono una ulteriore penalità di -1. Ogni volta che la Palla Scolpita viene lanciata, rimessa in gioco o calciata, non rimbalza se atterra in una casella vuota. Se atterra nella casella di un giocatore Prono o Stordito, effettua un tiro Armatura per quel giocatore prima di far rimbalzare la palla. Se il giocatore viene rimosso dal gioco la palla non rimbalza. Se un giocatore prova a prendere una Palla Scolpita che è stata lanciata e fallisce, tirare un D6 dopo che la palla è rimbalzata via. Se il risultato è uguale o superiore alla ST del giocatore, il giocatore viene Atterrato.</p>

	<p>NURGLE: PALLA NURGLING FAMELICO</p> <p>Ovunque le squadre di Nurgle vadano sono accompagnati da schiere di precoci nurglini. Per la maggior parte del tempo questi piccoli demoni saltellano lungo le linee laterali e le panchine ispirando i giocatori e deliziando i tifosi. Tuttavia può capitare talvolta che qualcuno di loro scambi la palla per qualcosa di commestibile. All'inizio di ogni turno in cui la palla è a terra, rimbalzerà D3 volte dato che il nurglino sta tentando di portarla lontano dall'azione. Se rimbalza in una casella occupata, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente. Se il tentativo fallisce, rimbalza un'altra volta e poi si ferma. Se dovesse uscire dal campo è immediatamente rimossa e sostituita con una palla normale. Inoltre se un giocatore inizia la sua azione con in mano questa palla, tirare un D6. Con un risultato di 1 il dimenarsi entusiastico del nurglino ha successo ed il giocatore perde la palla che rimbalza di una casella. Non è Turnover.</p>
	<p>NURGLE: PALLA PUSTOLOSA</p> <p>Le palle portate in campo dalle squadre di Nurgle sono spesso cose orripilanti, piene di pus, ribollenti e ripiene di orride creature quali vermi, larve. Non è da meravigliarsi che le squadre Nurgle siano rinomate per la forte difesa. Gli avversari spesso si rifiutano di toccare la palla. Quando un giocatore della squadra avversaria tenta di raccogliere la palla, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 sono disgustati dalla palla e si rifiutano anche di solo tentare la raccolta. La palla rimbalza di una casella. Non è Turnover. Se rimbalza in una casella occupata, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente.</p>
	<p>NON MORTI: PALLA HOMUNCULUS SCHELETRICO</p> <p>I Necromanti creano molti artefatti per favorire le loro squadre. Molti piccoli omuncoli scheletrici sono ricavati da ossa e parti di corpi di razze di dimensioni piccole. Non è raro vederli incastonati in gabbie di ferro a forma di palla, che con il loro peso scoraggiano il gioco di passaggi o anche di avvicinarsi per i loro artigli e denti. Si applica un modificatore -1 a qualsiasi passaggio fatto con questa palla. Inoltre all'inizio di ogni turno in cui la palla è a terra, rimbalzerà di una casella per il dimenarsi dell'omuncolo. Se rimbalza in una casella occupata, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente. Se la raccolta fallisce o rimbalza in una casella occupata da un giocatore prono o stordito, rimbalza di nuovo fino a quando non verrà presa o rimbalzi in una casella vuota o fuori dal campo. Infine se un giocatore segna una meta con questa palla tirare un D6. Con un risultato di 1, l'entusiasmo del giocatore ha urtato la sensibilità dell'omuncolo che azzanna la mano del giocatore il quale subisce un modificatore -1 AG per il resto del gioco.</p>
	<p>ORCHI: PALLA SQUIGG ZOPPO</p> <p>All'inizio del turno di ciascuna squadra, lo Squigg Zoppo cercherà di fuggire. Se è in mano ad un giocatore, l'Allenatore Capo di quel giocatore deve tirare un D6. Con 1, lo Squigg si libera e rimbalza di una casella in una direzione casuale seguendo tutte le regole per il rimbalzo della palla. Nota che questo non provoca un Turnover. Se alla fine di un turno nessun giocatore sta trasportando lo Squigg, esso salta tre volte (risolvi ogni salto come il rimbalzo di una palla). Se salta nella casella di un giocatore e questi non riesce ad afferrarlo, rimbalza ancora una volta e poi si ferma.</p>
	<p>SIMYIN: PALLA TOTEM</p> <p>La squadra dei Simyin è benedetta dagli Antichi Spiriti della Foresta. I palloni usati dai Simyin sono pervasi dallo Spirito della Foresta. Quando la palla, è in possesso della squadra avversaria, il portatore viene influenzato negativamente dallo Spirito della Foresta, e finché trasporta la palla, il suo MO è ridotto di 1. Di contro, quando in possesso della squadra Simyin, il giocatore che la trasporta viene benedetto dallo Spirito della Foresta, ed ha il suo MO aumentato di 1.</p>



SKAVEN: PALLA BRACIERI DI WARPIETRA

Ogni volta che un giocatore prova a raccogliere, prendere o intercettare un Braciere di Warpietra e il risultato del tiro è pari a 1 (dopo le ripetizioni ma prima di applicare i modificatori), il giocatore subisce una mutazione fisica temporanea! Tira un D6 sulla tabella di seguito per vedere cosa succede. Se un giocatore ottiene un'abilità che ha già, non ci sono effetti aggiuntivi. L'abilità dura solo fino alla fine del drive o finché il giocatore non è così (s)fortunato da subire un'altra mutazione per via del braciere.

TABELLA MUTAZIONI BRACIERE WARPIETRA

D6	Risultato
1	Combustione Spontanea. Il giocatore è Atterrato. Aggiungi 1 al risultato del Tiro Armatura.
2	Instabilità Temporale. Il giocatore sfasa rispetto alla realtà e guadagna l'abilità No Hands.
3	Testa Rimpicciolita. L'unica cosa peggiore di una testa minuscola è realizzare che il casco ti sta largo. Il giocatore guadagna l'abilità Bone Head.
4	Mostruosamente Obeso. Il giocatore diventa una gigantesca massa di carne. L'MO del giocatore diminuisce di 2, fino ad un minimo di 1, ma egli guadagna l'abilità Thick Skull.
5	Pelle Lebbrosa. Pelle e carne cadono a pezzi dal giocatore, il giocatore guadagna l'abilità Foul Appearance.
6	Carapace Spinoso. Il corpo del giocatore è ricoperto da un robusto guscio spinoso. L'AV del giocatore aumenta di 1, fino ad un massimo di 10.



UNDERWORLD DENIZENS: PALLA TENTACOLARE

La squadra degli Underworld Denizens è fortemente influenzata dagli oscuri poteri del Caos, e ne sono testimonianza le numerose mutazioni che hanno i suoi giocatori. Ovviamente anche i palloni in uso agli Underworld non sono da meno e sono ricoperti da tentacoli e spunzoni. Quando la palla è in possesso della squadra avversaria ed il portatore tenta di effettuare un passaggio (lancio), aggiungere un +1 risultato del dado del tiro del passaggio (la palla si avvinghia con i suoi tentacoli al braccio del portatore e se ne stacca con difficoltà). In caso di Hand-off, aggiungere un +1 al tiro per la ricezione della palla (questo simula la difficoltà di "strappare" la palla avvinghiata alle mani del portatore).



UNIONE ELFICA: PALLA PIETRA DELL'ANIMA

Quando un giocatore raccoglie o riceve la Palla Pietra dell'Anima, o inizia il suo turno avendola in mano, l'Allenatore Capo può scegliere una abilità che appartiene a un giocatore che si trovi nello spazio Morti e Feriti della panchina. Il giocatore con la palla ha questa abilità fino alla fine del turno o fino a quando non trasporti la palla. Le Abilità Mutazioni e Straordinarie non possono essere scelte. Se non ci sono giocatori nello spazio Morti ed Infortunati della panchina, il giocatore con la palla ottiene l'Abilità Disturbing Presence.