



BEACH BOWL

Anche i più accaniti giocatori di Blood Bowl hanno bisogno di una pausa di tanto in tanto. Durante le vacanze, questi atleti impazziti non resistono alla tentazione di assentarsi per un po' di sport. Nella maggior parte delle città turistiche del mondo conosciuto, ci sono abbastanza giocatori di questo tipo a disposizione per organizzarsi in squadre informali per tornei improvvisati o addirittura campionati.

Beach Bowl è una variante di Blood Bowl progettata per simulare queste partite a basso rischio di calcio sulla sabbia in riva all'oceano. Questo documento rappresenta un aggiornamento del Comitato Varianti della NAF, che ha lo scopo di rendere le regole più adatte ai tornei moderni. Questo servirà come documento delle regole di base per i tornei di Beach Bowl sanzionati dalla NAF.

Come per gli altri eventi di Blood Bowl, gli organizzatori possono scegliere di personalizzare i propri tornei di Beach Bowl, ma le modifiche dovrebbero essere mantenute entro limiti ragionevoli. Tali giudizi verranno emessi dal Tournament Director NAF quando un evento viene sottoposto a sanzionatura.

★ REGOLE DI BLOOD BOWL ★

Al di fuori delle modifiche specificamente descritte di seguito, le partite verranno giocate utilizzando le regole correnti di Blood Bowl. Inoltre, chi ha familiarità con Blood Bowl Sevens noterà forti somiglianze tra le due varianti.

★ CREAZIONE DELLA SQUADRA ★

Queste regole per la creazione della squadra sono altamente raccomandate, poiché sono state testate a lungo e ulteriori modifiche potrebbero sbilanciare questa versione del gioco. Detto questo, le modifiche sono consentite a meno che non siano ritenute troppo trasformatrici o sbilanciati. Il Tournament Director NAF può chiedere di rivederle o rifiutare la sanzionatura.

- ★ Quando crei una squadra di Beach Bowl, hai un budget di 600.000 monete d'oro da spendere su giocatori, staff a bordo campo, rilancio della squadra e così via.
- ★ Le squadre possono essere selezionate da uno qualsiasi dei roster approvati dalla NAF. Gli Slann sono una squadra storica che non compare in BB2020. La NAF consiglia di includere questa squadra nei tornei, ma ciò non è obbligatorio.
- ★ Gli unici incentivi consentiti nel Beach Bowl sono i barili Bloodweiser, il maestro chef halfling e i souvenir (vedi sotto).
- ★ Ogni squadra di Beach Bowl deve contenere un minimo di sette (7) giocatori assunti permanentemente al momento della prima stesura. Nessuna squadra di Beach Bowl può mai contenere più di undici (11) giocatori assunti permanentemente. Una squadra schiererà solo 7 giocatori alla volta.
- ★ Tutte le squadre avranno un tipo di giocatore che potranno giocare da 0 a 12 o da 0 a 16. Indipendentemente dal nome, questo tipo di giocatore sono i Linemen della squadra. Tutti gli altri tipi di giocatori sono considerati giocatori "Posizionali". Una squadra di Beach Bowl non può avere più di quattro (4) giocatori posizionali. Si applicano ancora le restrizioni di squadra, in modo tale che una squadra a cui sono consentiti solo 0-2 blitz può comunque averne solo un massimo di due (2). Possono ancora scegliere altri due giocatori posizionali se hanno il budget per farlo.

- ★ Le squadre di Beach Bowl non sono molto ben addestrate o affidabili. Come in Blood Bowl Sevens, i Reroll di squadra costano il doppio del costo indicato. Ad esempio, un Reroll per una squadra di Umani costerebbe 100.000 monete d'oro.
- ★ Gli apotecari sono di scarsa utilità per le squadre di Beach Bowl a causa della natura più amichevole del gioco, e le cose sono troppo informali per i Dedicated Fans al di fuori delle leghe di Beach Bowl, ma spesso si possono trovare cheerleader e assistenti allenatori sia per il campionato che per torneo allo stesso modo.

★REGOLAMENTO DI BEACH BOWL ★

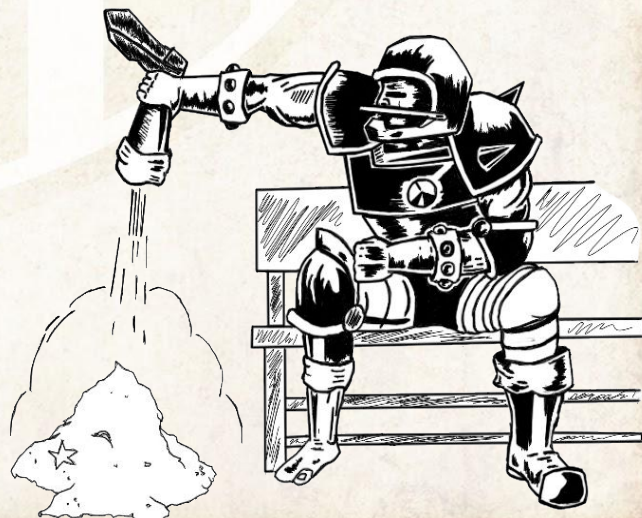
DURATA DEL GIOCO: Beach Bowl è composto da due tempi da 6 turni, invece dei normali tempi da 8 turni utilizzati in Blood Bowl.

IL CAMPO: Il campo del Beach Bowl è largo solo 9 quadrati e lungo 20. La larghezza del campo è divisa in una zona centrale di 5 quadrati e 2 quadrati in ciascuna delle zone laterali. La superficie del campo è di sabbia soffice, i cui effetti sono descritti in dettaglio di seguito.

LA PREPARAZIONE: Una squadra DEVE schierare il maggior numero di giocatori possibile per ogni kickoff, fino a un massimo di 7 giocatori per ogni drive. A causa della larghezza ridotta del campo, è obbligatorio posizionare solo due giocatori sulla linea di scrimmage (devono anche trovarsi nella zona centrale), anche se, se lo si desidera, è possibile posizionarne di più. In ciascuna zona laterale può essere schierato un solo giocatore.

CALCIO D'INIZIO: Quando la palla viene calciata all'inizio di un drive, tira due D6 e rimuovi il risultato più alto per determinare quanto si disperde il calcio (l'abilità Calcio può comunque essere utilizzata su questo dado più basso normalmente). Viene comunque lanciato un D8 per determinare la direzione in cui la palla si muove dalla casella mirata.

TIRI PER L'ARMATURA: poiché il Beach Bowl si gioca sulla sabbia e i giocatori indossano meno armature rispetto ai giochi tipici, se un giocatore fallisce un Dodge o un GFI, applica un modificatore di -1 al tiro per l'armatura. In tutti gli altri casi (blocco, ecc.), aggiungi un modificatore +1.



NESSUNA VITTIMA: non ci sono Casualties nel Beach Bowl. La tabella degli infortuni viene modificata come segue:

★ TABELLA INFORTUNI ★

2D6	Risultato
2-7	Stordito
8-9	KO lieve (recuperabile con 3+)
10-12	KO Serio (recuperabile con 5+)

Non esiste una tabella separata degli infortuni per i giocatori Stunty nel Beach Bowl. I tiri per il recupero da KO vengono effettuati dopo ogni drive come al solito. La rigenerazione ovviamente non ha alcun effetto nei giochi da spiaggia. I Knockout gravi contano come CAS ai fini dello scopo di SPP di lega o tie-break di tornei.

PALLA LIBERA: la palla non rimbalza quando cade a terra. Supponendo che la palla cada in uno spazio aperto (a seguito di un calcio, ecc.), non tirare un D8 per farla rimbalzare. Se la palla dovesse cadere tra la folla, il pubblico piuttosto rilassato che si trova sulle spiagge la lancerà solo in 1D6 caselle invece dei soliti 2D6. La casella da cui è uscita la pallina conta come casella zero (0).

GFI: A causa della scarsa trazione offerta dalla sabbia, tutti i tiri per correre hanno successo con 3+. Si applicano comunque ulteriori modificatori. per esempio "Drunkard".

FALLI: Non sono previsti falli tradizionali, trattandosi di partite amichevoli tra giocatori in vacanza. Ma a volte i giocatori potrebbero tentare "accidentalmente" di seppellire la testa di un avversario, se non ricevono prima la propria faccia piena di sabbia da quello stesso avversario. Il fallo viene risolto normalmente, tranne per il fatto che prima di tirare Armatura, l'Allenatore del giocatore che sta per subire il fallo lancia un D6. Con un risultato di 4-6 il giocatore che stava per tentare il fallo viene abbattuto, provocando un turnover e un tiro armatura. Con un risultato di 1-3 il fallo può procedere normalmente.

ARMI SEGRETE: Sabbia e aria salmastra non si mescolano bene con le armi segrete. I motori si grippano, le lame si arrugginiscono e le bombe sono difficili da accendere. Dopo aver giocato in un singolo drive, tutte le armi segrete richiedono manutenzione, il che fa sì che le armi perdano il resto della partita.

★ TABELLA METEO ★

2D6	Risultato
2	Calore soffocante: Alcuni giocatori svengono per il caldo insopportabile! La squadra che calcia tira un D3. Il numero di giocatori selezionati casualmente da ciascuna squadra che sono in campo al termine di un drive vengono inseriti nelle Riserve. Devono saltare il prossimo Drive.
3	Molto soleggiato: Una giornata meravigliosa, ma il cielo limpido e la luce solare intensa interferiscono con il gioco di passaggio! Applica un modificatore di -1 ogni volta che un giocatore tenta un passaggio.
4-10	Condizioni perfette: Né troppo freddo, né troppo caldo. Una giornata in spiaggia calda e ventilata offre le condizioni perfette per un po' di Beach Bowl!
11	Pioggia battente: Un acquazzone torrenziale lascia i giocatori inzuppati e la palla molto scivolosa! Applica un modificatore di -1 ogni volta che un giocatore effettua un test di Agilità per prendere o raccogliere la palla, o per tentare di interferire con un passaggio.
12	Tempesta tropicale: Un tifone si è fatto strada nella zona, piegando gli alberi e interrompendo la partita con una forte tempesta. Mentre è attiva questa condizione meteorologica, ignora il Passo 2 della sequenza di Inizio del Drive: non è possibile risolvere un kick-off ed è subito applicato un Touchback automaticamente. Inoltre, mentre è attiva questa condizione meteorologica, è possibile tentare solo passaggi rapidi e brevi. I passaggi lunghi e le Bombe lunghe sono vietati.

IL NEGOZIO DI SOUVENIR: Ogni città di mare è piena di mercanti che vendono ciondoli ricordo ai turisti ingenui. Per fortuna, alcuni sono utili sul campo di calcio. Per il prezzo speciale di 50.000 monete d'oro, l'allenatore può tirare sulla tabella sottostante. Qualsiasi numero di oggetti può essere assegnato a un giocatore prima di un drive. **I regali fatti a buon mercato si rompono invariabilmente e devono essere scartati alla fine del tempo corrente**

★ TABELLA NEGOZIO DI SOUVENIR ★

1D8	Risultato	1D8	Risultato
1	Sandali sportivi: Il giocatore può aggiungere +1 ai tiri GFI/Rush	5	Bottiglia: Ora che la birra è finita, potrebbe essere usata come arma. Il giocatore ottiene l'abilità Stab.
2	Lozione abbronzante: Il giocatore sfuggente può aggiungere +1 a tutti i tiri per schivare (Dodge).	6	Collana di Conchiglie: Con vera fiducia nel suo portafortuna, il giocatore acquisisce l'abilità Pro.
3	Perizoma: Il giocatore ottiene Disturbing Presenc. (Troll e Amazzoni causano diversi tipi di disturbi).	7	Panino appiccicoso: Il giocatore ottiene un modificatore +1 per i tiri di raccolta, cattura e intercettazione, ma un modificatore -1 per i tiri di passaggio.
4	Occhiali da sole: Il giocatore acquisisce le abilità Accurato e Safe Throw.	8	Gatorcade: Forse un po' TROPPO rivitalizzato, il giocatore acquisisce le abilità Frenzy, Jump-Up e No Hands.

★ TABELLO KICKOFF ★

2D6	Risultato	2D6	Risultato
2	<p>Alta Marea: Il mare non collabora con il gioco e allaga una parte del campo. Seleziona casualmente una zona laterale; quella porzione di campo non potrà essere occupata da alcun giocatore per il resto del drive. Eventuali giocatori posizionati in quella sezione vengono immediatamente spostati in linea retta verso il centro del campo fino a raggiungere la zona centrale. Se la casella di destinazione è già occupata, disperdili con un D8 finché non viene raggiunta una casella vuota. Se un giocatore viene spinto nell'area allagata da un avversario, viene rimosso dal gioco come al solito, ma va direttamente nelle Riserve. Se il calcio d'inizio cade nell'area allagata, è un touchback. Se durante il gioco la palla si disperde o rimbalza nell'area allagata, viene spinta indietro dalla marea e ritorna nella casella occupata più recentemente. Il campo ritorna alla normalità alla fine del drive.</p>	8	<p>Cambia il tempo: Effettua un nuovo tiro sulla Tabella del Meteo (sopra) e applica il risultato. Se il nuovo tiro Meteo è un risultato "Condizioni Perfette", allora una leggera folata di vento fa disperdere la palla di una casella extra in una direzione casuale prima di atterrare.</p>
3	<p>Retata: La polizia locale interrompe il gioco. I giocatori si raggruppano più in là sulla spiaggia, ma non riescono a ricordare quanto tempo fosse rimasto sull'orologio. Se il segnaturno della squadra in ricezione è al turno 5 per il tempo, entrambe le squadre spostano il proprio segnaturno indietro di uno spazio, mentre l'arbitro riporta l'orologio indietro a prima dell'inizio del combattimento. Se la squadra in ricezione non ha ancora effettuato un turno in questo tempo, l'arbitro lascia scorrere il tempo durante il combattimento e gli indicatori di turno di entrambe le squadre vengono spostati avanti di uno spazio. Altrimenti tira un D6. Con un risultato 1-3, i segnalini del turno di entrambe le squadre vengono spostati avanti di uno spazio. Con un risultato di 4-6, i segnalini del turno di entrambe le squadre vengono spostati indietro di uno spazio.</p>	9	<p>Attacco di gabbiano: Uno stormo di gabbiani si interessa al gioco del pallone. Per il resto del drive, i passaggi rapidi e brevi subiscono un modificatore aggiuntivo di -1. Long Bomb e Long Pass subiscono un modificatore aggiuntivo di -2.</p>
4	<p>Palla persa: Che sia stato perso a causa della marea, confiscato dalla pattuglia della spiaggia o rubato dai ragazzini locali, il pallone da gioco non è più disponibile. Tira un d6 sulla tabella seguente per vedere che tipo di sostituzione viene trovata; questo viene utilizzato per il resto della partita o finché non si ottiene nuovamente questo risultato. 1-3: Conchiglia. -1 ai tentativi di raccolta, presa, deviazione e intercettazione e il portatore di palla ottiene Mighty Blow (+1). 4-6: pallone da spiaggia gonfiabile. -1 per passare, +1 per raccogliere, prendere, deviare e intercettare.</p>	10	<p>Blitz!: D3+1 I giocatori aperti della squadra che calcia possono immediatamente eseguire un'azione di Movimento. Si può invece eseguire un'azione Blitz e si può eseguire un'azione Lanciare un compagno di squadra. Se un giocatore cade o viene atterrato, nessun altro giocatore può essere attivato e il Blitz termina immediatamente.</p>
5	<p>Calcio alto: Un giocatore Open della squadra in ricezione può essere spostato di un numero qualsiasi di caselle, indipendentemente dalla sua MA, e piazzato nella stessa casella in cui atterrerà la pallina.</p>	11	<p>Medusa!?: Un giocatore ha la sfortuna di calpestare una medusa (o un riccio di mare, un pezzo di vetro, una conchiglia tagliente...). Ogni Allenatore tira un D6. Viene influenzata la squadra che ottiene il risultato più basso (entrambe le squadre in caso di parità). Seleziona casualmente un giocatore della squadra influenzata ed effettua un tiro Infortunio automatico per quel giocatore.</p>
6	<p>Samba! Entrambi gli allenatori tirano un D6 e aggiungono il numero di cheerleader sulla loro lista Team Draft. L'allenatore con il totale più alto ottiene un Reroll di squadra extra per il drive successivo. Se il Reroll non viene utilizzato prima della fine di questo drive, è perso. In caso di parità, nessuno degli allenatori ottiene un Reroll di squadra extra.</p>	12	<p>Onda Anomala: Un'onda gigante colpisce mentre le squadre si stanno preparando. Tutti i giocatori in campo vengono spostati di D3 caselle nella stessa direzione casuale. Questo movimento è simultaneo, quindi non ci sono collisioni. I giocatori spinti fuori dal campo vengono semplicemente spostati nelle riserve, poiché anche il pubblico rimane stordito dall'onda. La palla si ferma subito dopo che gli effetti vengono risolti.</p>
7	<p>Coaching Brillante: Entrambi gli allenatori tirano un D6 e aggiungono il numero di assistenti allenatori alla loro lista Team Draft. L'allenatore con il totale più alto ottiene un Reroll di squadra extra per il drive successivo. Se il Reroll non viene utilizzato prima della fine di questo drive, è perso. In caso di parità, nessuno degli allenatori ottiene un Reroll di squadra extra.</p>		

★ CREDITI ★

A seguito di un processo di revisione delle varianti nel 2024 da Stimme, Gaixo e Megamind, questa versione aggiornata del documento è stata sviluppata da Melifax e underx con disegni di Garion. Il concetto originale è di ZeBoss e KaduC. Beach Bowl è stato rivisto nel 2019 da montanhas18, Raveen e Templar. Traduzione di Java.

Blood Bowl e tutti i marchi commerciali associati sono di proprietà di Games Workshop.