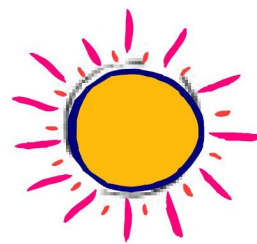
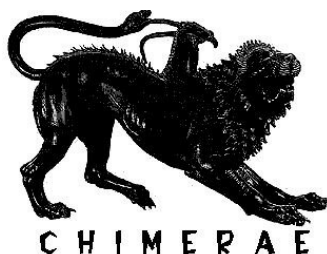


B
a
b
b
e
w
a
t
c
h

**Il gioco di ruolo
su sole, mare e sesso
di Simon Washbourne**



CHIMERA E

Cos'è Babewatch?



Babewatch è il gioco di ruolo su sole, mare e sesso con le bellezze da spiaggia e i bagnini fusti. Non prendere il tutto troppo sul serio, prendi una bibita in lattina e scappa per un po' al sole.

È un gioco di ruolo. Ho scritto questo gioco partendo dal presupposto che tu sappia già cosa siano i giochi di ruolo. Tuttavia, per spiegare molto brevemente, in questo tipo di gioco tu interpreti un personaggio, come un attore in un episodio del nostro programma televisivo preferito sui bagnini. Soltanto che tu non hai un copione da seguire.

Uno dei giocatori non assume il ruolo di un personaggio. È il Regista. Durante il gioco, impersona tutti quelli che non sono personaggi, come le guest star e gli interpreti secondari. Inoltre, ha il compito di sovrintendere allo svolgimento della partita. Prepara la scena e permette ai personaggi di interagire con essa, spiegando ciò che vedono e sentono.

A volte i personaggi cercano di fare delle cose che, secondo il Regista, con difficoltà e potrebbero fallire. In questo caso, egli chiederà di effettuare un tiro di dadi per determinare il risultato dell'azione. È tutto qui. Divertiti!

Gli Autori

Progettazione del gioco:

Simon Washbourne

Illustrazioni:

Jay Forster

Playtester:

Mark George, Alyson George, Robert Irwin, Nigel Uzzell, Janine Uzzell, Phil Ratcliffe

Babewatchthulhu:

Ken St Andre

Ispirazione:

non c'è bisogno che lo dica, non è vero?

Questo Micro RPG è apparso per la prima volta (in lingua inglese)
in Valkyrie magazine, volume 1, numero 8.

Copyright:

Babewatch © Simon Washbourne www.beyondbeliefgames.co.uk

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

Creare Fusti o Pupe



Scegli se giocherai un Fusto o una Pupa. Assegna 15 punti tra i tre attributi. Un Fusto è un ragazzone tosto con un'attitudine da macho "ehi, ragazze, guardatemi". Una Pupa è una bellissima modella con un succinto costume da bagno che attira gli sguardi di tutti i ragazzi. Oh, e sono bagnini.

Attributi

Fisico – rappresenta il fisico, la forza e lo stato di forma generale. È usato per azioni fisiche come nuotare e correre.

Cervello – rappresenta l'intelletto, la volontà e la conoscenza. Tende ad avere poca importanza in questo gioco.

Sex Appeal – aspetto, fascino e persuasività. Utilizzato per la maggior parte delle attività sociali, come ottenere un appuntamento e posare per le copertine delle riviste.

I Fusti devono avere un punteggio minimo di Fisico 5. Le Pupe devono avere un punteggio minimo di Sex Appeal 5. I valori degli attributi sono compresi tra un minimo di 1 e un massimo di 10.

Dopo aver deciso i punteggi degli attributi, determina le abilità possedute dal tuo personaggio. Scegli 10 abilità dalla lista che segue.

Abilità

Andare in bicicletta (Fisico)

Andare sui rollerblade (Fisico)

Arrampicarsi (Fisico)

Attrarre l'attenzione (Sex Appeal)

Bell'aspetto (Sex Appeal)

Cercare oggetti sulla spiaggia (Cervello)

Correre veloce (Fisico)

Fare surf (Fisico)

Guidare (6)

Individuare (Cervello)

Maniere forti (Fisico)

Nuotare (Fisico)

Parapendio (Fisico)

Persuasione (Sex Appeal)

Pilotare barche (6)

Pronto soccorso (Cervello)

Riparazioni (Cervello)

Schivare (Fisico)

Sci d'acqua (Fisico)

Seduzione (Sex Appeal)

Sgattaiolare (6)

Sparare (Fisico)

Subacqueo (6)

Tipo da spiaggia (Cervello)

Tratti distintivi

Per finire, tira tre volte un D10 sulla tabella appropriata dei tratti distintivi. Se esce lo stesso risultato, ottieni più volte lo stesso tratto distintivo. Normalmente i tratti distintivi aumentano le tue possibilità di riuscita in alcune abilità.



Creare Fusti o Pupe



Tratti distintivi delle Pupe

1. **Ex modella/attrice** – una scusa per permettere alla Pupa di fare praticamente qualsiasi cosa, basandosi sull'attributo appropriato (o 6).
2. **Seno ballonzolante** – bonus di +1 a Nuotare (miglior galleggiamento)
3. **Pancia piatta** – bonus di +1 a un'abilità a scelta basata sul Fisico.
4. **Gambe lunghe** – bonus di +1 a Correre veloce e Bell'aspetto.
5. **Sedere sodo** – bonus di +1 ad Andare in bicicletta e Andare sui rollerblade.
6. **Postura** – bonus di +1 a Sci d'acqua, Fare surf e Andare sui rollerblade.
7. **Mettere il broncio** – bonus di +1 a Seduzione e Pronto soccorso.
8. **Voce sexy** – bonus di +1 a Seduzione e Persuasione.
9. **Lacrime di coccodrillo** – bonus di +1 ad Attirare l'attenzione.
10. **Vitino da vespa** – bonus di +1 a Schivare e Bell'aspetto.



Tratti distintivi dei Fusti

1. **Ex poliziotto/marine/seal ecc.** – una scusa per permettere al Fusto di fare praticamente qualsiasi cosa, basandosi sull'attributo appropriato (o 6).
2. **Torace ampio** – bonus di +1 a Subacqueo.
3. **Dentatura smagliante** – bonus di +1 a Persuasione e Seduzione.
4. **Sedere scolpito** – bonus di +1 ad Andare in bicicletta.
5. **Fianchi snelli** – bonus di +1 a Schivare.
6. **Sguardo gelido** – bonus di +1 a Individuare e Sparare.
7. **Braccia forti** – bonus di +1 ad Arrampicarsi e Nuotare.
8. **Gambe potenti** – bonus di +1 a Correre veloce.
9. **Tipo tosto** – bonus di +1 a Maniere forti.
10. **Ben abbronzato** – bonus di +1 a Bell'aspetto.

Vita da spiaggia



Vita da spiaggia è il sistema di gioco di Babewatch. Funziona così.

I personaggi hanno l'opportunità di fare un mucchio di cose sulle spiagge nel loro ruolo di bagnini, supermodelli ed eroi sportivi. Molte di queste attività sono così banali che il giocatore dichiara semplicemente ciò che il suo personaggio sta facendo, e il Regista lascia che accada tutto come viene descritto.

Altre volte ci saranno delle difficoltà da superare o degli avversari da sconfiggere. Ciò potrebbe accadere, per esempio, durante il concorso di bellezza, nella competizione dell'iron man o in una scazzottata.

In questi casi, il Regista potrebbe richiedere un tiro di dadi. Il tutti i tiri vengono fatti con un D10 o un D20. Quando un personaggio sta facendo qualcosa relativo alle abilità che possiede, deve tirare un D10 e ottenere un risultato uguale o inferiore all'attributo appropriato (riportato tra parentesi dopo il nome dell'abilità). Quando non è indicato nessun attributo, il risultato da ottenere deve essere 6 o meno.

Quando invece il personaggio non ha, nella lista di quelle che conosce, un'abilità appropriata alla situazione, deve tirare un D20 invece del D10.

Ricorda di conteggiare i bonus dei tratti distintivi che potrebbero aiutare il personaggio nell'azione.

Azioni non contrastate

Si tratta delle situazioni in cui il personaggio sta semplicemente mettendo alla prova le sue abilità, come quando nuota col mare grosso o cerca di colpire un barattolo con un colpo di pistola.

Se il giocatore ha successo nel tiro di dado, il risultato dell'azione del suo personaggio

riesce ed egli può descrivere quello che succede.

Se il tiro di dado fallisce, allora il tuo personaggio non riesce a fare ciò che intendeva.

Se il Regista vuole, può assegnare dei modificatori alla possibilità di successo per le situazioni più semplici o complesse. Per esempio, se il mare è particolarmente mosso potrebbe assegnare una penalità di -2 alla possibilità di successo del tuo personaggio, oppure se il bersaglio cui stai sparando è un grosso fusto, potrebbe decidere che ottieni un bonus di +1. I modificatori normalmente variano da -2 a +2.

Azioni contrastate

Sono le situazioni in cui è coinvolto anche qualcun altro, che si oppone a ciò che il tuo personaggio sta cercando di fare. È quel che succede durante una rissa, in una gara di nuoto o quando cercate di ingraziarvi il capo della polizia.

Sia il personaggio che il Regista (che fa le veci dell'interprete secondario) devono tirare i dadi. Confronta i risultati. Se entrambi hanno successo, allora sono testa a testa nella contesa, ma non c'è un vincitore immediato né un risultato definitivo. Se entrambi falliscono, accade la stessa cosa, ma i loro sforzi ottengono dei miseri risultati.

Invece, se uno dei due ha successo e l'altro fallisce, allora c'è un vincitore e l'esito dell'azione viene narrato dal giocatore se è il suo personaggio a vincere, o dal Regista se è l'interprete secondario ad avere la meglio.

C'è ben poco altro da aggiungere su questo sistema. Gioca nella maniera più libera e semplice possibile. Il Regista dovrebbe lasciare che i personaggi descrivano il più possibile gli esiti dei loro successi.

Idee per gli episodi



IL CIELO STA CADENDO – un aeroplano precipita facendo finire a mollo i piani di fuga di due rapinatori di banche e fa inabissare nell'Oceano Pacifico la loro valigetta contenente un milione di dollari.

L'IDIOTA DEGLI ABISSI – tre persone vengono uccise sulla spiaggia da un uomo misterioso mascherato in modo grottesco. Il team di Babewatch indaga sui possibili collegamenti tra le vittime e al contempo cerca di identificare l'idiota degli abissi.

LA BAIA DELL'INCUBO – uno dei Fusti o delle Pupe salva la vita di un fotografo subacqueo che è stato attaccato da un presunto mostro marino. La stampa monta la notizia, gettando in un battibaleno l'intera comunità nel panico.

DENARO, TESORO – a uno dei Fusti viene offerto il ruolo di protagonista in un film d'azione, dopo che la star si è fatta male, ma dovrà guardarsi dalle avances amorose del produttore del film.

IL GRANDE SVERSAMENTO – rifiuti tossici, avidità aziendale e un ambientalista determinato significano guai per i bagnini di Babewatch.

IL FIUME SENZA RITORNO – la misteriosa morte per annegamento di un parente fa viaggiare le Pupe e i Fusti fino in California, per un'avventura in rafting sulle impetuose acque fluviali che non dimenticheranno mai, inseguiti dai minatori assassini della Gold Country.

LA PRINCIPESSA DELLE MAREE – un'avvincente gara di motoscafi è lo sfondo di una tempestosa storia d'amore tra uno dei Fusti e una bellissima donna, che segretamente è una principessa al centro di un complotto per assassinarla.

STRANIERI TRA NOI – i Fusti e le Pupe hanno a che fare con una strana adunata di entusiasti degli UFO che si accampano sulla spiaggia in previsione di una visita extraterrestre.

SPECCHIO, SPECCHIO – una bellissima donna e la sua sciatta sorella competono per conquistare uno dei Fusti, ma le cose si fanno pericolose quando la più bruttina diventa gelosa e diventa cattiva.

LA TERRA TREMA – un piccolo terremoto fa arrivare a Babewatch una squadra di geologi, per installare un sismometro in una faglia sottomarina vicino a Malibu Beach. Le loro vite sono appese a un filo quando la zona viene colpita da un potente sisma.



Idee per gli episodi



QUALCUNO VEGLIA SU DI TE – quando l’FBI tenta di catturare un noto malavitoso, uno dei Fusti è costretto a lavorare assieme a uno sgradevole agente dell’FBI che si finge un bagnino, e la situazione è fonte di problemi per entrambi.

BAJA RUN – un vecchio amico viene a trovare i personaggi e li convince a unirsi a lui nella Baja Run, la più dura cosa di dune buggy in tutto il Messico. Tuttavia, i nostri non sanno che il loro amico ha in mente di usare il loro veicolo per contrabbandare degli antichi reperti oltre la frontiera.

DOBLONI SEPOLTI – per promuovere la sua nuova stazione radio, un DJ offre un premio di 100.000 dollari a chi sarà in grado di risolvere gli enigmi della “caccia al tesoro dei pirati” che ha disseminato qua e là per la spiaggia. Alcuni dei bagnini vengono presi dalla mania di vincere, mentre gli altri sono occupatissimi a soccorrere la gente disposta a tutto per accaparrarsi il premio.

DOLCI SOGNI – un Fusto o una Pupa trovano un neonato abbandonato in una delle torrette di salvataggio. La difficoltà sta nel rintracciare la madre.

LA BELLA E LA BESTIA – la rivista Inside Sports arriva a Babewatch in cerca del bagnino perfetto per fare da modello per il numero dedicato ai costumi da bagno. Nel frattempo, i bagnanti sono assaliti da un alligatore che abita nelle fogne e i personaggi devono trovare un modo per catturarlo prima che qualcuno rimanga ucciso.

GUARIRE LA BAIA – dopo un forte temporale, si scopre che la baia di Santa



Monica è inquinata e occorre impedire ai bagnanti di entrare in contatto con l’acqua contaminata. Mentre si sta allenando per una competizione di Ironman, l’amico di uno dei personaggi nuota in una zona contaminata dai rifiuti tossici provenienti da un bidone arrugginito sul fondo dell’oceano e ha bisogno di aiuto. I nostri devono sbrigarsi a scoprire chi c’è dietro all’abbandono illegale dei fusti in mare e identificare la natura del veleno, per salvare l’amico.

BABEWATCHULHU

(Da un’idea di Ken St Andre)

Danial Kesseldorff, il capo dei bagnini, è seduto sulla sua sedia da bagnino quando qualcuno arriva di corsa gridando “Qualcosa di strano è stato portato a riva!”. Mentre una folla di Fusti e Pupe si accalca, Danial arriva di corsa e scopre un uomo pesce dalla pelle verde che boccheggia disperatamente tentando di respirare. “Tropo asciutto, troppo asciutto!”, grida. Il bagnino prende un secchiello che alcuni bambini stavano usando per costruire un castello di sabbia, lo riempie d’acqua e lo svuota sopra la creatura (un *dagonita*).

La storia proseguirà con i ricordi del dagonita che un tempo prima di trasformarsi era un essere umano, una vecchia amica che ancora viene alla spiaggia, un sinistro piano degli altri servitori sottomarini di Cthulhu per recuperare un antico tempo seppellito proprio sotto la spiaggia, un rituale che potrebbe causare un forte terremoto che sommergerebbe parte della costa sotto un’immensa ondata, autorità incredule, una medusa volante con tentacoli velenosi che rapisce l’informatore, e un faccia a faccia sott’acqua tra i nostri eroi in tenuta da sub e i folli uomini pesce.



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale. Testo inglese Babewatch © Simon Washbourne www.beyondbeliefgames.co.uk. Tutte le illustrazioni sono tratte dal PDF originale in lingua inglese. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del **Chimerae
Hobby Group**

www.chimerae.it