

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 ESPLOSIVO) GOBLIN	17	SKELETAL HOMUNCULUS (PALLONE SCHELETRINO) SHAMBLING UNDEAD
2	DAEMONIC BALL (PALLONE DEMONIACO) 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	25	HAMMER OF LEGEND BALL (PALLONE MARTELLLO DELLA LEGGENDA) NORSE
10	SHADY SPECIAL BALL (PALLONE SPECIALE SHADY) GOBLIN	26	THE RUNESTONE BALL (PALLONE RUNA DI PIETRA) NORSE
11	SOULSTONE BALL (PALLONE PIETRA DELL'ANIMA) ELVEN UNION	27	BUNCH OF BANANAS BALL (PALLONE CASCO DI BANANE) SIMYIN
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.