

TABELLA ARBITRI FAMOSI

2D6	ARBITRO
2-3	La partita è arbitrata da la Tripletta Trundlefoot
4-5	La partita è arbitrata da Ranulf "Red" Hokuli
6-8	La partita è arbitrata da un normale arbitro che segue le normali regole (Halfling o Goblin)
9-10	La partita è arbitrata da Thoron Korensson
11-12	La partita è arbitrata da Jorm the Ogre

(2-3) **INCOMPETENZA ESTREMA:** se un giocatore commette un fallo e non ottiene un doppio per il tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Con 1, il giocatore falloso è espulso come se avesse tirato un doppio. Con 6, il bersaglio del fallo viene espulso al suo posto! In entrambi i casi, è possibile usare una Mazzetta, e l'Allenatore Capo può tentare di contestare la decisione. Inoltre ogni Allenatore Capo tira un D6 subito prima di schierare la sua squadra all'inizio di un drive, ma dopo aver tirato per i giocatori KO. Con 1, un giocatore a caso della squadra (non considerare gli eventuali giocatori negli spazi KO e Morti & Feriti) viene trattenuto in panchina per una presunta violazione durante i controlli dell'equipaggiamento e non può essere schierato in quel drive. Se ottieni un risultato Chiama l'Arbitro! sulla tabella del Calcio d'Inizio, la tripletta si rende irreperibile e deve essere sostituita da un Arbitro standard per il resto della partita; ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto.

(4-5) **CARTELLINO ROSSO:** se un giocatore commette un fallo e non si ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Con 1 o 2, gli occhi di falco del "Rosso" hanno visto il fallo e l'Allenatore Capo del giocatore falloso deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare una Mazzetta. Il "Rosso" è onesto, ma ha comunque una tolleranza nella norma.
- Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene espulso causando un Turnover.
- L'ascia del "Rosso" viene usata! Effettua un tiro Infortunio per il giocatore falloso, e aggiungi 2 al risultato. La squadra subisce un Turnover.

Gli Allenatori Capo non possono contestare le decisioni del "Rosso". Si applica comunque il risultato Chiama l'Arbitro! della tabella del Calcio d'Inizio, non perché il "Rosso" venga malmenato dai tifosi (non ce la farebbero mai!), ma perché si accorge del loro disappunto e decide di andarci piano con i giocatori.

(6-8) **ARBITRI STANDARD:** Scegliere se usare un Arbitro Halfling o uno Goblin. L'Allenatore Capo con il valore di squadra più basso (sparegiate in caso di parità) tira un D6: con 1-3 si usa un Arbitro Goblin, con 4-6 si usa un Arbitro Halfling. Ogni volta che c'è un fallo e un giocatore non viene espulso, l'Arbitro è sempre più frustrato a causa della sua impotenza. Dopo aver completamente risolto il fallo, succede una delle seguenti cose:

Se l'Arbitro è accanto al campo e non sullo spazio tracce Turni / Ripetizioni di nessuna squadra, muovilo sullo spazio 1 della traccia Ripetizioni della squadra che ha commesso il fallo. Ha messo gli occhi su quella squadra e trama vendetta.

Se l'Arbitro è già sulla traccia Ripetizioni della squadra che ha commesso il fallo, spostalo verso dx di una casella affinché sia sul numero successivo. Se si trova già sul numero 8, non può essere spostato ulteriormente.

Se l'Arbitro è sulla traccia Ripetizioni dell'altra squadra, spostalo verso sx di una casella, affinché sia sul numero precedente. Se si trova già sul numero 1, rimuovilo dalla traccia Ripetizioni e colloca dove ha cominciato, a bordo campo.

Dopo il movimento di un Arbitro, se si trova sulla traccia Ripetizioni della squadra che ha commesso il fallo, tira un D6: se il risultato supera il numero in cui si trova attualmente, non c'è effetto; se è uguale o inferiore, il giocatore che ha commesso il fallo subisce le conseguenze elencate sotto!

Se un giocatore della squadra su cui l'Arbitro ha messo gli occhi viene espulso, o se quella squadra usa una Mazzetta per evitare che un giocatore venga espulso, l'Arbitro si calma e torna dove ha cominciato, a bordo campo. Nota che se un drive (o il primo tempo) termina, l'Arbitro rimane esattamente dove si trova.

Conseguenze Arbitri Goblin: al giocatore viene ricordato quale sia l'autorità dell'Arbitro; colloca Prono ed effettua immediatamente un tiro Infortunio.

Conseguenze Arbitri Halfling: la squadra del giocatore perde immediatamente una Ripetizione di squadra. Se non ha più Ripetizioni di squadra da perdere, l'altra squadra ne guadagna una!

(9-10) **DISCIPLINA FERREA:** se un giocatore commette un fallo e non ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Con 1 o 2 Korensson vede il fallo ed il giocatore viene espulso. Se viene usata una Mazzetta per evitare l'espulsione del giocatore, o se un Allenatore Capo contesta la decisione, ed il risultato del tiro della Mazzetta o dell'Allenatore Capo, è 1, il giocatore viene espulso insieme ad un altro giocatore della stessa squadra determinato in modo casuale (esclusi quelli che non sono sul campo). L'Allenatore Capo può di nuovo cercare di contestare la decisione o di usare una seconda Mazzetta per salvare il secondo giocatore, ma si applicano le stesse regole. Korensson può andare avanti tutta la notte!!

Se ottieni un risultato di Chiama l'Arbitro! del Calcio d'Inizio, tira ancora; serve un pubblico particolarmente infiammato per convincere Korensson! Se il nuovo risultato è di nuovo Chiama l'Arbitro! Korensson viene sostituito da un Arbitro standard (Halfling o Goblin) per il resto della partita. Ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto.

(11-12) **A JORM NON PIACCIONO GLI IMBROGLIONI:** se un giocatore commette un fallo e non ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6. Se il risultato è 1 (1 e 2 se la squadra del giocatore falloso ha un punteggio superiore a quello avversario), Jorm assegna una punizione. Scegli un giocatore a caso della stessa squadra che ha commesso il fallo (ignorando quelli che non sono sul campo). L'Allenatore Capo avversario effettua un tiro Armatura (ed un eventuale tiro Infortunio) per quel giocatore come se lo stesse effettuando un giocatore con l'abilità Mighty Blow. Se il tiro Armatura fallisce, il giocatore rimane in piedi, altrimenti la squadra subisce un Turnover.

Se si ottiene il risultato Chiama l'Arbitro! sulla tabella del Calcio d'inizio, non si applicano i normali effetti; Jorm incomincia ad impazzire sugli spalti in preda ad una furia distruttrice per dare una lezione ai tifosi scalmanati! Se nessuna delle due squadre ha il modificatore per la FAMA, ogni Allenatore Capo tira un D6, la squadra con il risultato più alto (ritirando in caso di parità) ottiene +1 alla FAMA per il resto della partita. Se una squadra ha un modificatore FAMA, l'Allenatore Capo della squadra tira un D6. Con 1, perde il modificatore e la squadra avversaria guadagna un modificatore +1 alla FAMA. Con 2 o 3, perde il modificatore, ma la squadra avversaria non guadagna niente.