

TABELLA DEL CLIMA PRIMAVERILE

giornate in calendario dal 21 marzo al 21 giugno

(Utilizzata solo su accordo dei due Allenatori Capo o per regole specifiche di Lega)

2D6	Risultato
2	Rugiada del Mattino: il campo è ricoperto di rugiada lasciata dalla fredda notte che rende tutto un po' più scivoloso. Qualsiasi giocatore che prova a muoversi di una casella extra (Mettercela Tutta!) scivola e viene Atterrato con un risultato di 1-2, e qualsiasi tentativo di Raccogliere la palla ha un modificatore di -1.
3	Fiori che Sbocciano: i fiori sono in erba ed il polline volteggia nell'aria, costringendo l'arbitro affetto dalla febbre del fieno a cercare un rifugio. I giocatori non possono essere espulsi per i falli anche se si ottiene un doppio con il lancio dei dadi sul tiro Armatura o Infortunio
4-10	Temperato: né caldo né freddo, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl. Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Tempo Capriccioso sulla tabella del Calcio d'Inizio.
11	Nebbia Fitta: una fitta nebbia è calata sul campo, la visibilità è bassa. I giocatori possono muoversi al massimo di sole sei caselle, sebbene possono ancora Mettercela Tutta! dopo le sei caselle. Inoltre possono essere tentati solo passaggi Rapidi o Corti.
12	Venti Impetuosi: i venti fischiano attraverso lo stadio ed i giocatori riescono a malapena sentirsi uno con l'altro. Tirare un D6 ogni volta che un giocatore desidera usare una ripetizione di squadra. Con un risultato di 2+ può usarla normalmente. Con un risultato di 1, si applica il risultato originale, ma la ripetizione di squadra non è persa e non conta come uso di una ripetizione di squadra per quel turno.

TABELLA DEL CLIMA ESTIVO

giornate in calendario dal 22 giugno al 22 settembre

(Utilizzata solo su accordo dei due Allenatori Capo o per regole specifiche di Lega)

2D6	Risultato
2	Caldo Soffocante: è così caldo ed umido che alcuni giocatori collassano per colpi di calore. Tirare 1D6 per ogni giocatore alla fine di ogni Drive. Con un esito di 1 il giocatore va in panchina, non è disponibile per il prossimo kick-off
3	Astrogranito Sciolto: come i giocatori sono afflitti dal clima rovente, così lo sono pure i campi, che si "sciogliono" letteralmente. I giocatori che tentano di Mettercela Tutta! possono muovere una casella in meno di quelle previste normalmente.
4-10	Bel Tempo: tempo splendido per giocare a Blood Bowl.
11	Raggi Solari Accecanti: senza nuvole sul campo il sole accecante rende impossibile vedere a distanza. Possono essere tentati solo passaggi Rapidi o Corti, e con un modificatore -1 a causa dei raggi solari accecanti.
12	Monzone: una improvvisa raffica di pioggia torrenziale e venti forti si abbatte sul campo rendendo la palla scivolosa e incontrollabile in aria. Un modificatore -1 si applica ad ogni tentativo di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla, inoltre questa rimbalza di una casella aggiuntiva in una direzione casuale quando rimbalza.

TABELLA DEL CLIMA AUTUNNALE

giornate in calendario dal 23 settembre al 21 dicembre

(Utilizzata solo su accordo dei due Allenatori Capo o per regole specifiche di Lega)

2D6	Risultato
2	Campo Ricoperto di Foglie: sembrerebbe che gli addetti alla manutenzione non abbiano fatto il loro lavoro nel migliore dei modi. Quando un giocatore è atterrato sottrarre uno dal risultato del tiro Armatura
3	Freddo Autunnale: l'inverno sta arrivando velocemente ed i giocatori sono restii a lasciare il calduccio delle panchine. Sottrarre uno dal risultato del tiro per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.
4-10	Temperato: né caldo né freddo, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl. Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Tempo Capriccioso sulla tabella del Calcio d'Inizio.
11	Acquazzone: piove e la palla è scivolosa e difficile da afferrare. Un modificatore -1 si applica ad ogni tentativo di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla.
12	Venti Forti: inizia il vento!!! Tirare usando la sagoma di deviazione per determinare la direzione del vento. Durante i Calci d'Inizio e i passaggi inaccurati, la palla devierà prima un D3 nella direzione del vento per poi rimbalzare normalmente.

TABELLA DEL CLIMA INVERNALE

giornate in calendario dal 22 dicembre al 20 marzo

(Utilizzata solo su accordo dei due Allenatori Capo o per regole specifiche di Lega)

2D6	Risultato
2	Venti Ululanti: i tifosi tremano a causa del vento terribile che soffia sul campo. Qualsiasi tentativo di passaggio ha un modificatore addizionale di -1. Ogni Allenatore Capo tira un D6 (ripetendo i pareggi); il vento soffia verso la Zona di Meta del giocatore che perde. Ogni volta che la palla devia per un calcio d'inizio o un passaggio inaccurato verrà spinta lungo il campo. Prima di effettuare il tiro Deviazione colloca la sagoma Rimessa Laterale sulla palla, in modo che il risultato 3-4 punti nella stessa direzione del vento, poi tira un D6 e muovi la palla di una casella nella direzione corrispondente. Ripeti questa procedura una seconda volta, poi fai deviare la palla come di consueto.
3	Gelo: un freddo improvviso rende il suolo duro quanto il granito (e non del tipo "astro" a cui sono abituati i giocatori). Ogni volta che un giocatore viene Atterrato, aggiungi 1 al risultato del tiro Armatura.
4-10	Fresco: fa freschetto, ma è un tempo splendido per giocare a Blood Bowl, considerato il periodo dell'anno! Questo risultato viene considerato "Bel Tempo" ai fini del risultato Tempo Capriccioso sulla tabella del Calcio d'Inizio.
11	Nevicata Pesante: la visibilità è bassa, il suolo è scivoloso e non è possibile vedere gli ostacoli, dunque è molto difficile effettuare blocchi efficaci. Ogni volta che un giocatore effettua una azione di Blitz, la sua Forza è ridotta di 1 per la durata di quell'Azione.
12	Tormenta: fra neve, vento e suolo ghiacciato è un miracolo che la partita ancora vada avanti! Qualsiasi giocatore che prova a muoversi di una casella extra (Mettercela Tutta!) scivola e viene Atterrato con un risultato di 1-2, e possono essere tentati solo passaggi Rapidi o Corti.