

PALLONI INSOLITI

Dagli Squig vivi, pieni di denti e assolutamente riluttanti a giocare la palla, alle icone di devozione degli Dei Oscuri intrisi del loro potere sensoriale e assolutamente mortali al tatto, non c'è limite alle cose che hanno preso la strada dei campi di Blood Bowl al posto dei palloni regolamentari. Talvolta, questi oggetti a forma di palla, sono utilizzati per stretta necessità, altre volte per guadagnare un vantaggio del tutto sleale.

Gli Allenatori potrebbero desiderare usare le regole per i palloni insoliti, descritti in dettaglio nelle seguenti pagine. La loro inclusione in una Lega o in un Torneo è a discrezione del Commissario di Lega o dell'Organizzatore del Torneo. Altrimenti, gli Allenatori che desiderano utilizzare queste regole per una Partita di Esibizione dovrebbero decidere questo tra di loro.

(i palloni scritti in **BLU/ARANCIONE** li abbiamo aggiunti noi per includere anche gli altri palloni insoliti usciti con le squadre, pubblicati sugli Spike! ed esclusi dalla tabella "ufficiale" del Death Zone. Per quei pochissimi precedenti all'edizione 2020 abbiamo adattato le regole alla nuova edizione).

USARE PALLONI INSOLITI

Una volta per partita, dopo il passaggio 1 ma prima del passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore può dichiarare che userà un pallone insolito. Ci sono due modi in cui il tipo di pallone insolito può essere determinato:

1. Tirare un D16 (o DX) sulla Tabella degli Attributi dei Palloni Insoliti.
2. Scegliere un singolo attributo sulla Tabella degli Attributi dei Palloni Insoliti.

Durante il passaggio 2 della Sequenza di Inizio di un Drive, l'Allenatore nomina un giocatore della sua squadra essere il Kicker (colui che calcerà il pallone). Se il tiro sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per una palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente Espulso come se avesse commesso un Fallo (prima di risolvere il risultato del Kick-Off). Nota che anche se il giocatore viene Espulso, il pallone insolito rimane in gioco per questo Drive!

Per la durata del Drive si applicano le regole per il pallone speciale. A parte questo, il pallone speciale conta come un pallone normale in tutti gli aspetti. Alla fine del Drive, il pallone insolito è rimosso dall'arbitro e rimpiazzato con un pallone normale durante la prossima sequenza di Inizio di un Drive.

NOTA DEL DESIGNER - UN PALLONE PER OGNI RAZZA

I lettori più attenti noteranno che molti dei palloni descritti qui coincidono con i palloni che vengono forniti con certe squadre, ma non tutti sono stati trattati. In verità, i vari palloni che vengono insieme con le diverse squadre rientrano in diverse e più ampie tipologie. Questo elenco è progettato per coprire tutto questi tipi di pallone in termini generali piuttosto che ogni singolo pallone, e offre anche un paio di alternative per usare palloni di tipo simile. Ad esempio, sia il Limpin' Squig (della squadra degli Orc) che il Nurglino Famelico (della squadra Nurgle) sono esempi di "creature". Ma lo è anche il Costume da Pallone per Snotling, il Pallone del Folletto Dispettoso e il Pallone Scheletrino (della squadra Shambling Undead). Se lo desideri, queste regole e questi modelli sono completamente intercambiabili, è semplicemente più divertente nominare una regola e scriverne la descrizione per focalizzare un pallone specifico, e questo abbiamo fatto! L'intenzione di queste regole è fornire modi divertenti per usare tutte i diversi palloni che vengono forniti con le varie squadre di Blood Bowl.

PALLONI MULTIPLI

Se un secondo pallone dovesse entrare in gioco per qualsiasi ragione (per esempio a causa di una Carta Speciale Play) sarà sempre un pallone normale, regolamentare di Blood Bowl. Le cose sono già abbastanza folli così sul campo di Blood Bowl senza palloni insoliti multipli in campo!

TABELLA - ATTRIBUTI DEI PALLONI INSOLITI

ID16	RISULTATO	IDX	RISULTATO
1	EXPLODIN' BALL (PALLONE ESPLOSIIVO) GOBLIN	17	SKELETAL HOMUNCULUS (PALLONE SCHELETRINO) SHAMBLING UNDEAD
2	DAEMONIC BALL (PALLONE DEMONIAICO) CHAOS CHOSEN	18	PUMPKIN BALL (PALLONE ZUCCA) NECROMANTIC HORROR
3	STACKED LUNCH BALL (PALLONE SPUNTINO PRONTO) HALFLING	19	STITCHED BRAIN BALL (PALLONE CERVELLO RICUCITO) NECROMANTIC HORROR
4	DRACONIC EGG (UOVO DRACONICO) DARK ELF	20	PLAGUE BALL (PALLONE PUSTOLOSO) NURGLE
5	SPITEFUL SPRITE BALL (PALLONE DEL FOLLETTO DISPETTOSO) WOOD ELF	21	GEM-ENCRUSTED BALL (PALLONE TEMPESTATO DI GEMME) IMPERIAL NOBILITY
6	MASTER-HEWN BALL (PALLONE DEL MASTRO INTAGLIATORE) DWARF	22	WELDED STEEL BALL (PALLONE DI ACCIAIO SALDATO) BLACK ORC
7	EXTRA SPIKY BALL (PALLONE CON SPUNZONI EXTRA) HUMAN	23	CURSED KHORNATE BALL (PALLONE MALEDETTO DI KHORNE) KHORNE
8	GREEDY NURGLING BALL (PALLONE DEL NURGLINO FAMELICO) NURGLE	24	SKULL BALL (PALLONE TESCHIO) KHORNE
9	BALL OF DARK MAJESTY (PALLONE DELLA MAESTÀ OSCURA) CHAOS CHOSEN		
10	SHADY SPECIAL BALL (PALLONE SPECIALE SHADY) GOBLIN		
11	SOULSTONE BALL (PALLONE PIETRA DELL'ANIMA) ELVEN UNION		
12	FROZEN BALL (PALLONE GHIACCIATO) NORSE		
13	SACRED EGG BALL (PALLONE DEL SACRO UOVO) LIZARDMEN		
14	SNOTLING BALL-SUIT (COSTUME DA PALLONE PER SNOTLING) GOBLIN		
15	LIMPIN' SQUIG BALL (PALLONE LIMPIN' SQUIG) ORC		
16	WARPSTONE BRAZIER BALL (PALLONE BRACIERE WARPSTONE) SKAVEN		



(1) EXPLODIN' BALL
(PALLONE ESPLOSIVO)
GOBLIN

Quando il Pallone Esplosivo è piazzato, l'Allenatore della squadra che calcia piazza un segnalino su qualsiasi spazio del suo Segna-Punti (o Segna-Turni), a rappresentare la lunghezza della miccia. Alla fine del turno di ciascuna squadra, l'Allenatore tira un D6:

- Con un risultato di 6, muovi il segnalino di due spazi verso lo 0.
- Con un risultato di 2-5 muovi il segnalino di uno spazio verso lo 0.
- Con un risultato di 1 la miccia si spegne e da quel momento il Pallone Esplosivo è considerato un pallone normale. Tuttavia l'Allenatore può spendere un Re-Roll di Squadra per tenerla accesa (il segnalino non si muove in questo turno).

Se il segnalino si muove sullo spazio 0, viene rimosso e il pallone esplode! Se un Drive termina mentre il segnalino è ancora sulla riga, esso viene rimosso senza effetti.

Quando il pallone esplode, tira un D6 per ogni giocatore in una casella adiacente - sono Atterrati con un risultato di 4+. Se erano già Proni o Storditi, fai un Tiro Armatura per loro come se fossero stati Atterrati. Inoltre, se un giocatore stava trasportando il pallone, è Atterrato automaticamente. Notare che un Pallone Esplosivo non impedirà di segnare un Touchdown, ma il tiro deve comunque essere effettuato alla fine del turno per vedere se il pallone esplode mentre il giocatore sta festeggiando.

Dopo che il Pallone Esplosivo è esploso e se il Drive è ancora in atto, un pallone sostitutivo viene tirato in campo da un arbitro a bordo campo. Metti un pallone normale nella casella in cui si trovava il Pallone Esplosivo. Il pallone sostitutivo si disperderà prima di toccare terra.



(2) DAEMONIC BALL
(PALLONE DEMONIACO)
CHAOS CHOSEN

Quando un giocatore tenta di raccogliere questo pallone, tirare un D6:

- Con un risultato di 3+ il giocatore raccoglie il Pallone Demoniaco normalmente.
- Con un risultato di 1 o 2 il giocatore è pervaso dal terrore emanato dal demone imprigionato nel pallone e si rifiuta anche di toccarlo. Il pallone rimbalzerà una volta ma non si causa un Turnover. Se il pallone rimbalza in una casella occupata, quel giocatore può tentare di prenderla come di consueto.

Inoltre quando un giocatore che porta il Pallone Demoniaco 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 un Pallone Demoniaco si ferma in una casella non occupata dopo aver rimbalzato, tirare un D6. Con un risultato di 6 la palla si crepa spezzando l'oscuro incantesimo permettendo al Demone di liberarsi. Per il resto del Drive, il pallone è considerato un normale pallone regolamentare di Blood Bowl.



(3) STACKED LUNCH BALL
(PALLONE SPUNTINO PRONTO)
HALFLING

Come ogni buon chef sa, del cibo in terra non aspetta altro che essere raccolto e divorato. Nel Vecchio Mondo questo è generalmente conosciuto come la "regola dei 5 secondi". Di conseguenza si applica un modificatore aggiuntivo +1 a qualsiasi tentativo di raccolta di un Pallone Spuntino Pronto.

Inoltre quando un giocatore della squadra che calcia effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) ed il bersaglio è in possesso del Pallone Spuntino Pronto, il giocatore attivo è considerato avere l'Abilità Strip Ball.

Per finire se un qualsiasi giocatore in possesso del Pallone Spuntino Pronto, segna un Touchdown, immediatamente dopo aver segnato tirare un D6:

- Con un risultato di 2+, il Touchdown è segnato normalmente.
- 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 (il giusto risultato per aver mangiato cibo trovato per terra!!).



(4) DRACONIC EGG
(UOVO DRACONICO)
DARK ELF

All'inizio di ogni turno in cui un Uovo Draconico è a terra, rimbalzerà casualmente di una casella, in quanto la piccola creatura al suo interno sta cercando di venire al mondo. Se l'Uovo Draconico rimbalza in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderla al volo. Se il giocatore fallisce la presa al volo o se la casella è occupata da un giocatore Stordito o Prono, rimbalzerà ancora.

Inoltre se un giocatore in possesso dell'Uovo Draconico segna un Touchdown, immediatamente dopo aver segnato tirare un D6:

- Con un risultato di 2+, il Touchdown è segnato normalmente.
- Con un risultato di 1, la foga del giocatore per il Touchdown segnato ha frantumato l'uovo e la creatura schizza fuori aggredendolo e Atterrandolo. Quando un giocatore è Atterrato in questo modo, applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o sia al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.



(5) SPITEFUL SPRITE BALL
(PALLONE DEL FOLLETTO DISPETTOSO)
WOOD ELF

All'inizio di qualsiasi turno in cui il Pallone Del Folletto Dispettoso si trova a terra, rimbalzerà casualmente di una casella, in quanto il folletto dispettoso tenterà di fuggire con quello che considera il suo nuovo pallone. Se il Pallone Del Folletto Dispettoso devia in una casella occupata, il giocatore deve tentare di prenderlo al volo ma subirà un ulteriore modificatore -1 in quanto il Folletto lotterà per non cederlo. Se il giocatore fallisce la presa, o se la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il pallone rimbalza ancora.

Inoltre quando un giocatore tenta di raccogliere il Pallone Del Folletto Dispettoso, il Folletto cercherà di ostacolarlo mordendo e graffiando. Applicare un modificatore -1 aggiuntivo a qualsiasi tentativo di raccolta del Pallone Del Folletto Dispettoso.

Per finire, se il pallone dovesse finire fuori dal campo per qualsiasi motivo, il Folletto scappa con esso. Viene rimesso in gioco un pallone standard di rimpiazzo, e questa regola cessa di essere in effetto.



(6) MASTER-HEWN BALL
(PALLONE DEL MASTRO INTAGLIATORE)
DWARF

Ogni volta che il Pallone del Mastro Intagliatore devia, si muoverà di solo D3 caselle in una direzione determinata a caso tirando un D8 e prendendo a riferimento la Sagoma della Direzione Casuale invece che muoversi normalmente di D6 caselle. Inoltre, il pallone non si disperde con il risultato Tempo Capriccioso della Tabella dell'Evento Kick-Off.

Quando lanci un Pallone del Mastro Intagliatore non puoi tentare un passaggio Bomba né usare l'Abilità Hail Mary Pass. Se un giocatore dovesse fallire un tentativo di ricevere un Pallone del Mastro Intagliatore a seguito di un'Azione Passaggio (incluso un tentativo di ricevere un Intercetto eseguito con successo), tirare un D6 dopo che la palla è rimbalzata. Se il risultato è uguale o superiore alla Forza del giocatore, o è un 6 naturale, il giocatore è Atterrato.

Se il Pallone del Mastro Intagliatore dopo avere deviato o essersi disperso atterra in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, effettuare un Tiro Armatura contro quel giocatore dopo aver fatto rimbalzare il pallone.



(7) EXTRA SPIKY BALL
(PALLONE CON SPUNZONI EXTRA)
HUMAN

Quando un Pallone con Spunzoni Extra atterra in una casella vuota, non rimbalza.

Inoltre, quando un giocatore tira un 1 naturale quando tenta di ricevere un Pallone con Spunzoni Extra, (dopo il Re-Roll) effettuare un Tiro Armatura non modificato contro quel giocatore:

- Se l'armatura del giocatore non viene rotta, ha ricevuto il pallone in sicurezza.
- Se l'armatura del giocatore viene rotta, non ha affatto ricevuto il pallone! Il giocatore viene posizionato Prono e si esegue un Tiro Infortunio contro di lui. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.



(8) GREEDY NURGLING BALL
(PALLONE DEL NURGLINO FAMELICO)
NURGLE

Ogni volta che un giocatore tenta di raccogliere questo pallone, tirare un D6:

- Con un risultato di 3+ il giocatore raccoglie il Pallone del Nurglino Famelico normalmente.
- Con un risultato di 1 o 2 il giocatore è pervaso dal terrore e si rifiuta anche di toccarlo. Il pallone rimbalzerà una volta ma non si causa un Turnover. Se il pallone rimbalza in una casella occupata, quel giocatore può tentare di prenderla come di consueto.

All'inizio di ogni turno in cui il Pallone del Nurglino Famelico è a terra, rimbalzerà di una casella in una direzione casuale dato che il Nurglino sta tentando di portarlo lontano dall'azione. Se il Pallone del Nurglino Famelico rimbalza in una casella occupata, quel giocatore deve tentare di prenderlo al volo ma subirà un modificatore aggiuntivo -1 dato che il Nurglino starà lottando per non cedere il pallone. Se il tentativo di presa del pallone fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, rimbalzerà ancora.

Inoltre se un giocatore inizia la sua attivazione in possesso di questo pallone, tirare un D6. Con un risultato di 1 il dimenarsi entusiastico del Nurglino ha successo ed il giocatore deve ridurre la sua capacità di Movimento di 1 per la durata di questo turno di squadra in quanto sta battibeccando con il sovraeccitato Nurglino.



(9) BALL OF DARK MAJESTY
(PALLONE DELLA MAESTÀ OSCURA)
CHAOS CHOSEN

Qualsiasi giocatore in possesso del Pallone della Maestà Oscura ottiene il Tratto Really Stupid. Se già possiede il Tratto Really Stupid, non subisce l'influenza degli Dei Oscuri.

Notare che non appena un giocatore che ha ottenuto il Tratto Really Stupid come risultato di essere in possesso del Pallone della Maestà Oscura, per qualsiasi motivo perde il possesso del pallone, perde il Tratto Really Stupid.



(10) SHADY SPECIAL BALL
(PALLONE SPECIALE SHADY)
GOBLIN

Quando un giocatore tenta di passare un Pallone Speciale Shady, applicare un modificatore aggiuntivo di -2 al Test di Abilità del Passaggio.

Inoltre, poiché ci sono molto poche possibilità che un arbitro provi che il sabotaggio era intenzionale (e non il risultato di una palla scadente), il Kicker non viene Espulso per impiegare un Pallone Speciale Shady se dovesse tirare un doppio quando si tira sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off.



(11) SOULSTONE BALL
(PALLONE PIETRA DELL'ANIMA)
ELVEN UNION

Quando un giocatore raccoglie o riceve un Pallone Pietra dell'Anima, o inizia la sua attivazione in suo possesso, il suo Allenatore può scegliere un'Abilità che appartiene ad un giocatore che è attualmente nello spazio Perdite della panchina di squadra: il giocatore in possesso del pallone immediatamente guadagna quell'Abilità fino alla fine di questo turno di squadra o fino a quando non sia più in possesso del pallone. Abilità Mutazioni e Trattati non possono essere scelti.

Se non ci sono giocatori attualmente nello spazio Perdite della panchina della propria squadra, e quindi il giocatore non può acquisire in questo modo un'Abilità, ottiene invece l'Abilità Foul Appearance.



(12) FROZEN BALL
(PALLONE GHIACCIATO)
NORSE

Se all'inizio del turno di una delle due squadre il Pallone Ghiacciato è in possesso di un giocatore, l'Allenatore di quel giocatore deve tirare un D6. Con un risultato di 1, il tocco freddo e ghiacciato del pallone ha addormentato le dita del giocatore (o i tentacoli, o qualunque cosa sia) che non è più in grado di afferrare il pallone. Il pallone cade a terra e rimbalzerà. Ciò non determina un Turnover.



(13) SACRED EGG BALL
(PALLONE DEL SACRO UOVO)
LIZARDMEN

Se, all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra che riceve, il Pallone del Sacro Uovo è in possesso di un giocatore che appartiene alla squadra che riceve, l'Allenatore della squadra che riceve deve tirare un D6. Con un risultato di 1, il giocatore improvvisamente e involontariamente si ritrova al centro dell'attenzione divina di Sotek. La strana sensazione di essere inghiottito dentro le spire di un gigantesco e costrittivo serpente diventa abbastanza insopportabile e il giocatore diventa sopraffatto da un disperato bisogno di sbarazzarsi del pallone prima di venire schiacciato e consumato dallo spirito del potente Sotek. Il pallone cade immediatamente a terra, causandone il rimbalzo. Si noti che questo non causa un Turnover. Una volta che il pallone si ferma a terra, il turno della squadra che riceve continua.



(14) SNOTLING BALL-SUIT
(COSTUME DA PALLONE PER SNOTLING)
GOBLIN

Durante ogni turno della propria squadra, l'Allenatore della squadra che calcia può attivare il Costume da Pallone per Snotling per eseguire un'Azione Movimento come se fosse un giocatore della sua squadra! Se, quando attivato, il pallone è in possesso di un giocatore della squadra in ricezione, deve prima cercare di scappare. L'Allenatore della squadra in ricezione esegue un Test di Agilità per il giocatore in possesso del pallone, applicando un modificatore di +1. Se questo test è superato, mantiene il possesso del Costume da Pallone per Snotling che non può eseguire un'Azione questo turno. Altrimenti rimbalza una volta, consumando una casella della sua Capacità di Movimento, e poi può continuare a muovere.

Il Costume da Pallone per Snotling ha una Capacità di Movimento pari al lancio di un D3 (lanciato ogni volta che il pallone è attivato) e non può mai fare Rush. Per ogni casella in cui il pallone si muove, l'Allenatore della squadra che calcia pone sopra di essa la Sagoma della Rimessa in Gioco, rivolta sia verso l'una o l'altra delle Aree di Meta o sia verso l'una o l'altra Linea Laterale come desiderato. Poi tira un D6 e muove il pallone di una casella nella direzione indicata; il Costume da Pallone per Snotling passa automaticamente qualsiasi Test di Agilità che potrebbe essere richiesto per eseguire un Dodge, indipendentemente da eventuali modificatori. Ripeti questo processo per ciascuna casella in cui il pallone si muove. Se questo movimento porta il pallone fuori dal campo, questa viene rilanciato normalmente in campo e il suo movimento finisce.

Se il Costume da Pallone per Snotling muove in una casella occupata da un giocatore In Piedi, questo giocatore deve tentare di prenderla, come se fosse un pallone che rimbalza.

Dovrebbe essere ovvio, ma è così - un Costume da Pallone per Snotling non può segnare un Touchdown da solo, deve essere in possesso di un giocatore!



(15) LIMPIN' SQUIG BALL
(PALLONE LIMPIN' SQUIG)
ORC

All'inizio del turno di ogni squadra, il Pallone Limpin' Squig tenterà di liberarsi. Se il pallone è in possesso di un giocatore, tirare un D6:

- Con un risultato di 2+, il giocatore si dimostra un abile gestore di Squig e mantiene una salda stretta sulla bestia.
- Con un risultato di 1, lo Squig si libera e rimbalza una volta. Nota che questo non causa un Turnover.

Se il Pallone Limpin' Squig non è in possesso di un giocatore all'inizio di un turno di squadra, proverà a saltare via, rimbalzando D3 volte. Se rimbalza in a casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle e non riesce a prenderlo, rimbalza normalmente, a prescindere dal tiro del D3.

Inoltre, se un giocatore dovesse segnare un Touchdown con il Pallone Limpin' Squig, tirare un D6. Con un risultato di 1, lo Squig affonda le sue zanne ingiallite nella mano del giocatore. Per il resto di questa partita, il giocatore che ha segnato il Touchdown deve ridurre la sua Caratteristica di Agilità di 1.



(16) WARPSTONE BRAZIER BALL
(PALLONE BRACIERE WARPSTONE)
SKAYEN

Ogni volta che un giocatore tira un 1 naturale quando prova a raccogliere, prendere o intercettare un Pallone Braciere Warpstone (dopo il Re-Roll), il giocatore subisce una mutazione fisica temporanea! Tirare un D6 sulla tabella di seguito per vedere cosa succede. Se un giocatore ottiene un'Abilità o un Tratto che già possiede, non ci sono effetti aggiuntivi. Gli effetti del Pallone Braciere Warpstone durano solo fino alla fine del Drive o finché il giocatore non è così (s)fortunato da tirare ancora per un'altra mutazione sulla tabella di seguito.

TABELLA - PALLONE BRACIERE WARPSTONE

ID6 RISULTATO

1 SPONTANEOUS COMBUSTION
(COMBUSTIONE SPONTANEA)

Il giocatore è Atterrato. Puoi modificare sia il Tiro Armatura o sia il Tiro Infortunio con +1.

2 TEMPORAL INSTABILITY
(INSTABILITÀ TEMPORALE)

Il giocatore sfasa rispetto alla realtà e ottiene il Tratto No Hands.

3 SHRUNKEN HEAD
(TESTA RIMPICCIOLITA)

La cosa peggiore che una testa minuscola è realizzare che il casco ti sta largo. Il giocatore ottiene il Tratto Bone Head.

4 MASSIVELY OBESE
(MOSTRUOSAMENTE OBESO)

Il giocatore diventa una gigantesca massa di carne. La Capacità di Movimento del giocatore è ridotta di 1, fino ad un minimo di 1, ma il suo Valore Armatura è aumentato di 1, fino ad un massimo di 11+.

5 LEPROUS FLESH
(PELLE LEBBROSA)

Pelle e carne cadono a pezzi dal giocatore, il giocatore ottiene l'Abilità Foul Appearance.

6 THORNY CARAPACE
(CARAPACE SPINOSO)

Il corpo del giocatore è ricoperto da un robusto guscio spinoso. Il giocatore ottiene l'Abilità Iron Hard Skin e il suo Valore Armatura è aumentato di 1, fino ad un massimo di 11+.



(17) SKELETAL HOMUNCULUS
(PALLONE SCHELETRINO)
SHAMBLING UNDEAD

Quando un giocatore tenta di passare un Pallone Scheletrino, applicare un modificatore aggiuntivo di -1 al Test di Abilità del Passaggio. Inoltre all'inizio di ogni turno in cui il Pallone Scheletrino è a terra, rimbalzerà di una casella per il dimenarsi dell'omuncolo. Se rimbalza in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona tackle, quel giocatore dovrà tentare di prenderla al volo normalmente. Se il tentativo di presa del pallone fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il Pallone Scheletrino rimbalzerà ancora.

Infine se un giocatore segna un Touchdown con questo pallone tirare un D6. Con un risultato di 1, l'entusiasmo del giocatore ha urtato la sensibilità dell'omuncolo che morde ferocemente la mano del giocatore. Per il resto di questa partita, il giocatore che ha segnato il Touchdown deve ridurre la sua Caratteristica di Agilità di 1.



(18) PUMPKIN BALL
(PALLONE ZUCCA)
NECROMANTIC HORROR

Quando un Pallone Zucca tocca terra, tirare 1D6:

- Con un risultato di 2+ è tutto andato bene ed il gioco continua normalmente.
- Con un risultato di 1, il Pallone Zucca si è spappolato e non è più utilizzabile. Se questo succede come conseguenza del Kick-Off, si avrà un Touchback. In qualunque altra situazione l'Arbitro tira in campo un nuovo pallone nella casella dove si è spappolata il Pallone Zucca. Il pallone devia dalla posizione originale allo stesso modo del Kick-Off, con l'unica eccezione che devierà di un D3 caselle nella direzione ottenuta invece che di un D6.



(19) STITCHED BRAIN BALL
(PALLONE CERVELLO RICUCITO)
NECROMANTI HORROR

All'inizio della partita, tirare un D6 per vedere che tipo di cervello è stato inserito nel pallone e applicare il risultato conseguente.

TABELLA - PALLONE CERVELLO RICUCITO

ID6 RISULTATO

1 TROLL BRAIN (CERVELLO DI TROLL)

Un giocatore che trasporta questa palla ottiene il Tratto Really Stupid finché ne è in possesso.

2 INFECTED BRAIN (CERVELLO INFETTATO)

Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Disturbing Presence finché ne è in possesso.

3 POSSESSED BRAIN (CERVELLO POSSEDUTO)

Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Frenzy finché ne è in possesso.

4 HUMAN BRAIN (CERVELLO UMANO)

Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Wrestle finché ne è in possesso.

5 DWARVEN BRAIN (CERVELLO NANICO)

Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Thick Skull finché ne è in possesso.

6 ELVEN BRAIN (CERVELLO ELFICO)

Un giocatore che trasporta questa palla ottiene l'Abilità Dodge finché ne è in possesso.



(20) PLAGUE BALL
(PALLONE PUSTOLOSO)
NURGLE

Quando un giocatore della squadra avversaria tenta di raccogliere il Pallone Pustoloso, tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 sono disgustati dal Pallone Pustoloso e si rifiutano anche di solo tentare la raccolta. Il pallone rimbalza di una casella. Non è Turnover. Se rimbalza in una casella occupata, da un giocatore In Piedi che non ha perso la Zona Tackle, il giocatore dovrà tentare di prenderlo al volo normalmente. Se il tentativo di presa del Pallone Pustoloso fallisce, o la casella è occupata da un giocatore Prono o Stordito, il pallone rimbalzerà ancora.



(21) GEM-ENCRUSTED BALL
(PALLONE TEMPESTATO DI GEMME)
IMPERIAL NOBILITY

Un Pallone Tempestato di Gemme è considerato come un pallone normale, e perciò non è rimpiazzato alla fine del Drive come gli altri Palloni Insoliti.

Invece, quando un giocatore segna un Touchdown con un Pallone Tempestato di Gemme, tirare un D6. Con un risultato di 5+ quel giocatore ruba il pallone per venderlo in seguito. La sua squadra ottiene un D6x10.000 gp aggiuntivi durante la Sequenza Post-Partita. Una volta che questa condizione è stata soddisfatta, il Pallone Tempestato di Gemme non si utilizza più e si seguono le regole per un pallone standard per il resto della partita.



(22) WELDED STEEL BALL
(PALLONE DI ACCIAIO SALDATO)
BLACK ORC

I giocatori in possesso di un Pallone di Acciaio Saldato non possono tentare di effettuare un Passaggio Lungo o un Passaggio Bomba, è semplicemente troppo pesante da lanciare lontano! In aggiunta se un giocatore fallisce la ricezione di un Pallone di Acciaio Saldato a seguito di un'Azione Passaggio, sarà colpito alla testa dal pallone. Effettuare un Tiro Armatura per quel giocatore. Poi disperdere il pallone dalla casella del giocatore.

Inoltre i giocatori con i Tratti Stunty o Tichy riducono la loro Capacità di Movimento di 1 mentre sono in possesso di un Pallone di Acciaio Saldato.



(23) CURSED KHORNATE BALL
(PALLONE MALEDETTO DI KHORNE)
KHORNE

Un giocatore in possesso di questo pallone ottiene l'Abilità Frenzy mentre ne mantiene il possesso.



(24) SKULL BALL
(PALLONE TESCHIO)
KHORNE

Quando un giocatore vuole fare un'Azione Blocco o Blitz contro un giocatore in possesso di questo pallone, deve prima tirare un D6. Con un risultato di 1, non può effettuare l'Azione Blocco o Blitz contro di esso. Il giocatore che ha ottenuto il risultato 1 per determinare se può effettuare l'Azione Blocco o Blitz contro il portatore del pallone teschio, può annullare l'azione dichiarata per fare qualcosa di altro. Questo non consumerà l'Azione Blitz della squadra per quel turno.

