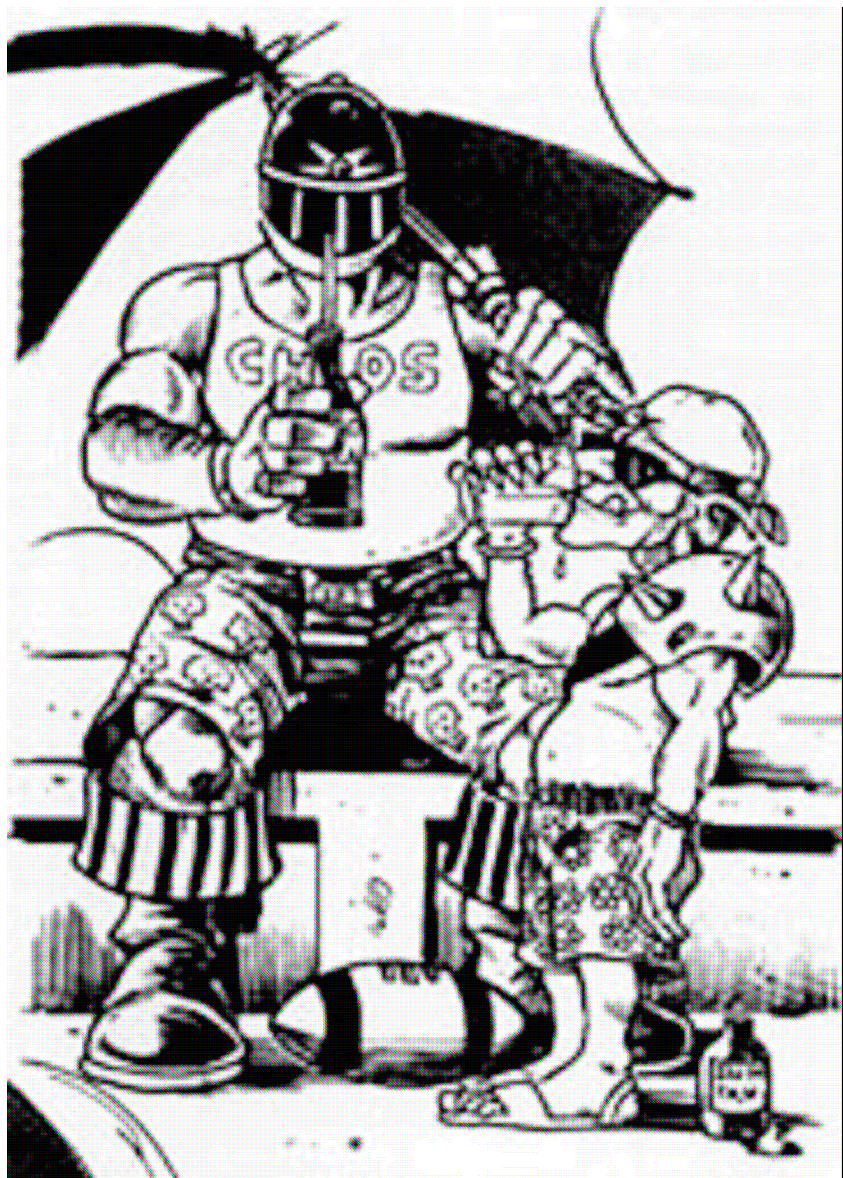


# BEACH BLOOD BOWL



## Creare la squadra:

- Hai a disposizione 600.000 mo per creare la squadra.
- Puoi scegliere qualunque razza del Blood Bowl originale.
- Ogni squadra è composta da un minimo di 7 a un massimo di 10 elementi.
- La quantità disponibile di Giocatori di Posizione [*Positionals*] è dimezzata (p.es. una squadra di Umani può avere solo 2 Blitzer anziché 4, 1 lanciatore anziché 2, ecc. I giocatori disponibili in quantità 0-16 in Beach Bowl diventano 0-10).
- I giocatori disponibili in quantità 0-1 non possono essere ingaggiati.
- Sono vietati gli Incentivi [*Inducements*] nelle partite singole o nei tornei, ad eccezione de "I Tesori della Spiaggia". Gli Incentivi sono disponibili nelle leghe (vedi Appendice).
- Guaritori [*Apothecary*] e Assistenti Allenatori [*Assistant Coach*] sono vietati, le Cheerleaders sono disponibili.
- Puoi creare una squadra con Popolarità [*Fan Factor*] pari a 0, come previsto nel LRB 5.0.

## Regole speciali per Beach Bowl:

Le regole fondamentali del Blood Bowl rimangono le stesse anche per Beach Bowl, con queste eccezioni/modifiche:

- Una partita di Beach Bowl è giocata da 2 squadre di 7 giocatori ciascuna e dura 2 tempi di 6 turni ciascuno.
- Il campo da gioco è ridotto: è lungo 20 caselle e largo 9 e le Fasce Laterali [*Wide Zones*] sono larghe solo 2 caselle.
- Per il Kick-Off, devi schierare 7 giocatori con le seguenti restrizioni: minimo 2 giocatori sulla Linea di Scrimmage e massimo 1 giocatore su ognuna delle 2 Fasce Laterali.
- Se usi la regola dei 4 minuti, diventano 2 minuti per turno!
- Non c'è arbitro nel Beach Bowl, la Procedura Illegale non viene usata e i giocatori non possono essere espulsi (il Fallo è trattato in maniera differente. Vedi sotto).
- Durante il Kick-Off, la palla viene dispersa come segue: l'Allenatore della squadra che calcia lancia 2D6 e si usa per la dispersione il risultato più basso dei due (non c'è scelta!). Il Calcio [*Kick*] funziona come al solito e si applica sul dado usato.
- Se la palla finisce fuori campo, gli spettatori la rimettono in gioco [*Throw-In*] come al solito ma a una distanza di 1D6 anziché 2D6.
- In Beach Bowl la palla non rimbalza a causa della sabbia. Di conseguenza, ogni volta che la palla atterra in una casella vuota (durante un Kick-Off, un passaggio non accurato o una Rimessa in Gioco) non si lancia il D6: la palla resta lì dove atterra. I Fumble sono trattati nel modo normale.
- Sulla spiaggia, i giocatori non possono indossare protezioni pesanti a causa del caldo. Per questo, un Tiro Armatura [*Armour Roll*] è superato quando è superiore o uguale al Valore di Armatura (AV).
- Tutti i Tiri Ferita [*Injury Roll*] (inclusi quelli degli spettatori o dei risultati del Kick-Off...) hanno un modificatore di -1 perché la sabbia attutisce le cadute e i tifosi in vacanza sono meno cattivi!
- Non ci sono Ferite [*Casualty*] in Beach Bowl. La Tabella delle Ferite [*Injury Table*] è modificata nel seguente modo: 2 – 7 Stordito [*Stunned*]; 8 – 9 KO Minore (il giocatore può rientrare in campo con 3+ su 1D6); 10 – 12 KO Maggiore (il giocatore può rientrare in campo con 5+ su 1D6). L'abilità Rigenerazione [*Regeneration*] non funziona in Beach Bowl.

- I giocatori non possono Scattare [*Go-For-It*] perché la sabbia rallenta i movimenti. L'unica eccezione sono i Tori Centauri [*Bull Centaurs*], poiché essi hanno "innate" le abilità Piè Fermo [*Sure Feet*] e Scattare [*Sprint*]. Sono da considerarsi come se avessero permanentemente le Ciabatte da Spiaggia (vedi sezione "I Tesori delle Spiaggia").
- In Beach Bowl non ci sono i classici Falli poiché i giocatori in vacanza giocano rilassati. In ogni caso, è possibile che un giocatore "casualmente" seppellisca sotto la sabbia la testa di un avversario... Questa azione viene trattata come un classico Fallo [*Foul*] con le seguenti modifiche: prima di effettuare il Tiro Armatura, se il giocatore è Disteso [*Prone*] il suo Allenatore lancia 1D6; con un risultato da 1 a 3 l'azione si svolge come al solito; con un risultato da 4 a 6 il giocatore Disteso riesce a lanciare una manciata di sabbia negli occhi di chi sta commettendo il Fallo e quest'ultimo viene Atterrato (è un Turnover per la sua squadra). Il giocatore che riceve la sabbia negli occhi (sia chi commette il Fallo che chi lo subisce) può essere solo Stordito (non c'è Tiro Ferita). Il Fallo Furtivo [*Sneaky Git*] è modificato in questo modo: il giocatore Disteso riesce a lanciare sabbia negli occhi di chi sta commettendo il Fallo solo con 5+ su 1D6.
- Per determinare il numero di spettatori si procede come descritto nel LRB 5.0, senza moltiplicare il risultato per 1.000 (non cambia nulla ma è più "realistico". Le spiagge del Vecchio Mondo non sono così affollate!). Il MT [*FAME*] è determinato come descritto nel LRB 5.0.
- Le Tabelle delle Condizioni Atmosferiche [*Weather Table*] e del Kick-Off sono diverse da quelle del Blood Bowl classico. Vedi sotto.
- Ci sono 3 nuove regole in Beach Bowl: "I Tesori della Spiaggia", "Showtime" e "Pam la Bagnina" (vedi sotto).

### Tabella delle Condizioni Atmosferiche della Spiaggia (Weather Table):

- 2 – 3 Caldo soffocante [*Sweltering Heat*]: è talmente caldo e umido che alcuni giocatori svengono per collassi causati dalla fatica. Lancia 1D6 per ogni giocatore sul campo al termine di ogni tempo e dopo ogni Touchdown. Con un risultato di 1 il giocatore sviene e non può essere schierato per il Calcio di Inizio successivo.
- 4 – 5 Molto Assolato [*Very Sunny*]: un giorno splendido, ma il sole accecante provoca una penalità di -1 a tutti i tentativi di Lanciare [*Pass*] la palla.
- 6 – 10 Bel Tempo [*Nice*]: tempo perfetto per il Beach Bowl.
- 11 Diluvio [*Pouring Rain*]: piove e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo provoca una penalità di -1 su tutti i tentativi di Ricevere [*Catch*], Intercettare [*Intercept*] o Raccogliere [*Pick Up*] la palla.
- 12 Tempesta [*Tempest*]: c'è un maledetto vento! Possono essere tentati solo i Passaggi Veloce [*Quick Pass*] e Corto [*Short Pass*]. L'abilità Lancio Disperato [*Hail Mary Pass*] non può essere usata. Inoltre, lancia 1D8 per stabilire la direzione del vento (che resterà la stessa fino a un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche. Se ottieni di nuovo il risultato Tempesta, determina di nuovo la direzione del vento). Prima che la palla atterri, viene dispersa di 1D3 caselle in più nella direzione del vento durante il Kick-Off, i passaggi non accurati e le Rimesse in Gioco. I giocatori con l'abilità Lanciami! [*Right Stuff*] vengono dispersi di 1D3 caselle quando vengono lanciati da un compagno (tranne che in caso di Fumble).

## Tabella del Kick-Off [Kick-Off Table]:

- 2 Il Mio Amico Roberto! [*My Mate Roberto!*]  
Ciascun Allenatore lancia 1D6 e aggiunge al risultato questi bonus: +1 per ogni Touchdown di differenza se la propria squadra è in svantaggio; +1 per ogni giocatore di differenza se la propria squadra è in inferiorità numerica. La squadra col totale più alto ottiene l'aiuto di Roberto fino alla fine del Drive! In caso di parità si lanciano nuovamente i dadi. Roberto è una vecchia leggenda di Blood Bowl che ha cambiato nome e si è ritirato prematuramente a causa di contrasti tra il suo agente e la NAF... Oggi è il proprietario del Bar della Spiaggia ed è sempre contento di poter aiutare le squadre in difficoltà! L'Allenatore può collocare Roberto in qualunque casella libera nella propria metà campo (anche nelle Fasce Laterali). NB: l'Allenatore può schierare in campo anche 8 giocatori fino alla fine di questo Drive!  
Roberto ha queste caratteristiche: 6 – 6 – 2 – 9, Blocco [*Block*], Rompere Marcatura [*Break Tackle*], Colpo Possente [*Mighty Blow*], Pelle Dura [*Thick Skull*], Tonto [*Bonehead*] (ti ricorda qualcuno? 😊)
- 3 Gabbiano all'Attacco! [*Attack of the Seagull!*]  
Un gabbiano sembra essere molto interessato all'azione che si svolge in campo e in particolare alla palla! Fino alla fine di questo Drive, lancia 1D6 all'inizio di ogni turno se la palla è sulla sabbia. Con un risultato di 2+, con un modificatore di -1 per ogni Zona di Placcaggio [*Tackle Zone*] sulla palla (indipendentemente dalla squadra a cui appartiene. Un risultato di 6 è sempre un successo) il gabbiano abbranca la palla! Tuttavia, essa è troppo pesante per volare, quindi la lascia cadere a 1D3 caselle di distanza in una direzione casuale.  
Inoltre, quando un giocatore tenta un Passaggio Lungo [*Long Pass*] o una Bomba [*Long Bomb*], c'è la possibilità che il gabbiano colpisca la palla in volo! Dopo aver risolto gli eventuali Interferenza [*Pass Block*] e Intercetto, l'Allenatore avversario lancia 1D6. Con un risultato di 5+ il gabbiano colpisce la palla e il passaggio diventa automaticamente non accurato (effettua comunque il tiro per il passaggio per controllare se invece è un Fumble).
- 4 Difesa Perfetta [*Perfect Defense*]  
L'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori – in altre parole può schierarli nuovamente in un'altra difesa legale. La squadra che riceve deve rimanere nello schieramento deciso dal proprio Allenatore.
- 5 “Sfera Solare” [*Sun Ball!*]  
La palla è calciata molto in alto, tanto da consentire a un giocatore della squadra che riceve di spostarsi nella posizione migliore per afferrarla... ma il sole è davvero accecante e il giocatore scorge la palla solo all'ultimo momento! Un giocatore della squadra che riceve guadagna l'abilità Ritorno Kick-Off [*Kick-Off Return*] solo per questo Kick-Off. Inoltre, se riesce a muoversi fino alla casella dove atterrerà la palla, subirà un malus di -1 sul tiro per Ricevere a causa del sole.
- 6 Cacciatori di Autografi! [*Autographs Hunters!*]  
I turisti e i tifosi tentano di farsi firmare gli autografi dai loro beniamini avvicinandosi pericolosamente alle Linee Laterali [*Sidelines*]! Ciascun allenatore lancia 1D3, aggiungendo il proprio MT e le sue Cheerleaders. La squadra col totale più alto ottiene un ReRoll di Squadra [*Team Re-Roll*] per questo tempo. In caso di parità, guadagnano il ReRoll entrambe le squadre.  
In più, fino alla fine di questo Drive per entrambe le squadre tutte le caselle adiacenti alle linee laterali (comprese le Zone di Meta [*End Zones*]) si considerano

Zone di Placcaggio (quando un giocatore entra o esce da queste caselle). Infine, non meno importante, quando un giocatore cerca di uscire da queste caselle, si considera come se gli spettatori abbiano l'abilità Tentacoli [*Tentacles*] a FO3.

- 7 Cambia il Tempo [*Changing Weather*]  
Fai un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche delle Spiaggia. Applica gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove Condizioni Atmosferiche sono di "Bel Tempo" allora un leggero sbuffo di vento fa disperdere la palla di una casella addizionale prima di toccare terra.
- 8 Samba! [*Samba!*]  
Gli spettatori suonano fischietti e tamburelli, le Cheerleaders ballano e, con un ritmo frenetico, cresce la febbre del Samba! Ciascun Allenatore lancia 1D3 e aggiunge il proprio MT e le sue Cheerleaders. La squadra col totale più alto guadagna un ReRoll di Squadra per questo tempo. In caso di parità, entrambe le squadre guadagnano un ReRoll.  
Inoltre, i giocatori in campo sono veramente distratti da questo divertente spettacolo! Di conseguenza, fino alla fine di questo Drive e per entrambe le squadre, tutta la zona fino a 3 caselle di distanza dalle linee laterali (incluse le Zone di Meta) si considera sotto l'influenza dell'abilità Fastidioso [*Disturbing Presence*].
- 9 Fregati! [*Quick Snap!*]  
L'attacco inizia il suo scatto una frazione di secondo prima che la difesa sia pronta, sorprendendo impreparata la squadra che sta calciando. Tutti i giocatori della squadra che riceve possono spostarsi di una casella. Si tratta di un Movimento libero che può essere effettuato in qualsiasi casella libera adiacente al giocatore, ignorando le Zone di Placcaggio. Può essere utilizzato per penetrare nella metà campo avversaria.
- 10 Blitz! [*Blitz!*]  
La difesa inizia il suo Drive una frazione di secondo prima che l'attacco sia pronto, cogliendo di sorpresa la squadra in ricezione. La squadra che calcia ottiene un turno aggiuntivo: comunque tutti i giocatori all'interno delle Zone di Placcaggio avversarie all'inizio di questo turno gratuito non possono effettuare un'Azione. La squadra che calcia può usare i ReRoll di Squadra durante il Blitz. Se un qualsiasi giocatore provoca un Turnover, il turno aggiuntivo termina immediatamente.
- 11 Attacco della Medusa! [*Attack of the Medusa!*]  
Mentre la sua squadra si sta schierando in campo, un giocatore ha la spiacevole sorpresa di mettere il piede su una medusa... Ciascun Allenatore lancia 1D6: la squadra che ottiene il risultato più basso viene interessata (entrambe le squadre in caso di parità). Scegli un giocatore a caso ed effettua direttamente un Tiro Infortunio su di lui.
- 12 L'Onda del Secolo! [*Da Wave of Da Century!*]  
Mentre i giocatori si stanno schierando, l'Onda del Secolo si infrange sulla spiaggia! Tutti i giocatori vengono spostati di 1D3 caselle nella stessa direzione in cui si disperde la palla (NB: non possono verificarsi collisioni tra i giocatori poiché slittano tutti nello stesso momento e alla stessa distanza). Inoltre, lancia 1D6 per ogni giocatore: con un risultato da 1 a 5 il giocatore viene Disteso, con un 6 riesce a mantenersi in piedi. I giocatori spinti fuori dal campo sono collocati tra le Riserve [*Reserves*]. NB: qualche giocatore potrebbe cominciare il Drive nella metà campo avversaria ma ciò non causa nessun effetto particolare. La palla atterra dopo che l'Onda ha colpito tutti (come nella normale sequenza del Kick-Off). Se la palla esce

dal campo e tutti i giocatori sono Distesi, l'Allenatore che riceve può collocarla in una qualunque casella nella propria metà campo (senza dispersione).

### I Tesori della Spiaggia [The Treasures of the Beach]:

Sulle spiagge del Vecchio Mondo, ci sono diversi venditori ambulanti che propongono favolosi oggetti magici (ehm...) per dare maggiore impulso alle squadre di Beach Bowl. Gli allenatori hanno la possibilità di acquistare questi oggetti al prezzo di 50.000 mo ciascuno. Per le partite singole o le gare di torneo, si possono acquistare durante la creazione della squadra. Tuttavia, gli oggetti hanno una durata molto breve (specialmente durante una partita di Beach Bowl!), per cui ognuno di essi può essere utilizzato solo per un tempo prima di diventare inservibile. L'Allenatore può assegnare l'oggetto a qualunque giocatore a sua scelta prima di un Drive. Se vuoi, puoi assegnare più oggetti allo stesso giocatore, ma poi resterai un po' scoperto!

Prima di ogni partita, lancia 1D8 per ogni oggetto acquistato per individuare esattamente cosa sia. Se ottieni due volte lo stesso oggetto, puoi lanciare nuovamente il dado ma sei costretto ad accettare il secondo risultato.

In una Lega, ricorda che i Tesori della Spiaggia non adoperati sono persi alla fine della partita!

- 1 Ciabatte da Spiaggia [*Beach Shoes*]: il giocatore può Scattare con un risultato di 3+ su 1D6 (può Scattare due volte come nelle normali regole di Blood Bowl).
- 2 Crema Solare [*Solar Cream*]: il giocatore diventa viscido come un'anguilla e per questo ha un bonus di +1 sui tiri per Smarcarsi [*Dodge*] (come se avesse l'abilità Due Teste [*Two Heads*]).
- 3 Cinghia [*Thong*]: il giocatore guadagna l'abilità Fastidioso (ovviamente il 'fastidio' sarà diverso a seconda che la cinghia la porti un'Amazzone piuttosto che un Troll!).
- 4 Occhiali da Sole [*Sunglasses*]: il giocatore guadagna le abilità Accurato [*Accurate*] e Lancio Sicuro [*Safe Throw*] (poiché gli occhiali scuri nascondono gli occhi, gli riesce più facile ingannare i difensori!).
- 5 Bottiglia [*Bottle*]: il giocatore può usarla per colpire gli avversari. Il giocatore guadagna l'abilità Pugnale [*Stab*].
- 6 Braccialetto Brasiliano [*Brazilian Bracelet*]: il giocatore è convinto che il Braccialetto gli porti fortuna. Guadagna le abilità Pro [*Pro*] e Capitano [*Leader*].
- 7 Dolcetto Appiccicoso [*Sticky Bun*]: il giocatore ha un bonus di +1 sui tiri per Raccogliere, Ricevere e Intercettare (come l'abilità Braccia in Più [*Extra Arms*]). Tuttavia, ha un malus di -1 sui Tiri per Passare.
- 8 Lattina di Gatorcade [*Gatorcade Can*]: il giocatore guadagna le abilità Furia [*Frenzy*], Saltar Su [*Jump Up*] e Senza Mani [*No Hands*].

### Showtime:

La Showtime è un'azione particolarmente eclatante molto apprezzata dagli spettatori!

È un'azione basata su 1D6 (qualunque azione) che necessita solo di un 6 per riuscire. Per esempio, se un Umano raccoglie la palla con un 6 non è uno Showtime in quanto per riuscire era sufficiente un 3+. È nettamente differente se tenta di raccogliere la palla dentro 3 Zone di Placcaggio in quanto può riuscirci solo con un 6: questo è Showtime!

Un giocatore può fare uno Showtime anche in un'azione di Blocco, ma solo per i Blocchi a 2 o 3 Dadi Contro: lo Showtime riesce quando l'avversario viene Atterrato [*Knock Down*] e

l'attaccante resta in piedi. Uno Showtime può essere realizzato anche con un Blocco a 1 solo dado, ma in questo caso il difensore deve avere le abilità Blocco e Smarcarsi e l'attaccante non deve avere l'abilità Placcaggio [*Tackle*].

Quando un giocatore realizza uno Showtime, gli spettatori lo applaudono e per questo guadagna l'abilità Idolo dei Tifosi [*Fan Favourite*] fino alla fine della partita! In più, si sente così motivato da guadagnare immediatamente (persino se la sua azione non è ancora terminata) l'abilità Pro fino alla fine del Drive!

### Pam la Bagnina (Pam the Lifeguard):

Pam è la Bagnina della Spiaggia. Il suo compito è quello di evitare che i turisti anneghino (inclusi quelli che lo fanno apposta...). Tuttavia, quando si svolge una partita di Beach Bowl, mette a disposizione gratuitamente la sua abilità di curare i giocatori infortunati.

Tra la fine di un Drive e l'inizio di quello successivo, gli Allenatori possono essere aiutati da Pam in 2 diversi modi: può far ripetere un lancio per il KO fallito oppure può far ripetere un lancio per il Caldo Soffocante (devi scegliere di rilanciare immediatamente). Un Allenatore può scegliere di effettuare tutti i suoi lanci per il KO prima o dopo i lanci per il Caldo Soffocante.

## APPENDICE

Tutte le regole proposte in questa Appendice sono opzionali.

Dettaglio importante: Beach Bowl è concepito principalmente per partite singole o per Tornei ma può essere comunque utilizzato per le Leghe. Tuttavia, suggeriamo di giocare Leghe che prevedano poche partite poiché il regolamento non è molto adatto a Leghe a lungo termine. Le seguenti regole per le Leghe non sono state testate su larga scala, per cui non è garantito che siano bilanciate.

### Leghe di Beach Bowl:

Le Sequenze Pre-Partita [*Pre-Match Sequence*] e Post-Partita [*Post-Match Sequence*] sono modificate come segue:

#### **Sequenza Pre-Partita:**

1 – Tempo Atmosferico: usa la Tabella delle Condizioni Atmosferiche della Spiaggia.

2 – Trasferimento del denaro dalla Tesoreria [*Treasury*] al Borsellino [*Petty Cash*]: eliminato.

3 – Incentivi: sono disponibili solo i seguenti: Tesori della Spiaggia, Ragazze Bloodweiser [*Bloodweiser Babes*], Allenamenti Addizionali [*Extra Team Training*] e Capocuoco Halfling [*Halfling Master Chef*] (che ama fare le grigliate sulla spiaggia!).

#### **Sequenza Post-Partita:**

1 – Tiri Avanzamento [*Improvement Rolls*]: si effettuano come previsto nel LRB 5.0, con le seguenti modifiche:

I Punti Fuoriclasse [*Star Player Points*] si guadagnano allo stesso modo delle partite di Blood Bowl, i KO Maggiori si considerano come Ferite.

I giocatori che raggiungono un nuovo livello possono solo guadagnare nuove abilità. Non possono acquisire Incrementi nelle Caratteristiche [*Characteristics Increases*] perché i giocatori per mettersi in mostra sul campo di gioco preferiscono migliorare nella tecnica più che nel fisico. Sicuramente le abilità Scattare [*Sprint*] e Piè Fermo [*Sure Feet*] non vengono utilizzate perché i giocatori non possono Scattare [*Go-For-It*] a Beach Bowl (sebbene tu possa decidere di scegliere comunque queste abilità sperando di trovare un paio di Ciabatte da Spiaggia [*Beach Shoes*] nella sabbia...).

La Tabella dei Punti Fuoriclasse [*Star Player Point Table*] è modificata come segue:

0 – 5      Matricola [*Rookie*]

6 – 30     Esperto [*Experienced*]

31 – 75    Veterano [*Veteran*]

76+      Fuoriclasse Emergente [*Emerging Star*]

2 – Aggiornamento della Lista di Squadra [*Update Team Roster*]

2.1 – Cancella i giocatori morti e aggiorna i valori dei giocatori come previsto dal LRB 5.0. NB: nel Beach Bowl non ci sono giocatori morti o feriti gravemente. I Goblin mangiati dai Troll sono la sola eccezione. Per questo, l'abilità Sempre Affamato [*Always Hungry*] è modificata come segue se giochi con le regole di Lega: l'Allenatore deve sempre effettuare il lancio per il Sempre Affamato prima dell'azione Lanciare Compagni [*Throw Team Mate*]. Se fallisce, l'Allenatore non deve effettuare il secondo lancio ma si considera che il Goblin sia riuscito a sgusciare via come spiegato nel regolamento di Blood Bowl.



2.2 – Incassi [*Winnings*]: eliminato.

2.3 – Trasferimento del Denaro [*Transfer Gold*] e Spese di Gestione [*Spiralling Expenses*]: eliminati.

2.4 – Popolarità [*Fan Factor*]: come previsto dal LRB 5.0.

2.5 – Acquistare nuovi giocatori o elementi dello staff: si applicano le seguenti modifiche:

- Non puoi guadagnare soldi nel Beach Bowl ma è possibile comunque ingaggiare nuovi giocatori o Cheerleaders. Lancia 1D6, aggiungendo +1 se hai vinto la partita e un ulteriore +1 per ogni giocatore con l'abilità Idolo dei Tifosi [*Fan Favorite*]. Se il totale è 6+, un nuovo giocatore o una Cheerleader si uniscono alla tua squadra. Se il risultato è un 1 senza modifiche, un giocatore scelto a caso decide di abbandonare la squadra (a meno che tu non abbia solo 7 giocatori, nel qual caso non devi effettuare questo lancio).

Non dimenticare che il numero massimo di giocatori in squadra nel Beach Bowl è 10 e che la quantità disponibile di Giocatori di Posizione [*Positionals*] è dimezzata.

- Per guadagnare altri ReRoll di Squadra [*Team Re-Roll*], i tuoi giocatori devono essersi messi in mostra sul campo da gioco! Questo è il metodo: dividi per 2.000 il valore del ReRoll per la tua squadra per ottenere il tuo Valore Showtime (per esempio per gli Umani è 25, per gli Orchi 30, per i Non Morti 35, ecc...). Alla fine della partita, calcola i Punti Showtime guadagnati dalla tua squadra (Touchdown + KO Maggiori + Showtimes) e sommalili a quelli già guadagnati in precedenza per ottenere il tuo Fattore Showtime! Se il totale è uguale o superiore al tuo Valore Showtime (o a un multiplo di esso), guadagni un altro ReRoll di Squadra! (Per esempio, gli Umani guadagnano un ulteriore ReRoll dopo aver raggiunto 25, 50, 75, ecc... Punti Showtime).

2.6 e 2.7 – Vagabondi [*Journeyman*]: eliminati.

2.8 – Valore di Squadra [*Team Value*]: come previsto dal LRB 5.0.

### Tornei di Beach Bowl:

Beach Bowl è una variante ideale per i tornei perché le partite sono davvero veloci e divertenti!

Inoltre, un Allenatore può giocare contro tutti gli altri Allenatori poiché le partite durano al massimo 1 ora!

Puoi scegliere di usare il classico sistema da torneo (1 abilità dopo ogni partita per 1 giocatore a tua scelta) o il Sistema Tulipano (scegli 1 MVP e lancia i dadi per assegnargli l'abilità, senza dimenticare che nel Beach Bowl le caratteristiche non possono essere incrementate. Un giocatore può vincere diversi MVP e così ottenere diverse abilità).

### Tabella del Kick-Off Alternativa (variante Alcolica):

Sostituisci i risultati della Tabella del Kick-Off con i seguenti (sarebbe certamente meglio giocare in un bar o in un pub... a meno che tu non abbia grandi riserve in casa!)

2 – Oasi [*Oasis*]

L'Allenatore della squadra che calcia scopre una fonte nascosta sotto la sabbia. Grida "Da Bere!". Il bar ti offre una birra (o qualcosa di simile).

3 – Becca l'Allenatore! [*Get the Coach!*]

Guarda il tuo avversario negli occhi e digli che vuoi una birra (o qualcosa di simile). Lui è obbligato a offrirtela. Puoi invece scegliere di prendere un ReRoll di Squadra ma solo se il tuo bicchiere è pieno per più di metà (oppure: bevi, bevi, bevi!)

4 – Cubetto di Ghiaccio [*Ice Cube*]

Guarda il tuo avversario negli occhi e chiedigli se vuole una birra (o qualcosa di simile). Sei obbligato a offrirla. Lui può invece scegliere di prendere un ReRoll di Squadra se il suo bicchiere è pieno per più di metà (oppure: beve, beve, beve!).

## TABELLA DEL KICK-OFF

- 2 **Il Mio Amico Roberto!** [*My Mate Roberto!*]  
1D6 +1 per ogni Touchdown di differenza se la propria squadra è in svantaggio; +1 per ogni giocatore di differenza se la propria squadra è in inferiorità numerica. La squadra col totale più alto ottiene l'aiuto di Roberto fino alla fine del Drive.  
(Roberto: 6 – 6 – 2 – 9, Blocco [*Block*], Rompere Marcatura [*Break Tackle*], Colpo Possente [*Mighty Blow*], Pelle Dura [*Thick Skull*], Tonto [*Bonehead*]).
- 3 **Gabbiano all'Attacco!** [*Attack of the Seagull!*]  
Fino alla fine di questo Drive, 1D6 all'inizio di ogni turno se la palla è sulla sabbia. Con un risultato di 2+ (–1 per ogni Zona di Placcaggio [*Tackle Zone*] sulla palla) il gabbiano lascia cadere la palla a 1D3 caselle di distanza in una direzione casuale. Quando un giocatore tenta un Passaggio Lungo [*Long Pass*] o una Bomba [*Long Bomb*], l'Allenatore avversario lancia 1D6. Con un risultato di 5+ il gabbiano colpisce la palla e il passaggio diventa automaticamente non accurato (effettua comunque il tiro per il passaggio per controllare se invece è un Fumble).
- 4 **Difesa Perfetta** [*Perfect Defense*]  
L'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori.
- 5 **“Sfera Solare”** [*Sun Ball*]  
Un giocatore della squadra che riceve guadagna l'abilità Ritorno Kick-Off [*Kick-Off Return*]. (–1 sul tiro per Ricevere).
- 6 **Cacciatori di Autografi!** [*Autographs Hunters!*]  
1D3 + MT + Cheerleaders. La squadra col totale più alto (in caso di parità, entrambe le squadre) ottiene un ReRoll di Squadra.  
In più, fino alla fine di questo Drive per entrambe le squadre tutte le caselle adiacenti alle linee laterali (comprese le Zone di Meta [*End Zones*]) si considerano Zone di Placcaggio (quando un giocatore entra o esce da queste caselle). quando un giocatore cerca di uscire da queste caselle, si considera come se gli spettatori abbiano l'abilità Tentacoli [*Tentacles*] a FO3.
- 7 **Cambia il Tempo** [*Changing Weather*]  
Fai un nuovo tiro sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche delle Spiaggia (Se le nuove Condizioni Atmosferiche sono di “Bel Tempo” la palla si disperde di una casella addizionale).
- 8 **Samba!** [*Samba!*]  
1D3 + MT + Cheerleaders. La squadra col totale più alto (in caso di parità, entrambe le squadre) guadagna un ReRoll di Squadra.  
Inoltre, fino alla fine di questo Drive e per entrambe le squadre, tutta la zona fino a 3 caselle di distanza dalle linee laterali si considerano sotto l'influenza dell'abilità Fastidioso [*Disturbing Presence*].
- 9 **Fregati!** [*Quick Snap!*]  
Tutti i giocatori della squadra che riceve possono spostarsi di una casella.
- 10 **Blitz!** [*Blitz!*]  
La squadra che calcia ottiene un turno aggiuntivo: comunque tutti i giocatori all'interno delle Zone di Placcaggio avversarie all'inizio di questo turno gratuito non possono effettuare un'Azione.
- 11 **Attacco della Medusa!** [*Attack of the Medusa!*]

1D6. La squadra che ottiene il risultato più basso viene interessata (entrambe le squadre in caso di parità). Scegli un giocatore a caso ed effettua direttamente un Tiro Infortunio su di lui.

12 **L'Onda del Secolo!** [*Da Wave of Da Century!*]

Tutti i giocatori vengono spostati di 1D3 caselle nella stessa direzione in cui si disperde la palla. Per ogni giocatore: 1 – 5 il giocatore viene Disteso (senza Tiro Armatura), 6 riesce a mantenersi in piedi. I giocatori spinti fuori dal campo sono collocati tra le Riserve [*Reserves*]. Se la palla esce dal campo e tutti i giocatori sono Distesi, l'Allenatore che riceve può collocarla in una qualunque casella nella propria metà campo (senza dispersione).

## TABELLA DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE

2 – 3 **Caldo soffocante** [*Sweltering Heat*].

4 – 5 **Molto Assolato** [*Very Sunny*].

6 – 10 **Bel Tempo** [*Nice*].

11 **Diluvio** [*Pouring Rain*].

12 **Tempesta** [*Tempest*]: solo Passaggi Veloce [*Quick Pass*] e Corto [*Short Pass*]. 1D8 per stabilire la direzione del vento. Prima che la palla atterri, viene dispersa di 1D3 caselle in più nella direzione del vento durante il Kick-Off, i passaggi non accurati e le Rimesse in Gioco. I giocatori con l'abilità Lanciami! [*Right Stuff*] vengono dispersi di 1D3 caselle quando vengono lanciati da un compagno (tranne che in caso di Fumble).

## I TESORI DELLA SPIAGGIA

Ogni oggetto può essere usato solo per un tempo. Prima di ogni partita, lancia 1D8 per ciascun oggetto (puoi ripetere il lancio se hai già l'oggetto ma sei costretto ad accettare il secondo risultato).

1 **Ciabatte da Spiaggia** [*Beach Shoes*]: Scatto [*Go-For-It*] al 3+.

2 **Crema Solare** [*Solar Cream*]: Due Teste [*Two Heads*].

3 **Cinghia** [*Thong*]: Fastidioso [*Disturbing Presence*].

4 **Occhiali da Sole** [*Sunglasses*]: Accurato [*Accurate*] e Lancio Sicuro [*Safe Throw*].

5 **Bottiglia** [*Bottle*]: Pugnale [*Stab*].

6 **Braccialetto Brasiliano** [*Brazilian Bracelet*]: Pro [*Pro*] e Capitano [*Leader*].

7 **Dolcetto Appiccicoso** [*Sticky Bun*]: Braccia in Più [*Extra Arms*] e -1 sui Tiri per Passare.

8 **Lattina di Gatorcade** [*Gatorcade Can*]: Furia [*Frenzy*], Saltar Su [*Jump Up*] e Senza Mani [*No Hands*].