

BEACH BLOOD BOWL



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 ne peuvent pas être pris, sauf les Rénégats du Pacte du Chaos.
- Les Primes de Match sont interdites pour les matchs d'exhibition ou de tournoi, à l'exception des « Trésors de la Plage ». Toutes les Primes de matchs sont par contre autorisées pour les matchs de ligue.
- 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.
- 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 au Beach Bowl.
- 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 Tonges 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".

La Météo des Plages:

2-3: Canicule: idem LRB 6.

4-5: Très Ensoleillé: idem LRB 6.

6-10: Clément: idem LRB 6.

11: Averse: idem LRB 6.

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 Co-Equipiers (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 Paillette 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.

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, prenant 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 vendeurs ambulants proposant de fabuleux objets

magiques (hum...) donnant un petit coup de pouce aux équipes de Beach Bowl. Les Coachs ont la possibilité d'acquérir ces objets pour la modique somme de 50.000 po pièce. Pour les matchs de tournoi ou d'exhibition, ces objets peuvent être achetés avec le budget de 600.000 po lors de la création de l'équipe. 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 démuni ensuite !

Avant chaque match, lancez 1D8 par objet acheté pour savoir de quoi il s'agit ! Si vous tombez sur un objet que vous possédez déjà, vous pouvez relancer le D8, mais vous devez accepter le 2ème résultat.

Si vous utilisez les règles de Ligue, les Trésors de la Plage non utilisés à la fin du match sont perdus !

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 Dérangeante (entre une Amazone en string et un Troll en string, le mot Dérangeant 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 Favori du Public 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.

Appendice

Toutes les règles proposées dans l'Appendice sont optionnelles.

Remarque importante: Le Beach Bowl est plutôt un jeu qui se pratique en match d'exhibition ou en tournoi, mais il est tout à fait possible d'y jouer en ligue. Par contre, nous vous suggérons de vous limiter à quelques matchs car les règles de progression d'équipe ne sont pas vraiment adaptées pour le long terme. Ces règles de ligue n'ont pas été testées à grande échelle, je ne peux donc pas garantir leur équilibre ! Cela dit, si vous vous lancez dans une ligue de Beach Bowl, merci de me faire part de vos impressions, des problèmes rencontrés, etc...

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 les Trésors de la Plage, les Bloodweiser Babes, les Relances d'Equipe supplémentaires et le Cuistot Halfling (qui adore faire des barbecues sur la plage !).

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 sont modifiés de la façon suivante:

| | |
|-------|----------------|
| 0-5 | Débutant |
| 6-30 | Expérimenté |
| 31-75 | Vétéran |
| 76+ | Futur Champion |

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 Goblins 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 sont modifiés de la façon suivante:

| | |
|---------|----------------------------------|
| +30.000 | Compétence simple |
| +50.000 | Compétence obtenue sur un double |

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. 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.

Tableau de Coup d'Envoi alternatif 1 (Variante à boire):

Remplacez les résultats du Tableau de Coup d'Envoi par les suivants (le mieux est de jouer dans un bar bien évidemment... à moins d'avoir une réserve conséquente chez soi !)

2-Oasis

Le Coach de l'équipe qui engage a découvert une source cachée sous le sable. Hurlez « A Boire ! ». Le bar vous offre une bière (ou autre chose).

3-A Mort le Coach !

Regardez votre adversaire dans les yeux et dites-lui que vous voulez une bière (ou autre chose). Il doit vous la payer. Vous pouvez prendre une Relance d'Equipe à la place seulement si votre verre est plus qu'à moitié rempli (ou alors: glou glou glou !).

11-Glaçon

Regardez votre adversaire dans les yeux et demandez-lui s'il veut une bière (ou autre chose). Vous devez lui offrir ce qu'il veut. Il peut prendre une Relance d'Equipe à la place seulement s'il a déjà un verre plus qu'à moitié rempli (ou alors: glou glou glou !).

Tableau de Coup d'Envoi alternatif 2 (Variante grand n'importe quoi !):

Remplacez entièrement le Tableau de Coup d'Envoi par le suivant. Lancez 1D66: 1D6 pour les dizaines et 1D6 pour les unités (cherchez pas, les dés à 66 faces n'existent pas...)

- 11 **Invasion du terrain** : Le terrain est envahi par les enfants du cours de voile. Chaque coach lance 1D6 par joueur adverse sur le terrain en ajoutant son FAME. Sur un 6, le joueur est sonné.
- 12 **Maître Nageur** : Le maître nageur décide d'interdire les jeux de ballons sur « sa » plage et ne tolère plus de match de Beach Bowl. Comme le porteur de la balle est le seul à manifestement jouer, il prend pour les autres. A la fin de chaque tour, si un joueur à la balle, jetez un 1D6 : sur un 1, le joueur est exclu temporairement, et de rage, jette le ballon d'1D6 cases dans une direction aléatoire. Notez que le joueur pourra revenir au prochain engagement.
- 13 **Rocher** : Un rocher se détache de la falaise près de la plage et s'écrase sur le terrain. Chaque joueur présent sur le terrain doit réussir un jet d'esquive ou subir un jet de blessure immédiat.
- 14 **La gloire m'appelle** : Un joueur de l'équipe qui reçoit, désigné aléatoirement, est convaincu d'être la nouvelle star de l'équipe. Il va réclamer le ballon en permanence tant qu'il ne l'aura pas eu au moins une fois. Tant que ce joueur n'aura pas eu le ballon, il doit se déplacer du maximum de son mouvement en sa direction et l'avoir dans les mains à la fin du tour de son équipe, et tenter une action de passe pour montrer au coach l'étendue de son talent. Il pourra ensuite jouer normalement
- 15 **Soleil couchant** : Vous avez joué trop longtemps et la lumière baisse fortement et l'arbitre décide d'accélérer le match.. Avancez le pion tour d'1D6 tour. Si cela amène le pion au-delà de 6, la mi-temps prend fin.
- 16 **Coup de soleil** : Chaque coach lance 1D6 et ajoute son FAME au résultat. Les joueurs de l'équipe ayant obtenu le plus petit résultat sont victime d'un coup de soleil. Les autres se sont fait passer de la crème par leurs naïades de groupies et sont immunisés. Lancez 1D6 par joueur. Sur un 1, celui-ci prend -1 en armure pour le reste de la mi-temps (une claque sur un coup de soleil, ça fait super mal....)
- 21 **Acclamation des fans** : Chaque coach lance 1D6 et ajoute son FAME au résultat. L'équipe obtenant le plus grand score reçoit une relance supplémentaire pour le reste de la mi-temps.
- 22 **Blocage rapide** : L'équipe qui attaque passe à l'action avant que la défense ne soit prête. Chaque joueur de l'équipe qui reçoit peut effectuer un blocage supplémentaire (pas un blitz).
- 23 **Cacophonie** : Chaque coach lance 1D6 et ajoute son FAME au résultat. Les fans de l'équipe obtenant le plus petit score chantent vraiment trop mal. Leur équipe perd une relance pour le reste de la mi-temps. Si elle n'avait plus de relance, l'adversaire obtient alors une relance supplémentaire.
- 24 **Mega-Précis** : Le ballon ne dévie pas.
- 25 **Fair Play** : Les joueurs de chaque équipe décident d'un commun accord de jouer « à la cool ». Par conséquent, les Agressions sont interdites lors de cette mi-temps !
- 26 **Bourrasque de vent** : un bourrasque de vent souffle subitement et soulève le sable, gênant la reprise du jeu. Tous les joueurs ne pourront se déplacer lors de leur premier tour que sur un 2+ sur 1D6.

- 31 **Météo** : Le temps est changeant. Lancez 1D6, sur 1-3 le temps se déplace d'un cran vers Canicule, 4-6 d'un cran vers Tempête.
- 32 **Surprise** : Chaque joueur de l'équipe qui reçoit peut se déplacer d'une case. Ce déplacement peut permettre de pénétrer dans la moitié de terrain adverse.
- 33 **Blitz** : Les joueurs de l'équipe qui engage attaque les premiers. Chaque joueur n'étant ni sur la ligne d'engagement ni dans une zone de tacle bénéficie d'un tour supplémentaire hors séquence.
- 34 **Frappe Parfaite** : Le ballon ne dévie que d'1 case.
- 35 **Ooops** : Le ballon dévie de 1D6 cases.
- 36 **Ooop F**ck !!!** : Le ballon dévie de 2D6 cases.
- 41 **Entraînement** : Chaque coach lance 1D6 et ajoute FAME au résultat. L'équipe obtenant le grand résultat décide d'impressionner leurs fans. Ils sont tellement concentrés que leur équipe reçoit une relance supplémentaire pour le reste de la mi-temps.
- 42 **Concours de T-shirt mouillés !** : Non loin du Stade se déroule un concours de T-shirt mouillés. Les fans quittent le stade et le FAME est réduit à zéro pour le reste du match.
- 43 **Défense parfaite** : Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser sa défense.
- 44 **Super entreprenant** : Un joueur de l'équipe qui engage se rue à l'assaut. Il peut effectuer un blitz avant que le jeu ne reprenne.
- 45 **Hey Baby** : Un joueur déterminé aléatoirement dans l'équipe menée au score repère une sublime créature bronzant non loin de là qu'il décide d'impressionner. Il reçoit la compétence Pro pour le reste de la mi-temps.
- 46 **Concours de muscles** : 2 joueurs, un de chaque équipe désigné aléatoirement et se trouvant dans une zone latérale, ont jeté leur dévolu sur la même donzelle assistant au match. Ils décident de faire un concours de muscles et exhibent leurs tatouages pour l'impressionner, et ne pourront pas jouer lors de leur premier tour. Ils ne peuvent pas non plus être bloqué, recevoir la balle...ce genre de concours fait parti des choses que l'on respecte au Beach Bowl !
- 51 **Ben lui hé !** : Au lieu de frapper la balle, le joueur effectuant l'engagement décide de la garder pour lui. Ce joueur choisi par le coach ne doit pas se trouver sur la ligne d'engagement, ni dans une zone de tacle, ni dans une zone latérale.
- 52 **J'ai !** : Le joueur de l'équipe qui reçoit qui est le plus proche de l'endroit où atterrit le ballon plonge pour la récupérer. Vous pouvez déplacer votre joueur sur la case de chute du ballon, et celui-ci le réceptionne automatiquement, aucun jet de dé n'est nécessaire.
- 53 **Pause** : Il fait très chaud et les joueurs décident de faire une pause pour boire un coup. Avancez le pion tour d'une case.
- 54 **La vague du Siècle** : Alors que les joueurs se mettent en place, la vague du siècle déferle sur la plage ! Tous les joueurs sont déplacés d'1D3 cases dans la même direction que la déviation du ballon. Notez qu'il n'y pas de collisions puisque *tous* les joueurs « glissent » en même temps. Jetez ensuite 1D6 par joueur : sur 1-5, placez le joueur sur le dos (il n'y a pas de jet d'armure). Sur un 6 le joueur parvient à rester debout. Les joueurs qui sortent du terrain sont placés en réserve (il ne sont pas plus blessés que les autres, les fans étant eux aussi balayés). Certains joueurs peuvent se retrouver dans la

moitié de terrain adverse sans que cela ait un effet particulier.

- 55 On a commencé ?** : Seul le joueur qui a envoyé le ballon se rend compte que le match à repris. Ce joueur choisi par le coach ne doit pas se trouver sur la ligne d'engagement, ni dans une zone de tacle, ni dans une zone latérale. Au prochain tour, il sera le seul à pouvoir jouer normalement, les autres joueurs devront obtenir 2+ sur 1D6 pour pouvoir le faire.
- 56 Il l'a envoyé ?** : Personne dans l'équipe qui reçoit ne s'est rendu compte que le ballon a été envoyé, ils devront obtenir un 2+ pour pouvoir jouer normalement.
- 61 Encore !** : Les fans prennent leur pied. A la fin du match, ajouter +1 au jet de popularité et +1 au recrutement des joueurs.
- 62 Chasseurs d'autographes !** : Les touristes et les supporters veulent obtenir des autographes de leurs joueurs préférés et se rapprochent dangereusement des lignes de touche. Jusqu'à la fin de l'engagement et pour les deux équipes, toutes les cases adjacentes au bords du terrain (zone d'en-but comprises) sont considérés comme étant des zone de tacle, aussi bien pour entrer que pour quitter ces cases. Par ailleurs, lorsqu'un joueur tente de quitter l'une de ces cases, le Public compte comme ayant la compétence *Tentacules* avec une force de 3, et 4 si le joueur a la compétence *Favori du Public*.
- 63 Mauvais esprit** : Le joueur qui engage frappe le ballon le plus fort possible et vise un joueur adverse. Désignez aléatoirement un joueur se trouvant sur la ligne centrale. Le joueur est plaqué par l'impact: effectuez normalement un jet d'armure pour déterminer si le joueur est blessé. La balle rebondit d'une case aléatoirement et peut être attrapée normalement. Si le rebond l'amène dans le camp de l'équipe qui engage, elle y reste (après tout, c'est un joueur de l'équipe qui recevait qui a sorti le ballon !!)
- 64 Attaque de la mouette** : Une mouette de passage semble particulièrement intéressée par ce qui se passe sur le terrain, et en particulier par le ballon. Jusqu'au prochain engagement, jetez 1D6 dès que la balle est au sol à la fin du tour de l'un ou l'autre des joueurs. Sur un jet de 2+, en comptant un malus de -1 par zone de tacle quelle qu'elle soit, la mouette s'empare du ballon. Cependant, celui-ci est trop lourd pour qu'elle puisse s'envoler avec, mais le ballon dévie de 1D3 cases dans une direction aléatoire. Par ailleurs, dès qu'une Passe Longue ou une Bombe est tentée, le ballon a un risque de heurter la mouette. Après avoir résolu les blocages de passe et Interceptions, le coach adverse lance 1D6 : sur un jet de 5+, le ballon percute la mouette 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).
- 65 Météo** : Le temps est changeant. Lancez 1D6, sur 1-3 le temps se déplace d'un cran vers Canicule, 4-6 d'un cran vers Tempête.
- 66 J'vais me baigner** : Chaque coach lance 1D6. Un des joueurs du coach obtenant le plus petit résultat en a marre de jouer et préfère aller se baigner. Il quitte le terrain pour le reste de la partie.