

4ª ARES Bowl

Tablas de Heridas, Lesiones y Tiempo

Tabla de Heridas	
2D6	Resultado
2-7	Aturdido: Deja al jugador en el campo boca abajo. Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final del siguiente turno de su equipo, incluso aunque haya un cambio de turno (no en el turno en el que son aturdidos). Una vez boca arriba se pueden levantar según las reglas normales.
8-9	Inconsciente: Saca al jugador al banquillo. Antes de la próxima patada el se tira un dado por cada jugador. Con un resultado de 1-3 permanece en el banquillo y habrá que volver a tirar antes de la próxima patada. Si sale 4-6 el jugador puede volver al partido con normalidad.
10-12	Herido: Pon al jugador en el banquillo. No podrá jugar más durante este partido y tendrá que tirar en la tabla de Lesiones.

Tabla de Tiempo	
2D6	Resultado
2	Calor asfixiante: Tira 1D6 por cada jugador en el campo al final de una parte o cuando se marque. Si se obtiene un 1 el jugador está agotado y no podrá desplegarse para la próxima patada.
3	Muy soleado: Un día glorioso, pero el sol ciego y hay un -1 a todos los pases.
4-10	Buen tiempo: Perfecto para Blood Bowl.
11	Lluvioso: Está lloviendo, por lo que el balón es resbaladizo. Hay un -1 a todas las tiradas de atrapar, interceptar o coger del suelo.
12	Ventisca: ¡Hace frío y está nevando! El hielo hace que todos los intentos de ir A Por Todas fallen con 1-2, mientras que por el viento sólo se pueden hacer pases rápidos o cortos.

Tabla de Lesiones		
1D68	Resultado	Efecto
11-38	Golpe fuerte	No tiene efecto a largo plazo
41	Costilla rota	Se pierde el próximo partido
42	Tirón en la ingle	Se pierde el próximo partido
43	Ojo morado	Se pierde el próximo partido
44	Mandíbula rota	Se pierde el próximo partido
45	Brazo fracturado	Se pierde el próximo partido
46	Pierna fracturada	Se pierde el próximo partido
47	Mano aplastada	Se pierde el próximo partido
48	Pinzamiento nervio	Se pierde el próximo partido
51	Espalda dañada	Lesión Permanente
52	Rodilla aplastada	Lesión Permanente
53	Cadera aplastada	-1 MA
54	Tobillo aplastado	-1 MA
55	Conmoción seria	-1 AV
56	Cráneo fracturado	-1 AV
57	Cuello roto	-1 AG
58	Cervical aplastada	-1 ST
61-68	MUERTO	¡Muerto!

Se pierde el próximo partido: El jugador no puede participar en el próximo partido.
Lesión Permanente: Se pierde el próximo partido. Cada Lesión Permanente suma 1 a cualquier tirada de Lesión posterior que haga este jugador.
-1 MA, ST, AG, AV: Se pierde el próximo partido. Además la característica cambia. De todas formas, ninguna característica puede bajar más de 2 puntos ni bajar por debajo de 1. Ignora cualquier herida que reduzcan los valores por encima de esos límites.
Muerto: Retira al jugador del equipo.