

BATTITORI LIBERI

REGOLE AVANZATE PER I GIOCATORI MERCENARI

Le regole presentate di seguito sono un'espansione delle regole per i Giocatori Mercenari, contenute nel Manuale del Blood Bowl. A discrezione dei Commissari di Lega o degli Organizzatori dei Tornei, queste regole che seguono possono essere usate, nel qual caso vanno a sostituire le regole che si trovano nel Manuale del Blood Bowl. Se queste regole sono in uso:

- Il numero totale dei Giocatori Mercenari disponibili è ridotto a 0-3 da "illimitato".
- Il numero di ciascun tipo specifico di Giocatore Mercenario disponibile per una squadra è indicato nei dettagli nelle pagine che seguono.
- Le regole per i Giocatori Mercenari come descritte nel Manuale del Blood Bowl, non si usano, sono completamente rimpiazzate dalle seguenti regole.

Queste regole sono state studiate per dare agli Allenatori una ampia possibilità nel creare i Giocatori Mercenari per la loro squadra, permettendogli di creare un giocatore adatto ad ogni situazione. Inoltre queste regole possono essere usate dai Commissari di Lega o dagli Organizzatori dei Tornei, per creare una Star Player unica che caratterizzi la loro Lega o il loro Torneo. Questa pratica è diventata una caratteristica popolare nelle Leghe di Blood Bowl e negli eventi sparsi per il mondo, e queste regole renderanno tutto più semplice.



0-3 GIOCATORI MERCENARI PREZZI E QUANTITÀ VARI (Qualsiasi Squadra)

In Lega, qualsiasi squadra può acquistare Giocatori Mercenari come Incentivi durante la Sequenza Pre-Partita. Quanti se ne possono acquistare dipende dal tipo come descritto nelle pagine seguenti. Quando viene ingaggiato un Giocatore Mercenario, il suo servizio è garantito per quella partita. Il Giocatore Mercenario non viene aggiunto al Roster di Squadra, ma il suo profilo giocatore dovrà essere registrato per essere di riferimento per entrambi gli Allenatori. Se lo desideri, ai Giocatori Mercenari può essere dato un nome e anche una storia di background, creando così il tuo personaggio che può quindi essere preso come Incentivo di nuovo in una qualsiasi partita futura.

I Giocatori Mercenari non guadagnano mai punti SPP e non possono ricevere l'MVP per una partita. I Giocatori Mercenari non ottengono mai alcun avanzamento oltre a quelli presi quando vengono creati. A meno che il Commissario di Lega non decida diversamente, qualsiasi risultato sulla Tabella delle Perdite applicato contro un Giocatore Mercenario viene annullato dopo la partita: si presume che, come le Star Players, impieghino il proprio staff di guaritori e medici per essere mantenuti in condizioni ottimali.

Nelle Partite di Esibizione, i Giocatori Mercenari, come qualsiasi altro incentivo, possono essere acquistati quando la squadra viene creata, come descritto nel regolamento di Blood Bowl.

I Giocatori Mercenari non possono portare il numero di giocatori della squadra a più di 16. Tuttavia, in Lega, i giocatori che saltano la partita a causa di un infortunio non contano per il numero dei giocatori della squadra, quindi non vengono conteggiati verso il limite di 16 giocatori quando si calcola quanti Giocatori Mercenari una squadra può ingaggiare.

CREARE UN MERCENARIO

Per creare un Giocatore Mercenario, la prima cosa da fare è decidere il tipo. Ci sono cinque tipi di Giocatori Mercenari tra cui scegliere: Stunty Superstars, Legendary Lineman, Brutal Blockers, Reliable Ringers o Bona Fide Big Guys. Ogni tipologia ha un profilo che include una selezione di Abilità e Trattati, e un canone base di assunzione in monete d'oro.

A questo profilo hai la possibilità di aggiungere alcune Abilità o Trattati aggiuntivi, o di migliorarne le caratteristiche. La maggior parte di queste aggiunte e miglioramenti aumenta la tariffa di assunzione di base del Giocatore Mercenario, ma alcune possono ridurre la tariffa di assunzione. Questo significa che ti viene data l'opportunità di creare il Giocatore Mercenario perfetto ad un prezzo ottimo, o di creare un Giocatore Mercenario completo con pochi difetti e un sano sconto!

Notare, tuttavia, che alcune di queste opzioni non sono disponibili per tutte le squadre. Ad esempio, una Stunty Superstar può ottenere i tratti Bombardier e Secret Weapon, ma solo se viene assunta da una squadra che ha una o più delle regole speciali "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague".

Una volta creato il tuo Giocatore Mercenario, dovrai registrare il suo profilo e la sua quota di ingaggio. Si spera che la tua squadra disponga di fondi sufficienti per permettersi la tua creazione!

0-2 STUNTY SUPERSTARS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
30.000 GP PIÙ OPZIONI
 (Qualsiasi Squadra)

Eppure, nel corso degli anni, non sono mai mancati giocatori di Blood Bowl Goblin e Halfling. Membri di entrambe le razze hanno preso la via del sacro campo di Nuffle in numeri incalcolabili, in cerca di gloria e fama, sperando di diventare grandi Star e, così facendo, liberarsi dal pregiudizio che troppo spesso accompagna la loro piccola statura. Purtroppo, per la maggior parte di questi giovani e speranzosi giocatori, la loro avventura sportiva è (abbastanza appropriatamente) davvero piuttosto breve, e di solito finisce con una morte prematura!

Ma per ogni cento giocatori Stunty (come questi minuscoli speranzosi sono chiamati dalle razze più grandi del mondo) la cui carriera culmina in una morte divertente, ce ne saranno uno o due che sopravviveranno abbastanza a lungo da raggiungere una certa misura del successo che li ha guidati fino a quel punto.

Nel tempo, questi giocatori crescono in abilità ed esperienza se non di statura. Non è del tutto inusuale per molti di questi veterani giocatori Stunty farsi da soli un nome come Giocatori Mercenari, offrendo i loro servizi unici ai più alti offerenti e accrescendo ancora di più la loro leggenda.

Molti di questi giocatori Stunty cercano un vantaggio nel gioco, un qualcosa in più che non solo migliorerà le loro prestazioni, ma spesso li manterrà in vita di fronte ai coraggiosi tentativi degli avversari di vederli ritirati! Per questo non è raro vedere Stunty Superstar dotate di tutti i tipi di espedienti o armate con una varietà di armi segrete. Dai trampoli alle motoseghe, dai bastoni pogo alle bombe, i giocatori Stunty le hanno provate tutte! Portando tali dispositivi subdoli in campo, questi giocatori aumentano il loro valore a dismisura agli occhi dei potenziali datori di lavoro, la vista di un Halfling equipaggiato con una motosega o un Goblin che salta giù in campo su un pogo stick è spesso così esilarante da passarla liscia da parte dell'arbitro medio, che di solito mette l'intrattenimento della folla al di sopra di meschine preoccupazioni come il rispetto delle regole (per un Drive o due in ogni caso). Ancora più importante, visioni così ridicole spesso si rivelano così divertenti e disarmanti per gli avversari che molti giocatori troppo audaci sono letteralmente morti dal ridere alla vista di un Goblin super armato e corazzato che avanzava verso di loro con uno sguardo determinato nei loro piccoli occhi.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
------	----	----	----	----	----

Stunty Superstar	5	2	3+	4+	6+
-------------------------	---	---	----	----	----

Abilità & Tratti	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty				
-----------------------------	--	--	--	--	--

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Stunty Superstar deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Stunty Superstar può prendere:

- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +10.000 gp.
- Due o più Abilità di Agilità aggiuntive per +20.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità Generale* aggiuntiva per +40.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio aggiuntiva per +20.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +30.000 gp.

*Un Giocatore Mercenario Stunty Superstar non può prendere l'Abilità Dirty Player (+1).

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Stunty Superstar, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare l'Agilità di 1 per +40.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +30.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 30.000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Stunty Superstar può scambiare il suo Tratto Right Stuff per un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene le Abilità Dirty Player (+1) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic" o "Underworld Challenge").
- Ottiene le Abilità Dirty Player (+2) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +80.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup").
- Ottiene i Tratti Bombardier e Secret Weapon, per +40.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene il Tratto Pogo Stick, per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene i Tratti Ball & Chain, Secret Weapon e No Hands e +3 di Forza, ma perde l'Abilità Dodge e riduce il suo Movimento di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Halfling Thimble Cup", o "Underworld Challenge").
- Ottiene i Tratti Chainsaw, Secret Weapon e No Hands, ma perde l'Abilità Dodge per +40.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Elven Kingdoms League", "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").

0-2 LEGENDARY LINEMEN



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
50.000 GP PIÙ OPZIONI
 (Qualsiasi Squadra)

Questa è un terribile verità, perché senza un nucleo forte di linee di alta qualità, nessuna squadra può raggiungere il vero successo! Non importa quanto sia competente il lanciatore, quanto sia audace il blitz, quanto sia veloce il corridore o come sia agile il ricevitore se le umili linee hanno fallito il loro compito di trattenere la linea offensiva avversaria, o forzando attraverso la loro linea difensiva!

Eppure le linee che lavorano duramente continuano ad essere ignorate e trascurate nello stesso modo dagli allenatori, dai proprietari di squadre e dagli sponsor. Di conseguenza, molti giocatori di talento scelgono invece di mettersi in proprio, offrendo il loro preziosi servizi a quegli allenatori che riconoscono di averne bisogno e sono disposti a pagare una somma principesca per della competenza sulla linea di scrimmage. A colpo d'occhio, questo può sembrare sciocco; quale linea sana di mente rinunciarebbe alla sicurezza di un impiego regolare come giocatore professionista di Blood Bowl per l'incertezza della vita da mercenario? Sicuramente, nessuno che tiri acqua al proprio mulino con delle offerte di lavoro!

Ad un esame più attento, la domanda diventa: "Chi non lo farebbe?".

La maggior parte dei giocatori professionisti di Blood Bowl sono legati ad obblighi contrattuali che non possono essere facilmente sciolti. In questa posizione, le linee raramente sono pagate quello che pensano di valere, che, come è stato detto, è costantemente sottovalutato. In combinazione con l'obbligo di tollerare compagni di squadra o allenatori che presi a soli non valgono nulla, diventa facile vedere il fascino della vita come giocatore indipendente. Quelli che scelgono la vita del mercenario subiscono poche delle difficoltà a cui sono legati coloro che devono sottostare ad un contratto. Possono andarsene quando vogliono, non devono fingere di amare le persone che non gli piacciono e, soprattutto, possono prendere a pugni chi vogliono! Dopotutto, se un allenatore non pagherà il suo ingaggio, lo farà un altro.

La stragrande maggioranza di questi Giocatori Mercenari sono veterani esperti e competenti del gioco. Conosco il loro lavoro e sanno farlo bene, sia che si tratti di ancorare la linea di scrimmage in difesa, forzando un cuneo attraverso la linea avversaria in difesa, o sia che si tratti dell'arte più clandestina di infliggere fallo a un avversario a terra quando nessun arbitro sta guardando!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Legendary Lineman	6	3	3+	4+	9+
Abilità & Tratt	Loner (4+)				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Legendary Lineman deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Legendary Lineman può prendere:

- Una singola Abilità Generale* aggiuntiva per +20.000 gp.
- Due o più Abilità Generali* aggiuntive per +30.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio* aggiuntiva per +20.000 gp.
- Una singola Abilità di Forza aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Mutazioni aggiuntive per +40.000 gp ciascuna (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of...").

*Un Giocatore Mercenario Legendary Lineman non può prendere l'Abilità Dirty Player (+1) né l'Abilità Leader.

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Legendary Linemen, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +20.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +20.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 50.000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Legendary Lineman può scegliere un singolo pacchetto di miglorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene le Abilità Dirty Player (+1) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +60.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).
- Ottiene le Abilità Dirty Player (+2) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +90.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratt Bombardier e Secret Weapon, per +40.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratt Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Elven Kingdoms League", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratt Chainsaw, Secret Weapon e No Hands, per +60.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).

O-1 BRUTAL BLOCKERS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
70.000 GP PIÙ OPZIONI
 (Qualsiasi Squadra)

La maggior parte delle squadre è desiderosa di assumere questi giocatori, riconoscendo le loro capacità e apprezzando il valore che un grande, forte e, soprattutto, violento bruto giocatore porta in campo. Sia che si ancori alla linea di scrimmage, o sia a guardia delle aree laterali o stia cacciando indietro ricevitori e blitz avversari che hanno commesso l'errore di avanzare verso l'area di meta, avere un giocatore molto grande e forte a portata di mano pronto a scatenare decenni di rabbia repressa in un unico sfogo violento non è mai una brutta cosa! Beh, a meno che, ovviamente, anche l'avversario non abbia questi giocatori sulla scheda della propria squadra.

Molti di questi giocatori sono Umani, divenuti grandi grazie al buon mangiare e tanto esercizio. Altri sono presi dalle tribù del nord; potenti campioni del caos che hanno fatto loro la vita del giocatore di Blood Bowl per progredire oltre lungo la via della gloria o della dannazione. Altri ancora sono Orchi, cresciuti così grandi e brutali da spiccare anche tra i propri simili violenti, mentre altri sono Orchi Neri; selvaggi brutali e astuti dalle Terre Oscure. Alcuni potrebbero essere Nani dei Mondi delle Edge Mountains, un popolo rinomato per la sua forza, non per la loro velocità. Altri ancora potrebbero essere di origine più esotica; Sauri della Lustria, o strani assembramenti di muscoli e carne non morti e altro, e creature ancora più particolari.

Per coincidenza o no, molti di questi giocatori si ritrovano attratti dalla vita del Giocatore Mercenario. Molti esperti hanno teorizzato che questo è probabilmente perché la maggior parte delle squadre si sente a disagio all'idea di condividere il loro spogliatoio con uno psicopatico violento. Questa teoria è facilmente smentita e abbastanza chiaramente un'assurdità poiché è dimostrato che la maggior parte dei giocatori sono degli psicopatici violenti; è per questo che giocano a Blood Bowl! In verità, la maggior parte dei Giocatori Mercenari fa fatica a gestire l'autorità e la disciplina che deriva dall'allenamento regolare come parte di una squadra. A questo proposito i Brutal Blockers non sono diversi da qualsiasi altro Giocatore Mercenario, preferendo essere i capi di sé stessi, entrando in una squadra per qualche partita, ma lasciandola prima che lo stress dell'impegno diventi troppo grande!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Brutal Blocker	4	4	4+	6+	9+
Abilità & Tratti	Loner (4+)				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Brutal Blocker deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Brutal Blocker può prendere:

- Una singola Abilità di Forza aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Abilità di Forza aggiuntive per +40.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +40.000 gp.
- Una singola Abilità Generale* aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio* aggiuntiva per +20.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +40.000 gp.

*Un Giocatore Mercenario Brutal Blocker non può prendere l'Abilità Dirty Player (+1) né l'Abilità Leader.

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Brutal Blocker, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Movimento di 2 per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of..." o "Lustrian Superleague").
- Aumentare l'Agilità di 1 per +50.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +20.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 70.000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Brutal Blocker può scegliere un singolo pacchetto di migliorie fra quelli della seguente lista:

- Ottiene le Abilità Dirty Player (+1) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +70.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Lustrian Superleague" o "Old World Classic").
- Ottiene le Abilità Dirty Player (+2) e Sneaky Git, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +100.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...").
- Ottiene l'Abilità Mighty Blow (+2), ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Lustrian Superleague", "Old World Classic", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Ball & Chain, Secret Weapon e No Hands e +2 di Forza, ma riduce il suo Movimento di 1 per +90.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Sylvanian Spotlight", "Underworld Challenge" o "Worlds Edge Superleague").
- Ottiene i Tratti Chainsaw, Secret Weapon e No Hands, per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of...").

0-2 RELIABLE RINGERS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
70.000 GP PIÙ OPZIONI
(Qualsiasi Squadra)

I giocatori di talento sono sempre molto richiesti per la competenza che possono portare a una squadra, e i più esperti sono in grado di richiedere delle serie retribuzioni per i loro servizi. Può essere la velocità e l'agilità di un corridore Elfico, la mira esperta e il braccio forte di un lanciatore Umano, o anche la minaccia furtiva di un abile e mortale assassino, sono giocatori che esemplificano la grazia e l'eleganza del classico Blood Bowl come stabilito per la prima volta nei testi sacri di Nuffle a cui non mancano mai di offerte.

Per la maggior parte di questi giocatori, questo significa garantire la stabilità del contratto con una squadra consolidata e godersi la sicurezza che ciò comporta e l'adorazione di una base di tifosi entusiasti. C'è molto da dire su come allenare una squadra per mesi, persino anni, su come imparare a giocare insieme come una cosa sola e su come competere per i più grandi premi ed onori sportivi in compagnia dei propri amici. Per altri, questo è soltanto un carico di sciocchezze emotive. Molti giocatori di enorme talento con abilità naturali quasi illimitate sono pronti a mettere da parte il concetto di normalità e affrontare la vita del mercenario con entusiasmo. Per questi giocatori, vendere le loro abilità superiori, partita per partita al miglior offerente è innegabilmente l'opzione migliore, e chiunque dica il contrario chiaramente non ha visto quanto vengono pagati.

Questa sorta di atteggiamento spietatamente mercenario nei confronti del gioco in generale, e della gloria sportiva in particolare, funziona bene per tantissimi giocatori di talento. È certamente vero che non mancano mai le squadre che cercano di assumere dei Reliable Ringers affidabili per uno o due appuntamenti importanti. Mentre la maggior parte degli allenatori assume mercenari principalmente per i loro muscoli, i più furbi risparmieranno i loro soldi, investendo in un lanciatore esperto o in un corridore superstar proprio al momento giusto, ben sapendo che l'abilità che possiedono può fare la differenza tra vincere e perdere una partita chiave, e sapendo che i loro avversari non si aspetteranno un improvviso e sostanziale cambio di tattica. A volte, tali tattiche audaci si ritorcono contro; non è raro per una squadra dover lottare improvvisamente a causa dello stile così diverso dal loro del giocatore mercenario, ma di solito il talento aggiunto durante la partita chiave ripaga tutti i costi!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Reliable Ringer	6	3	2+	3+	8+
Abilità & Trattati	Loner (4+)				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Reliable Ringer deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Reliable Ringer può prendere:

- Una singola Abilità di Agilità aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Abilità di Agilità aggiuntive per +40.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità Generale aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Abilità di Forza* aggiuntiva per +50.000 gp.

*Un Giocatore Mercenario Reliable Ringer non può prendere l'Abilità Mighty Blow (+1) né l'Abilità Guard.

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Reliable Ringers, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Movimento di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League").
- Aumentare l'Agilità di 1 per +50.000 gp.
- Aumentare l'Agilità di 2 per +100.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League").
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League").
- Aumentare l'Armatura di 1 per +40.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 70.000 gp).

OPZIONI DI MUTAZIONE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Reliable Ringer può prendere una singola Mutazione fra quelle della seguente lista (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of..."):

- Big Hand per +30.000 gp
- Extra Arms per +20.000 gp.
- Two Heads per +30.000 gp.
- Very Long Legs per +30.000 gp.

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Reliable Ringer può scegliere un singolo pacchetto di miglioni fra quelli della seguente lista:

- Ottiene il Tratto Hypnotic Gaze, ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League", "Favoured of...", "Halfling Thimble Cup", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene i Trattati Stab e Secret Weapon, per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Elven Kingdoms League", "Halfling Thimble Cup", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").

0-1 BONA FIDE BIG GUYS



INCENTIVO GIOCATORE MERCENARIO
130.000 GP PIÙ OPZIONI
 (Qualsiasi Squadra)

La stragrande maggioranza dei Big Guys sono individui incredibilmente stupidi. Molti sono notoriamente inclini a confondere anche la più semplice delle giocate ben eseguite e a dimenticare non solo dove sono, ma perché sono lì e cosa sta succedendo intorno a loro. Le occasioni in cui il Big Guy medio può seriamente mettersi nei pasticci sono davvero infinite! Ci sono stati momenti in cui un Big Guy particolarmente confuso e sconcertato si è semplicemente messo da parte e lasciato che un giocatore avversario passasse per la sua strada verso l'Area di Meta o, in più di una memorabile occasione (e disastrosa, dal punto di vista dei tifosi!), in cui ha consegnato premurosamente il pallone ad un giocatore avversario.

Tali gaffe sono innegabilmente frustranti per gli allenatori; i loro lamenti tormentati di disperazione sono accolti con acclamazioni e applausi dagli spalti diventando un pilastro dell'intrattenimento del gioco e un elemento universalmente accettato dell'interazione dei tifosi. Ma non sono solo gli allenatori a sentire la frustrazione. Molti tifosi accaniti hanno vissuto l'angoscia di vedere tristemente il Big Guy della loro amata squadra girare intorno all'azione, preferendo tenersi a mezza distanza, filosofeggiando profondamente su qualche concetto a noi incomprensibile mentre scavava beatamente il contenuto di una profonda narice. Tali momenti di disperazione sono tuttavia fugaci per i tifosi, di solito sostituiti dalla semplice gioia di sfogare le proprie frustrazioni su un tifoso rivale, punendo il loro divertimento gettandogli contro involucri di cibo sporchi, contenitori di bevande, insultandolo ed ovviamente prendendolo a pugni!

Questa disperata inaffidabilità ha causato un'eterna discussione se ha un senso includere o no i Big Guys nelle squadre; perché un allenatore dovrebbe torturarsi se mettere in campo un giocatore che è così probabile possa sbagliare in un momento critico? Perché un allenatore dovrebbe passare attraverso l'angoscia e lo stress derivante dal cercare di allenare un giocatore del genere? La risposta a queste domande, tuttavia, è semplice; quando un Big Guy fa le cose per bene, i risultati possono essere spettacolari! La forza che portano in campo è innegabile, la violenza di cui sono capaci scatena infinita ispirazione, e la paura che un Big Guy può instillare negli avversari è inestimabile!

Non c'è da meravigliarsi che ci sia sempre una così forte richiesta.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Bona Fide Big Guy	4	5	4+	5+	9+
Abilità & Tratti	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Throw Team-Mate				

OPZIONI

Un Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy deve prendere almeno una delle seguenti opzioni da una o più delle seguenti liste:

ABILITÀ AGGIUNTIVE

Qualsiasi Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy può prendere:

- Una singola Abilità di Forza aggiuntiva per +30.000 gp.
- Due o più Abilità di Forza aggiuntive per +40.000 gp ciascuna.
- Una singola Abilità Generale aggiuntiva per +40.000 gp.
- Una singola Abilità di Passaggio* aggiuntiva per +30.000 gp.
- Una singola Mutazione aggiuntiva per +40.000 gp.

*Un Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy non può prendere l'Abilità Leader.

OPZIONI DI CARATTERISTICA

Qualsiasi Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy, può migliorare o ridurre qualsiasi Caratteristica come segue. Ogni Opzione può essere scelta il massimo di una volta:

- Aumentare il Movimento di 1 per +20.000 gp.
- Aumentare il Movimento di 2 per +50.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Favoured of...", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Aumentare l'Agilità di 1 per +40.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 1 per +30.000 gp.
- Aumentare il Passaggio di 2 per +60.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Halfling Thimble Cup", "Old World Classic" o "Underworld Challenge"). Aumentare l'Armatura di 1 per +40.000 gp.
- Aumentare l'Armatura di 1 per +20.000 gp.
- Qualsiasi Caratteristica può essere ridotta di -1 per -10.000 gp (fino ad un minimo di 130.000 gp).

PACCHETTO DEI TRATTI

Inoltre un Giocatore Mercenario Bona Fide Big Guy può scegliere un singolo pacchetto di migliori fra quelli della seguente lista:

- Ottiene i Tratti Always Hungry, Projectile Vomit, Really Stupid e Regeneration, ma riduce la sua Agilità di 1 per -10.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).
- Ottiene l'Abilità Frenzy, il Tratto Unchannelled Fury e la mutazione Horns, ma perde il suo Tratto Throw Team-mate per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene l'Abilità Frenzy, il Tratto Animal Savagery e le mutazioni Prehensile Tail e Claws, ma perde il suo Tratto Throw Team-mate per +20.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Lustrian Superleague", "Sylvanian Spotlight" o "Underworld Challenge").
- Ottiene l'Abilità Mighty Blow (+2), ma rimpiazzare il Tratto Loner (4+) con il tratto Loner (5+) per +50.000 gp (disponibile per qualsiasi squadra).
- Ottiene i Tratti Ball & Chain, Secret Weapon, Really Stupid e No Hands e +2 di Forza, ma riduce il suo Movimento di 1 per +80.000 gp (disponibile solo per le squadre che hanno la regola speciale "Badlands Brawl", "Favoured of...", "Lustrian Superleague", "Old World Classic" o "Underworld Challenge").