

# BLITZ BOWL™

V1.0

## LISTA PALLONI SPECIALI

| SQUADRA   | PALLONE SPECIALE  | EFFETTO  |
|-----------|---|--|
| CHAOS     |    | <b>Daemonic Ball</b><br>Quando un giocatore si impossessa di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1 il pallone cade e rimbalza  |
|           |    | <b>Orb of Dark Majesty</b><br>Quando un giocatore in possesso di questo pallone esegue un'azione, tirare 1D8: con un risultato di 1 non può effettuare quell'azione e deve immediatamente scegliere un'altra azione da fare. Se non è possibile eseguire altre azioni, quel giocatore non esegue l'azione e non può eseguirne altre in questo turno  |
| DARK ELF  |    | <b>Cold One Scale Ball</b><br>Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, aggiungere 1 al controllo del Passaggio (fino ad un massimo di 6)   |
|           |   | <b>Draconic Egg</b><br>Se dopo un rimbalzo, questo pallone non è in possesso di nessuno, tirare 1D6, con un risultato di 1, rimbalza di nuovo  |
| DWARF     |  | <b>Grudge Ball</b><br>Se il giocatore in possesso di questo pallone esegue un'azione Bloccare, quell'azione è considerata avere assistenza   |
|           |  | <b>Rune Ball</b><br>Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, se è un passaggio Lungo, sottrarre 2 invece che 1 dal controllo del Passaggio (fino ad un minimo di 1)  |
| ELF       |  | <b>Soulstone Ball</b><br>Se un giocatore in possesso di questo pallone, è il bersaglio di un blocco, tirare 1D6 prima che i dadi Blocco siano tirati. Con un risultato di 6, quel giocatore può eseguire un'azione Eludere gratuita. Se la esegue, l'azione Bloccare non è completata ed è considerata non essere mai stata eseguita   |
| GOBLIN    |  | <b>Bomb Ball</b><br>Tirare 1D6 all'inizio di ogni turno in cui questo pallone è in gioco. Con un risultato di 1, ciascun giocatore che è nella stessa casella di questo pallone. Subisce un risultato Atterrato come descritto nell'azione Bloccare. Poi rimuovere il pallone dal gioco  |
|           |  | <b>Shady Special</b><br>Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, sottrarre 2 invece che 1 dal controllo del Passaggio (fino ad un minimo di 1)   |
|           |  | <b>Snotling Ball Suit</b><br>All'inizio del turno, prima di eseguire qualunque azione, se questo pallone non è in possesso di nessun giocatore, tirare 1D8 e consultare la sagoma dei rimbalzi per determinare la direzione. Poi muovere il pallone di 3 caselle in quella direzione. Se il pallone si sposterebbe in una casella con un giocatore o una casella bloccata, si ferma e rimane nella casella in cui si trova |
| HALFLING  |  | <b>Pasty Ball</b><br>Quando un giocatore segna una Meta con questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1 la Meta non è realizzata ed il giocatore non è posizionato in Panchina   |
|           |  | <b>Twelve Inch Sub Ball</b><br>Quando un giocatore entra in una casella in cui si trova questo pallone, lo può raccogliere come se stesse eseguendo un'azione Correre  |
| HUMAN     |  | <b>Extra Spiky Ball</b><br>Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone dopo un controllo per il Passaggio riuscito, immediatamente tirare 1D6. Con un risultato di 1 l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un controllo Armatura. Se il controllo Armatura non è superato, quel giocatore è infortunato e il pallone rimbalza una volta   |
| LIZARDMEN |  | <b>Sacred Egg of Mighty Sotek</b><br>Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1, l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un controllo Armatura. Se il controllo Armatura non è superato, quel giocatore è infortunato e il pallone rimbalza una volta   |
| NURGLE    |  | <b>Nurgling Ball</b><br>Quando tiri 1D8 per vedere dove rimbalza il pallone, considerare il risultato sempre 7   |

|                 |  |                              |  |
|-----------------|--|------------------------------|--|
|                 |   | <b>Plague Ball</b>           | Prima di eseguire un'azione con il giocatore in possesso di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1, questo giocatore non può eseguire quell'azione in questo turno. Ciò non riduce il numero di azioni che puoi eseguire in questo turno  |
| <b>ORC</b>      |   | <b>Crudely Stitched Ball</b> | Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'azione Passare, immediatamente dopo aver eseguito il controllo per il Passaggio, tirare 1D6. Con un risultato di 1, il pallone è rimosso dal gioco, l'azione Passare non è completata ed è considerata non essere mai stata eseguita  |
|                 |   | <b>Limpin' Squigg Ball</b>   | Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone, immediatamente tirare 1D6. Con un risultato di 1, l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un controllo Armatura. Se il controllo Armatura non è superato, quel giocatore è infortunato e il pallone rimbalza una volta   |
| <b>SKAVEN</b>   |   | <b>Warpenser Ball</b>        | Dopo che il giocatore in possesso di questo pallone ha eseguito un'azione Correre, tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore è infortunato e la palla rimbalza una volta  |
|                 |   | <b>Warpstone Brazier</b>     | Quando un giocatore è in possesso di questo pallone all'inizio del turno del proprio Allenatore e prima di seguire qualsiasi azione, tirare 1D6. Con un risultato di 1, l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un controllo Armatura. Se il controllo Armatura non è superato, quel giocatore è infortunato e il pallone rimbalza una volta  |
| <b>UNDEAD</b>   |   | <b>Skeletal Haemonculus</b>  | Questo pallone non può essere usato per i passaggi Lunghi  |
| <b>WOOD ELF</b> |   | <b>Bramblevine Ball</b>      | Se, dopo che questo pallone ha rimbalzato, si trova in una casella occupata da un giocatore, prima di rimbalzare ancora (se il giocatore è Marcato) o che quel giocatore ne entri in possesso (perchè è Libero), l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un controllo Armatura. Se il controllo Armatura non è superato, quel giocatore è infortunato e il pallone rimbalza una volta |
|                 |  | <b>Spiteful Sprite</b>       | Se nessun giocatore è in possesso di questo pallone all'inizio del turno di un Allenatore, il pallone rimbalza una volta   |