

## Création de l'équipe:

- Vous avez un budget de 600.000 pièces d'or pour créer votre équipe.
- Les Races autorisées sont celles décrites dans le LRB 6 + les Slanns, le Pacte du Chaos et les bas-fonds.
- Une équipe de Beach Bowl est constituée de 7 à 10 joueurs.
- Les quantités disponibles des joueurs positionnels sont divisées par 2. Par exemple, une équipe d'Humains ne peut avoir que 2 Coureurs au lieu de 4, 1 Lanceur au lieu de 2, etc... Les joueurs disponibles en quantité 0-16 deviennent 0-10 au Beach Bowl. Les joueurs disponibles en quantité 0-1 reste à 0-1
- Les Apothicaires et les Assistants sont interdits. En revanche, les Pom-Pom Girls sont autorisées.
- Vous pouvez créer une équipe avec une Popularité de 0, comme indiqué dans le LRB 6.

## Les règles spéciales du Beach Bowl:

Toutes les règles du Blood Bowl classique s'appliquent au Beach Bowl, à l'exception des petites modifications suivantes:

- Un match de Beach Bowl oppose 2 équipes de 7 joueurs, durant 2 périodes de 6 tours.
  - Le terrain est plus petit: il mesure 20 cases sur 9 et les zones latérales ne font que 2 cases de large.
  - Pour les coups d'envoi, vous devez placer vos 7 joueurs avec les restrictions suivantes: 2 joueurs minimum sur la ligne d'engagement, et 1 joueur maximum par zone latérale.
  - Si vous utilisiez la règle des 4 minutes par tour, celle-ci devient 2 minutes par tour !
  - Comme il n'y a pas d'arbitre au Beach Bowl, la règle de Procédure Illégale ne s'applique pas, les armes secrètes son hué par le public une fois la phase de jeu terminée, si le joueur y a participé il est sorti sauf sur l'usage d'une corruption du public (l'équipe offre à boire et des goodies au public pour qu'il ne crie pas trop fort).
  - Lors des Coups d'Envoi, la déviation de la balle est modifiée de la façon suivante: le joueur qui engage lance 2D6 et le dé donnant le plus faible résultat est celui utilisé pour la déviation (il n'y a pas de choix possible !). La compétence "Frappe Précise" fonctionne de la façon habituelle, elle est utilisée sur le dé retenu pour la déviation.
  - Si la balle sort du terrain, le public la renvoie de la façon habituelle, mais avec une distance d'1D6 au lieu de 2D6.
  - Il n'y a pas de rebond au Beach Bowl car le sable amortit la chute du ballon. A chaque fois que le ballon touche terre (pendant un coup d'envoi, une passe ratée, un renvoi du public), on ne jette pas le D8: le ballon reste sur place. Les Fumbles sont par contre résolus normalement.
  - Sur la plage, les joueurs ne peuvent pas porter leurs protections habituelles à cause de la chaleur. Par conséquent, un jet d'armure est réussi quand l'adversaire obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur d'armure du joueur.
  - Tous les jets de blessure (y compris ceux faits par le Public ou pour certains résultats du tableau de Coup d'Envoi, bref tous !) sont faits avec un modificateur de -1, car le sable amortit la chute des joueurs et les hooligans tapent moins fort l'été !
  - Il n'y a pas de Sorties au Beach Bowl. Le tableau de blessure est modifié de la façon suivante: 2-7: sonné; 8-9: KO Mineur (le joueur revient sur 3+); 10-12: KO Majeur (le joueur revient sur 5+). La compétence Régénération ne fonctionne pas.
  - Les joueurs ne peuvent pas Mettre Le Paquet, à cause du sable qui ralentit les mouvements ! La seule exception concerne les Centaures-Taureaux. Comme ils « naissent » avec les compétences Sprint et Equilibre, ils comptent comme étant équipé de Tongs en permanence (voir le paragraphe « les Trésors Cachés de la Plage »).
  - Il n'y a pas d'Agressions à proprement parler au Beach Bowl, les joueurs étant en vacances et jouant dans un esprit décontracté. Mais il est possible de malencontreusement enfouir la tête d'un adversaire à terre dans le sable... L'action est résolue comme une Agression classique avec les changements suivants. Avant de faire le jet d'armure, le Coach du joueur à terre lance 1D6: de 1 à 3, l'Agression est résolue normalement. De 4 à 6, le joueur à terre parvient à jeter du sable dans les yeux de son agresseur: l'agresseur est Plaqué et faites un jet d'armure pour lui (c'est un Turnover pour son équipe). Quand un joueur reçoit du sable dans les yeux (l'agresseur ou le joueur à terre), il ne peut être que Sonné (on ne lance pas le jet de blessure). La compétence Sournois est modifiée de la façon suivante: le joueur à terre ne parvient à jeter du sable dans les yeux de son agresseur que sur un 5+.
  - Pour déterminer le nombre de spectateurs, procédez comme décrit dans le LRB 6, sans la multiplication par 1000 (concrètement, ça ne change rien, c'est juste pour que ce soit plus « réaliste »: les plages du Vieux Monde ne sont pas si bondées que ça !). Le FAME est déterminé de la même façon que dans le LRB 6.
  - Le tableau Météo et de Coup d'Envoi sont différents par rapport à ceux du Blood Bowl classique.
- Voir les paragraphes ci-dessous.
- Il y a également 3 nouvelles règles propres au Beach Bowl ! Voir les paragraphes "Les Trésors de la Plage", "ShowTime" et "Pam la sauveteuse".

Ligues de Beach Bowl:

Les phases d'avant-match et d'après-match sont modifiées comme suivant:

Séquence d'avant-match:

1-Météo: idem LRB 6, avec le nouveau tableau Météo.

2-Transfert d'argent: supprimé

3-Primes de match: les seules Primes de Match autorisées sont

0-2 Trésors de la Plage : 50.000

0-1 Bloodweiser Babes : 50.000

0-3 Corruption du public : 50.000 pour les gobelins, 100.000 pour les autres.

0-3 Relances d'Equipe supplémentaires : 100.000

0-1 Cuistot Halfling (qui adore faire des barbecues sur la plage !). 100.000 pour les Halfling, 200.000 pour les autres.

Séquence d'après-match:

1-Jets de progression: idem LRB 6, avec les modifications suivantes: Concernant les points d'expérience, ils sont attribués comme dans n'importe quel match de Blood Bowl classique, les KO Majeurs comptant comme des sorties. Les joueurs qui progressent ne peuvent que gagner des compétences. Il n'y a pas d'augmentations de caractéristiques, car les joueurs progressent plutôt sur le plan technique que physique, pour faire encore plus le show sur le terrain ! Evidemment, Sprint et Equilibre ne servent à rien, puisqu'on ne peut pas Mettre le Paquet au Beach Bowl (cela dit vous pouvez toujours les choisir au cas où vous trouveriez des Tongs dans le sable...) ! Les paliers de progression ne sont pas modifiés.

2-Mise à jour du roster

2.1-Suppression des joueurs morts et mise à jour des coûts des joueurs ayant progressé: idem LRB-6. Notez qu'il n'y a jamais de morts ou de blessés graves au Beach Bowl. La seule exception concerne les Gobelins dévorés par les Trolls. La compétence Toujours Affamé est donc modifiée de la façon suivante si vous jouez avec les règles de ligue: le coach doit toujours faire le jet de Toujours Affamé avant un Lancer de Co-Equipier. S'il est raté, le coach n'a pas à faire de second jet de dé, on considère que le Goblin parvient toujours à s'échapper (résultat de 2+). Les coûts des progressions des joueurs ne sont pas modifiés.

2.2-Gains: supprimé.

2.3-Transfert d'argent et Dépenses Exponentielles: supprimé.

2.4-Facteur de Popularité: idem LRB 6.

2.5-Achats: les modifications suivantes s'appliquent:

-Il n'y a pas de gains au Beach Bowl, mais il est quand même possible de recruter de nouveaux joueurs ou Pom-Pom Girls. Lancez 1D6. Sur 6+, un nouveau joueur ou une nouvelle Pom-Pom Girl rejoint votre équipe. Si vous avez gagné le match, vous avez un bonus de +1. Si vous avez perdu le match, vous avez un malus de -1. Vous avez également un bonus de +1 pour chaque joueur de votre équipe possédant la compétence Favori du Public.

Si vous obtenez un 1 naturel, un joueur déterminé aléatoirement décide de quitter votre équipe (sauf si vous n'avez que 7 joueurs, dans ce cas il n'y a pas de départ). N'oubliez pas que le nombre maximum de joueurs dans une équipe de Beach Bowl est de 10, et que les quantités disponibles des joueurs positionnels sont divisées par 2.

-Pour gagner des Relances d'Equipe supplémentaires, il faut faire le show sur le terrain ! Voilà la marche à suivre: prenez le coût des relances de votre équipe, et divisez-le par 2000 (par exemple, on obtient 25 pour les Humains, 30 pour les Orcs, 35 pour les Morts-Vivants, etc...) pour obtenir la valeur seuil. A la fin du match, déterminez le nombre de Points ShowTime gagnés par votre équipe (Touchdowns + KO Majeurs + ShowTimes). Ajoutez vos Points ShowTime gagnés lors de ce match à votre total précédent pour obtenir votre ShowTime Factor (wow !). Si ce total dépasse ou égale la valeur seuil (ou un multiple) de votre équipe, vous gagnez une Relance d'Equipe supplémentaire (par exemple, les Humains gagnent une Relance après avoir accumulé 25, 50, 75, etc... Points ShowTime).

2.6 et 2.7-Francis-Joueurs: supprimés.

2.8-Calcul de la Valeur d'Equipe: idem LRB 6.

Tournois de Beach Bowl:

Le Beach Bowl est une variante idéale pour les tournois car les parties sont rapides et super fun ! En plus, tous les Coachs peuvent se rencontrer facilement vu que les matchs ne durent en général qu'une heure ! Vous pouvez utiliser un système de progression classique de tournoi (une compétence de son choix pour le joueur de son choix à la fin de chaque match). Ou alors, vous pouvez utiliser le système Tulips: le joueur qui progresse est déterminé aléatoirement (comme un MVP) et le Coach fait un jet de progression (par contre, n'oubliez pas qu'il n'y a pas d'augmentations de caractéristiques au Beach Bowl). Un même joueur peut gagner plusieurs compétences s'il est élu MVP plusieurs fois.

## La Météo des Plages:

2-3: Canicule: idem LRB 6.

Il fait tellement chaud que certains joueurs sont victimes d'une insolation. Lancez 1D6 pour chaque joueur sur le terrain à la mi-temps ou après qu'un touchdown ait été marqué. Sur un résultat de 1, le joueur s'évanouit et ne peut pas être de retour avant le prochain Coup d'Envoi.

4-5: Très Ensoleillé: idem LRB 6.

Très belle journée mais le soleil aveuglant impose un modificateur de -1 à toutes les tentatives de passe.

6-10: Clément: idem LRB 6.

Temps idéal pour un match de Blood Bowl.

11: Averse: idem LRB 6.

La pluie rend le ballon glissant. Toutes les tentatives pour attraper le ballon, l'intercepter ou le ramasser subissent un malus de -1.

12: Tempête: il souffle un de ces vents à décorner un Minotaure ! Par conséquent, seules les Passes Eclairs et Courtes peuvent être tentées (La compétence La Main de Dieu ne fonctionne pas car le ballon s'envole littéralement !). Lancez également 1D8 pour déterminer la direction du vent (celle-ci reste fixe jusqu'à ce qu'un autre résultat sur le tableau Météo soit tiré. Si "Tempête" est de nouveau tiré, re-déterminez la direction du vent). Avant que la balle ne touche terre, elle dévie d'1D3 cases supplémentaires dans la direction du vent, lors des Coups d'Envoi, des Passes ratées et des Renvois du Public. Les Minus dévient également d'1D3 cases supplémentaires dans le sens du vent lors des Lancers de Coéquipiers (sauf en cas de Fumble).

## Le Tableau de Coup d'Envoi:

2- Mon pote Roberto !

Chaque Coach lance 1D6, puis ajoute les bonus suivants. Si une équipe est menée au score, elle ajoute +1 au jet de dé par Touchdown de différence. Si une équipe est en infériorité numérique, elle ajoute +1 au jet de dé par joueur de différence. L'équipe ayant le total le plus élevé reçoit l'aide de Roberto jusqu'à la fin du Drive. Relancez en cas d'égalité. Roberto est une ancienne Star mythique du Blood Bowl, qui a dû changer de nom et prendre une retraite anticipée suite à un conflit entre son agent et la NAF... Il est désormais le patron de la Paillotte de la Plage et est toujours ravi d'aider les équipes en difficulté ! Le Coach peut placer Roberto n'importe où dans sa moitié de terrain (même dans une zone latérale). Notez que le Coach peut ainsi avoir 8 joueurs pour ce Drive ! Roberto a les caractéristiques suivantes: 6 6 2 9, Blocage, Juggernaut, Esquive en Force, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Débile, Solitaire (il vous rappelle quelqu'un ? ;)).

3-L'Attaque de la Mouette !

Une Mouette de passage semble particulièrement intéressée par ce qui se passe sur le terrain, et notamment par le ballon ! Jusqu'à la fin de ce Drive, lancez 1D6 à chaque début de tour si le ballon est à terre. Sur un 2+, avec un modificateur de -1 par zone de tacle sur la balle (comptez toutes les zones de tacle, que les joueurs appartiennent à une équipe ou à l'autre. Un résultat de 6 est toujours un succès), la Mouette s'empare de la balle ! Mais le ballon est bien trop lourd pour qu'elle puisse s'envoler avec, si bien qu'elle le lâche à 1D3 cases dans une direction aléatoire. De plus, à chaque fois qu'un joueur tente une Passe Longue ou une Bombe, il y a des chances pour que la Mouette tente de chopper la balle en plein vol ! Après avoir résolu les éventuels Blocages de Passe et Interceptions, le coach adverse lance 1D6. Sur un 5+, la Mouette percute le ballon et la Passe est automatiquement ratée (le jet de Passe doit quand même être fait pour voir s'il n'y a pas un Fumble à la place).

4-Défense Parfaite

Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs. En d'autres termes, il peut repositionner tous ses joueurs. L'équipe à la réception doit par contre conserver le placement choisi par son coach.

5-Sun Ball

Le ballon est envoyé très haut, donnant le temps à un joueur de l'équipe à la réception de se placer à l'endroit idéal pour pouvoir l'attraper... enfin en théorie car le Soleil est vraiment aveuglant et le joueur ne distingue la balle qu'au dernier moment ! Un joueur de l'équipe à la réception gagne la compétence Anticipation uniquement lors de ce coup d'envoi. De plus, s'il parvient à se placer au point de chute du ballon, il souffre d'un malus de -1 au jet de réception à cause du Soleil. Si un joueur de l'équipe qui reçoit a les lunettes de soleil il n'est pas affecté par le soleil donc voie par avance ou la balle va tomber, il peut donc se placer sans aucun malus à l'endroit d'atterrissage de la balle.

### 6-Chasseurs d'Autographes !

Les touristes et les supporters tentent d'obtenir des autographes de leurs joueurs préférés en se rapprochant dangereusement des lignes de touche ! Chaque Coach lance 1D3 en ajoutant son FAME et ses Pom-Pom Girls. L'équipe ayant le total le plus élevé gagne une Relance d'Equipe supplémentaire pour cette mi-temps. En cas d'égalité, les 2 équipes gagnent chacune une Relance. De plus, jusqu'à la fin de ce Drive et pour les 2 équipes, toutes les cases adjacentes aux bords du terrain (zones d'en-but comprises) comptent comme étant des Zones de Tacle (aussi bien pour rentrer que pour quitter une de ces cases). Quand un joueur veut quitter une de ces cases, le Public compte comme ayant la compétence Tentacules avec 3 en Force.

### 7-Météo

Effectuez un nouveau jet sur le tableau de la Météo des Plages. Appliquez le nouveau résultat. Si celui-ci donne un temps « Clément », une légère brise fait dévier le ballon aléatoirement d'une case supplémentaire avant qu'il ne s'immobilise.

### 8-Samba !

Les supporters sortent les tambours et les sifflets, les Pom Pom Girls se déhanchent, et au son d'un rythme endiablé, la fièvre de la Samba ne tarde pas à gagner tous les spectateurs ! Chaque Coach lance 1D3 en ajoutant son FAME et ses Pom-Pom Girls. L'équipe ayant le total le plus élevé gagne une Relance d'Equipe supplémentaire pour cette mi-temps. En cas d'égalité, les 2 équipes gagnent chacune une Relance. De plus, les joueurs sur le terrain ont bien du mal à se concentrer à cause de ce spectacle plutôt agréable à regarder ! Par conséquent, jusqu'à la fin de ce Drive et pour les 2 équipes, toutes les cases situées dans les zones latérales et dans les zones d'en-but comptent comme étant sous l'influence de la compétence Présence Dérangante.

### 9-Surprise !

L'équipe qui reçoit se lance à l'attaque avant que la défense ne soit prête, prenant ses adversaires au dépourvu. Tous les joueurs de l'équipe à la réception peuvent se déplacer d'une case. C'est un mouvement gratuit qui peut être effectué vers n'importe quelle case vide adjacente, sans tenir compte des zones de tacle. Ce mouvement peut permettre de pénétrer dans la moitié de terrain adverse.

### 10-Blitz !

La défense se met en mouvement quelques instants avant que l'attaque ne soit prête, renant l'équipe qui reçoit par surprise. L'équipe qui engage reçoit un tour supplémentaire gratuit. Cependant les joueurs qui se trouvent dans une zone de tacle adverse au début de ce tour ne peuvent pas effectuer d'action. L'équipe qui engage peut utiliser une relance d'équipe durant un Blitz. Si un joueur provoque un turnover, ce tour « bonus » prend fin immédiatement.

### 11-L'Attaque de la Méduse !

Pendant que son équipe se met en place sur le terrain, un joueur a la désagréable surprise de marcher sur une méduse... Chaque Coach lance 1D6. L'équipe ayant obtenu le résultat le plus faible est affectée (les 2 équipes en cas d'égalité). Déterminez aléatoirement le joueur affecté, et faites directement un jet de blessure.

### 12-La Vague du Siècle !

Alors que les joueurs se mettent en place, la Vague du Siècle s'apprête à déferler sur la plage ! Tous les joueurs sont déplacés d'1D3 cases dans la même direction que la déviation du ballon (Notez qu'il ne peut pas y avoir de collisions entre les joueurs, puisque ceux-ci "glissent" tous en même temps, avec la même distance déterminé par le jet de dé). De plus, jetez un dé pour chaque joueur. Sur 1-5, le joueur est placé sur le dos (ne faites pas de jet d'armure). Sur un 6, il parvient à rester debout. Les joueurs sortant du terrain sont placés dans leur Réserve (il n'y a pas de jet de blessure, car les spectateurs sont eux-aussi balayés par la Vague !). Notez que les joueurs peuvent très bien se retrouver dans la moitié de terrain adverse, sans que cela ait un effet particulier. La balle atterrit juste après que la Vague soit passée (ce sont les règles normales de la séquence de Coup d'Envoi). Si le ballon sort du terrain et que tous ses joueurs sont à terre, le Coach peut le placer où il veut dans sa moitié de terrain (il n'y a pas de rebond).

## Les Trésors de la Plage:

Sur les plages du Vieux Monde, il y a plein de fabuleux objets magiques (hum...) ensevelie donnant un petit coup de pouce aux équipes de Beach Bowl. Les joueurs faisant des châteaux de sables entre les matchs il y a une chance qu'ils en trouvent. Ces objets ont une durée de vie particulièrement limitée (surtout pendant un match de Beach Bowl !) si bien que chaque objet ne peut être utilisé que pendant une seule mi-temps avant d'être cassé. Le Coach peut donner un objet à n'importe lequel de ses joueurs avant chaque Drive. Vous pouvez donner plusieurs objets à un même joueur si vous le voulez, mais vous serez un peu démunis ensuite ! En début de tournoi tirez 5 papier du chapeau pour savoir quelles merveilles vous avez trouvé !f

1-Tongs: le joueur peut Mettre le Paquet sur 3+ (il peut Mettre le Paquet 2 fois, comme dans les règles classiques du Blood Bowl).

2-Crème Solaire: le joueur devient glissant comme une anguille et gagne un bonus de +1 pour les jets d'Esquive (comme la compétence Deux Têtes).

3-String: le joueur gagne la compétence Présence Dérangée ou regard hypnotique au choix du coach (entre une Amazone en string et un Troll en string, le mot Dérangée n'a pas tout à fait le même sens !).

4-Lunettes de Soleil: le joueur gagne les compétences Précision et Lancer Précis (les Lunettes de Soleil cachant le regard du lanceur, il est plus facile pour lui de feinter les défenseurs !).

5-Bouteille: le joueur peut s'en servir pour assommer ses adversaires. Il gagne la compétence Poignard.

6-Bracelet Brésilien: le joueur est convaincu que le Bracelet lui porte chance. Il gagne les compétences Pro et Chef.

7-Beignet Collant: le joueur gagne un bonus de +1 pour les Ramassages de balle, les Réceptions et les Interceptions (comme la compétence Bras Supplémentaires). Par contre, il a un malus de -1 sur les jets de Passe.

8-Canette de Gatorcade: le joueur gagne les compétences Frénésie, Bond et Pas de Mains.

### **ShowTime:**

Un ShowTime est une action particulièrement spectaculaire dont le public raffole ! Il s'agit d'une action basée sur 1D6 (n'importe laquelle) nécessitant obligatoirement d'obtenir un 6 pour réussir. Par exemple, si un Humain ramasse un ballon à terre et obtient un 6, ce n'est clairement pas un ShowTime vu qu'il n'avait besoin que d'un 3+ pour y parvenir. Par contre, s'il tente de ramasser la balle dans 3 Zones de Tacle, c'est différent, vu qu'il a besoin obligatoirement d'un 6 pour réussir. Là il s'agit d'un ShowTime ! Un joueur peut aussi réaliser un Showtime basé sur les dés de Blocage, mais uniquement pour

les Blocages à 2 ou 3 dés contre: le ShowTime est réussi quand le défenseur est à terre et que l'attaquant reste debout. Un joueur peut aussi réussir un ShowTime lors d'un Blocage à 1 dé, mais il faut dans ce cas-là que le défenseur ait les compétences Blocage et Esquive et que l'attaquant ne possède pas la compétence Tacle. Quand un joueur réussit une telle performance, il est acclamé par le public, toujours avide de spectacle, et gagne donc la compétence Idole des Foules jusqu'à la fin du match ! De plus, le joueur se sent tellement en confiance qu'il gagne immédiatement (même si son action n'est pas encore terminée) la compétence Pro pour le reste de ce Drive !

### **Pam la Sauveteuse:**

Pam est la surveillante de la plage. Son boulot est plutôt de sauver les touristes de la noyade (y compris ceux qui font semblant de se noyer...). Mais quand un match de Beach Bowl s'organise, elle offre gratuitement ses services aux 2 équipes en s'occupant des blessés. Elle remplace en quelque sorte le traditionnel apothicaire. Entre chaque Drive, les coachs peuvent solliciter l'aide de Pam de 2 façons différentes: soit elle permet de relancer un seul jet de KO raté, soit elle permet de relancer un seul jet de Canicule raté (la décision de relancer le jet doit être prise immédiatement). Le coach peut choisir d'effectuer tous ses jets de KO avant ou après tous ses jets de Canicule.