

# 4ª ARES Bowl: Tablas de Patada Inicial

## 2D6 Resultado

- 2 **A por el árbitro:** Los hinchas se toman su venganza contra el árbitro por las decisiones dudosas que ha tomado en este partido como en el pasado. Su sustituto está tan intimidado que durante el resto de la parte no expulsará a los jugadores de ninguno de los dos equipos por hacer faltas o por usar armas secretas.
- 3 **Disturbios:** La discusión entre dos jugadores explota y rápidamente degenera, involucrando al resto de jugadores. Tira 1D6. Si sale 1-3 el árbitro deja correr el reloj durante la pelea; mueve el marcador de turno de ambos equipos un número de espacios igual a lo que salga en 1D6. Si esto lleva el número de turnos a 8 o más la mitad termina. Si sale 4-6 el árbitro resetea el reloj al momento en el que empezó la pelea, por lo que ambos equipos mueven su ficha de turno un espacio hacia atrás. La ficha de turno no se puede mover a antes que el turno 1. Si esto pasara no muevas la ficha en ninguna dirección.
- 4 **Defensa perfecta:** El jugador que está pateando puede reorganizar sus jugadores, es decir, puede ponerlos en cualquier otra formación legal. El equipo receptor debe quedarse como está.
- 5 **Patada alta:** El balón es lanzado muy alto, permitiendo que al equipo receptor tiempo para moverse a una posición perfecta para cogerlo. Cualquier jugador del equipo receptor que no esté en la zona de defensa de un adversario se puede mover a la casilla donde el balón va a caer independientemente de su movimiento, siempre que la casilla esté desocupada.
- 6 **Los hinchas animan:** Cada jugador tira 1D3 y suma su FAME y el número de animadoras que tenga. El equipo que obtenga el mayor resultado gana una Segunda Oportunidad extra para esta mitad. Si ambos equipos obtienen el mismo resultado ambos consiguen la Segunda Oportunidad.

## 2D6 Resultado

- 7 **Tiempo variable:** Haz una nueva tirada en la Tabla de Tiempo y aplica el nuevo resultado. Si la nueva tirada fue *Buen tiempo* la suave brisa hace que el balón se desvíe una casilla más antes de aterrizar.
- 8 **Táctica brillante:** Cada entrenador tira 1D3 y suma su FAME y el número de ayudantes de entrenador. El que obtenga el resultado más alto gana una Segunda Oportunidad para esta mitad. Si empatan ambos la consiguen.
- 9 **Anticipación:** El ataque empieza un poco antes de que la defensa esté preparada, cogiendo al equipo que patea desprevenido. Todos los jugadores del equipo receptor se pueden mover una casilla. Esto es un movimiento gratuito y se puede mover a cualquier casilla vacía adyacente ignorando las zonas de defensa. Se puede entrar en la mitad contraria del campo.
- 10 **¡Penetración!:** La defensa empieza a moverse un momento antes de que el ataque esté preparado, cogiendo al equipo receptor desprevenido. El equipo que patea recibe un turno gratis. De todas formas, los jugadores que estaban en una zona de defensa enemiga al principio de este turno gratuito no pueden hacer ninguna Acción. El equipo que patea puede usar Segundas Oportunidades durante la Penetración. Si cualquier jugador sufre un cambio de turno el turno gratis acaba inmediatamente.
- 11 **Pedrada:** Un fan enfadado tira una piedra a uno de los jugadores del equipo contrario. Cada entrenador tira 1D6 y suma su FAME. Los fans del que saque la tirada más alta son los que lanzan la piedra. En caso de empate se lanza una piedra a cada equipo. Decide aleatoriamente qué jugador en el otro equipo ha sido golpeado (de los que están en el campo) y tira por los efectos de la herida directamente. No se tira Armadura (por lo tanto, es derribado automáticamente).
- 12 **Invasión del campo:** Ambos entrenadores tiran 1D6 y suman su FAME por cada jugador contrario. Si alguna de las tiradas es 6 ó más después de las modificadores el jugador es Aturdido (los que tiene Bola y Cadena terminan Inconscientes). Una tirada de 1 antes de sumar el FAME nunca tendrá efecto.