



(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.



(25) HAMMER OF LEGEND BALL
(PALLONE MARTELLLO DELLA LEGGENDA)
NORSE

Quando un giocatore tenta di raccogliere il pallone Martello della Leggenda, tirare un D6 prima di effettuare il Test di Agilità. Con un risultato di 1, il giocatore non riesce a sollevare il pallone da terra (fallire la raccolta in questo modo non causa un Turnover); piazzare il giocatore nella casella che occupava prima di tentare di raccogliere il pallone, e l'attivazione di quel giocatore termina immediatamente. Solo giocatori di un certo "calibro" sono in grado di raccogliere questo pallone!



(26) THE RUNESTONE BALL
(PALLONE RUNA DI PIETRA)
NORSE

Quando un giocatore che porta il pallone Runa di Pietra dichiara un'Azione Passaggio, quel giocatore applica un ulteriore modificatore -1 quando effettua il Test di Abilità Passaggio. Inoltre, se un giocatore che porta il pallone Runa di Pietra effettua un Tiro Armatura contro un giocatore avversario, applica un modificatore +1 al risultato.



(27) BUNCH OF BANANAS BALL
(PALLONE CASCO DI BANANE)
SIMYIN

Quando un giocatore cerca di raccogliere il pallone Casco di Banane e fallisce il tentativo viene posizionato Prono nella casella in cui si trovava il pallone prima di rimbalzare. Le banane si sa, sono scivolose!

