

TABLA DE CLIMA INVERNAL

Si ambos entrenadores están de acuerdo, pueden utilizar esta tabla de Clima durante todo el partido, en lugar de la que aparece en el reglamento de Blood Bowl. Esta tabla resulta ideal para representar partidos disputados en las tundras del helado norte, o que se jueguen durante los meses de invierno.

2D6 Resultado

- 2 *Vientos aullantes.* Los aficionados están tiritando en las gradas, víctimas de un feroz vendaval que barre todo el estadio. Cualquier intento de pase tendrá un modificador adicional de -1. Además, cada Entrenador debe tirar 1D6: el viento soplará en dirección de la Zona de Anotación del Entrenador que pierda la tirada (repetir cualquier empate). El balón tendrá tendencia a desviarse en la dirección del viento en cualquier patada inicial o pase impreciso. Para reflejar esto, antes de hacer la tirada de rebote para desviar el balón coloca la plantilla de Devolución del balón sobre su casilla, de modo que el resultado 3-4 apunte en la misma dirección que el viento, y a continuación tira 1D6 y desplaza el balón un espacio en la dirección indicada. Repite la operación una segunda vez y, tras esto, desvía el balón de manera normal.
- 3 *Frío glacial.* Una súbita oleada de frío congela el suelo hasta dejarlo más duro que el granito (y no estamos hablando de la variedad “astro” a la que están acostumbrados los jugadores). Cuando un jugador resulte derribado, suma 1 al resultado de la tirada de Armadura.
- 4-10 *Biruji.* Hace bastante frío pero, en esta época del año, es lo más parecido que puedes esperar a un día ideal para jugar a Blood Bowl. Este resultado cuenta como el de “Clima perfecto” a efectos del resultado de “Clima cambiante” de la tabla de Patada Inicial.
- 11 *Nevada intensa.* La visibilidad es escasa, el piso está muy resbaladizo y los tropezones son constantes, lo cuál dificulta mucho placar de manera efectiva. Cuando cualquier jugador realice una Acción de Penetración, su Fuerza se reducirá en 1 mientras dure dicha Acción.
- 12 *Tormenta de nieve.* Entre la nieve, el viento y el suelo congelado, es un milagro que el partido se siga disputando. Cualquier jugador que intente esprintar resbalará y caerá derribado con un resultado de 1-2. Además, sólo podrán intentarse Pases Rápidos y Pases Cortos.