

## TABELLA DEL CLIMA SOTTERRANEO

Mentre il tempo all'esterno è spaventoso, il clima dello stadio medio sotterraneo non è da meno. Giocare sottoterra a prima vista può sembrare un'ottima idea, ma raramente lo è davvero. Il tetto è basso, il piede ballerino, e c'è la costante minaccia di terremoti e frane.

### TABELLA - CLIMA SOTTERRANEO

#### 2D6 RISULTATO

##### 2 BUBBLING UP FROM BELOW (EBOLLIZIONE SOTTERRANEA)

I giocatori restano di stucco vedendo il liquido viscoso che comincia a filtrare tra le crepe in campo. Che sia un fenomeno naturale, il risultato di un sabotaggio o un segnale allarmante che gli stadi non andrebbero costruiti sopra le fognie, di certo non è un bello spettacolo. Tutti i giocatori sul campo sottraggono 1 dal loro Movimento.

##### 3 GLOOMY (FOSCO)

Le torce andrebbero sostituite e le ombre si allungano. I Passaggi Lunghi e le Bombe hanno un modificatore di -1 addizionale. Inoltre, i giocatori che tentano di effettuare Rush per la seconda o ulteriore volta durante la loro attivazione, devono applicare un modificatore -1.

#### 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

Forse sentirai la mancanza della luce del sole, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

##### 11 THERMAL GEYSERS (GEYSER TERMALE)

Getti di vapore cominciano a fischiare dalle fenditure a terra, seguiti da soffioni di gas fumante. Se un giocatore della tua squadra è Atterrato o Cade a Terra, tirare un D6. Con un risultato di 1, si apre un geyser termale e viene scagliato in aria. Trattare il giocatore come se fosse stato lanciato (come se avesse il Tratto Right Stuff) da un altro giocatore (con il Tratto Throw Team-mate) e considera la Qualità del Lancio come Terribile.

##### 12 SEISMIC ACTIVITY (ATTIVITÀ SISMICA)

Oh oh... forse era una scossa? Tira un D6 alla fine di ogni turno, e aggiungi 1 al risultato per ogni giocatore sul campo con Forza 5 o più. Con un risultato di 6+, dall'alto piovono rocce. Ogni Allenatore tira un D6. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo. Quel giocatore è Atterrato da una pietra caduta dall'alto. L'altro Allenatore effettua un Tiro Infortunio. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, le pietre cadute colpiscono un giocatore a caso di ciascuna squadra!

## TABELLA DEL CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

Le giungle pluviali primordiali del mondo sono ambienti caldi, umidi e molto ostici. Il calore è sempre presente e pesantemente sfinente anche per i giocatori più duri. Ma non è solo con il calore che avranno a che fare le squadre. La pioggia è un'altra costante, un diluvio quasi continuo che può allagare lo stadio in pochi attimi!

### TABELLA - CLIMA PRIMORDIALE DELLA FORESTA PLUVIALE

#### 2D6 RISULTATO

##### 2 PRAISE THE SUN GODS (PREGHIERA AGLI DEI DEL SOLE)

Il sole picchia duro sopra la sommità della foresta, rendendo l'aria al di sotto una fornace ed il terreno duro come la roccia! Se un giocatore Cade a Terra mentre stava effettuando del Rush, applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura. Inoltre, applicare totalmente la regola della Condizione Ondata di Calore.

##### 3 HEAT WAVE (ONDATA DI CALORE)

Un giorno glorioso, ma il calore inizia a salire, diventa sempre più arduo per i giocatori anche soltanto spingersi. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore prova a muoversi di una casella extra con il Rush. I giocatori non sono neppure molto motivati a tornare in campo. In aggiunta, durante il passaggio 2 della Sequenza di Fine di un Drive, applicare un modificatore -1 quando tiri per vedere se un giocatore recupera dall'essere KO.

#### 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

È afoso e ci sono i moscerini, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

##### 11 JUNGLE SHOWERS (DOCCE NELLA GIUNGLA)

Piovono delle enormi, grosse gocce d'acqua che rendono la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.

##### 12 TROPICAL MONSOON (MONSONE TROPICALE)

Cascate di pioggia si riversano dalla sommità della foresta creando un vero e proprio muro d'acqua, il terreno diventa un pantano e la visibilità è fortemente ridotta. Mentre imperversa il monzone, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno).

## TABELLA DEL CLIMA CIMITERIALE

Dalle desolate Colline Ululanti ai ristagni rurali della Sylvania, il mondo è sempre pieno di posti inquietanti e stadi sinistri. E come se fosse abbastanza inquietante giocare in un campo coperto di lapidi, le cose possono peggiorare quando anche il clima si adatta all'atmosfera!

## TABELLA - CLIMA CIMITERIALE

## 2D6 RISULTATO

## 2 ANGRY LOCALS (GENTE DEL POSTO ARRABBIATA)

Una folla di gente locale arrabbiata è arrivata allo stadio cercando il Negromante della città. Incapaci di trovare il demone, la folla pensa che si sia travestito da giocatore! Entrambi gli Allenatori tirano un dado. Chi ottiene il risultato più basso sceglie a caso uno dei propri giocatori fra quelli in campo. Quel giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio Riserve dove rimarrà nascosto fino alla fine della partita o fino a quando questa Condizione Meteo non sia sostituita da un'altra. Se entrambi gli Allenatori ottengono lo stesso risultato, non ritirare il dado. Entrambi gli Allenatori dovranno selezionare un giocatore a caso da nascondere dalle ire della folla locale. Se questa Condizione Meteo esce ancora, il procedimento si ripete; i tifosi locali sono piuttosto testardi con i loro sospetti infondati!

## 3 FOG (NEBBIA)

Una nebbia che si taglia con il coltello è calata, riducendo la visibilità praticamente a zero! Mentre la nebbia persiste, possono essere tentati solo Azioni Passaggio Rapidi o Corti, ed il numero di caselle che un giocatore può muovere mentre tenta di fare il Rush è ridotto di uno (fino ad un minimo di uno). Inoltre l'arbitro è meno attento a scoprire i Falli commessi. Mentre questa Condizione Meteo è in atto, i giocatori non possono essere Espulsi per avere commesso Falli anche se tirano un doppio naturale sia sul Tiro Armatura che sul Tiro Infortunio.

## 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

È un po' tenebroso e c'è una grande suggestione data da vocine spettrali inquietanti da ascoltare, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

## 11 POURING RAIN (ACQUAZZONE)

Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.

## 12 LIGHTNING (FULMINI)

Tuoni minacciosi rompono il silenzio e la notte è illuminata da regolari lampi di fulmine. Alla fine di ogni turno di squadra tirare un D6. Con un risultato di 1, un singolo giocatore selezionato a caso della squadra attiva è colpito da un fulmine ed immediatamente Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato da un fulmine, puoi applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

## TABELLA DEL CLIMA DELLE TERRE DESOLATE

Dalle Badlands ai Border Princes, gran parte del mondo è costituito da natura selvaggia e deserto desolato, luoghi inhospitali dove la terra ostile costa poco da acquisire. Perfetto per costruire uno stadio di Blood Bowl! È vero, potrebbero esserci terremoti e vulcani, ma se il prezzo è giusto...

## TABELLA - CLIMA DELLE TERRE DESOLATE

## 2D6 RISULTATO

## 2 TREMORS (TREMORI)

Il terreno trema costantemente e sussulta. Alla fine di ogni turno di squadra, tira un D6 per ogni giocatore In Piedi della squadra attiva che è attualmente in campo. Con un tiro di 1, il giocatore perde l'equilibrio e viene messo Prono.

## 3 POURING RAIN (ACQUAZZONE)

Una pioggia torrenziale inzuppa completamente i giocatori e rende la palla scivolosa e difficile da tenere in mano. Applicare un modificatore -1 ogni volta che un giocatore effettua un Test di Agilità per Ricevere, Raccogliere la palla, o tentare di Interferire con un Passaggio.

## 4-10 PERFECT CONDITIONS (CONDIZIONI PERFETTE)

Né caldo né freddo, ma per il resto le condizioni sono perfette per il Blood Bowl.

## 11 LAVA BOMBS (BOMBE DI LAVA)

Un vulcano locale sta eruttando un po', facendo piovere grumi di roccia vulcanica per miglia intorno. Mentre questa Condizione Meteo è in effetto, tutti i giocatori sono considerati avere il Tratto Bone Head - che li rappresenta guardare costantemente verso il cielo per evitare di essere colpiti da grumi inaspettati di sassi che cadono.

## 12 STRONG WINDS (VENTI FORTI)

Se non fosse per il vento sarebbe un'amabile giornata. La palla non devia normalmente. Invece, dopo aver piazzato il calcio, l'Allenatore della squadra che calcia, tira un D8 per determinare da quale direzione sta soffiando il vento:

## 1D8 DIREZIONE VENTO

1-2 Verso l'Area di Meta della squadra che calcia.

3-4 Verso l'Area di Meta della squadra che riceve.

5-6 Verso la Linea Laterale alla sinistra della squadra che calcia.

7-8 Verso la Linea Laterale alla destra della squadra che calcia.

Quindi, posiziona la Sagoma della Rimessa in Gioco sopra la casella in cui è stato piazzato il calcio, con la freccia centrale (3-4) che punta nella direzione in cui sta soffiando il vento. Il calcio poi devia in una direzione determinata dal tiro di un D6 e facendo riferimento alla Sagoma della Rimessa in Gioco. Inoltre, il numero di caselle di movimento della palla è determinato tirando un D8, piuttosto che un D6.