ARBITRI DI PARTE

RANULF "RED" HOKULI 130.000 gp

Disponibile per qualsiasi squadra abbia le regole speciali ***"Lustrian Superleague"***, ***"Old World Classic"***

Cartellino Rosso

Quando adeguatamente remunerato, Ranulf chiuderà un occhio di buon grado per una delle due squadre. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non si ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tira un D6:

• Con un risultato di 4+, Ranulf chiede a gran voce di fermare il gioco mentre investiga ulteriormente.
• Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare l'attenzione dell'arbitro.

Una volta avvistato il Fallo da Ranulf in questo modo (e solo in questo modo), l'Allenatore Capo del giocatore che ha commesso il Fallo deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare una Mazzetta se ne ha una disponibile.
- Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene Espulso causando un Turnover.
- Il giocatore può tentare di discutere con Ranulf! Ranulf esporrà i suoi argomenti con la sua ascia. Effettua un tiro Armatura per il giocatore falloso, e applica un modificatore 2+ al risultato:
  - - Se il risultato è superiore al Valore Armatura del giocatore, diventa Prono e un tiro Infortunio è eseguito contro di lui. Il giocatore non viene Espulso, e nessun Turnover è causato.
  - - Se il risultato è uguale o inferiore al Valore Armatura del giocatore colpito, l'attacco non ha effetto. Il giocatore viene Espulso e viene causato un Turnover.

"Non Sono Uno da Discussioni!"

Se Ranulf è stato preso come Incentivo per questa partita, anche se lui non partecipa perché entrambi gli Allenatori Capo lo hanno scelto, nessun Allenatore Capo può contestare la Chiamata del Fallo, anche il più polemico degli Allenatori non può fare a meno di avere rispetto per il carismatico norreno.

THORON KORENSSON 120.000 gp

Disponibile per qualsiasi squadra abbia le regole speciali ***"World Edge Superleague"***

Disciplina Ferrea

Koresson è conosciuto per portare in campo una ferrea disciplina, che quando messa in dubbio, viene pesantemente sanzionata. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tirare un D6;

• Con un risultato di 4+, Koresson ha visto la violazione.
• Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare l'attenzione dell'arbitro.

Una volta avvistato da Koresson in questo modo (e solo in questo modo), il giocatore che ha commesso il Fallo è immediatamente Espulso. Quando un giocatore viene Espulso in questo modo, il suo Allenatore Capo non può usare una Mazzetta ma può tentare di contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia, se il risultato è un 1 sulla tabella della Chiamata del Fallo, non solo sia il giocatore e sia l'Allenatore Capo sono espulsi, ma un altro giocatore selezionato a caso appartenente alla squadra avversaria e che è attualmente in campo viene Espulso.

"Siediti e Mantieni la Calma!"

Se ottieni un risultato di Chiama l'Arbitro! sulla tabella dell'Evento del Kick-off, tira di nuovo; serve un pubblico particolarmente infiammato per convincere Koresson!

THE TRUNDLEFOOT TRIPLETES: BUNGO, FILIBERT E JEPH 80.000 gp (40.000 per qualsiasi squadra con la regola speciale "Halfling Thimble Cup")

Disponibile per qualsiasi squadra

Incompetenza Estrema

La Tripletta Trundlefoot fa spesso del suo meglio per partecipare ad un po' di sana corruzione, ma molto spesso fallisce. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non ottiene un doppio per il tiro Armatura o Infortunio, tirare un D6:

• Con un risultato di 5+, il giocatore che ha commesso il Fallo viene Espulso, esattamente come se avesse tirato un doppio (cioè, l'Allenatore Capo avversario può usare una Mazzetta se ne ha una disponibile e può tentare di contestare la Chiamata del Fallo).
• Con un risultato di 2-4, la Tripletta, litigando tra di loro, si perde il Fallo.
• Con un risultato di 1, tuttavia, la vittima del Fallo è Espulso come se avesse commesso un Fallo e avesse tirato un doppio!

"I Giocatori Intelligenti Sono Giocatori Ben Educati!"

All'inizio di ogni Drive, dopo che entrambe le squadre si sono piazzate ma prima del Kick-off, tirare un D6: Con un risultato di 6, un giocatore selezionato a caso della squadra avversaria che non è Marcato viene coinvolto in una discussione inutile con la Tripletta sul suo equipaggiamento. Il giocatore è subito posizionato Prono e diventa Stordito, rappresentando il tempo perso a discutere.

"Non Sembrano Felici!"

Se un risultato Chiama l'Arbitro viene ottenuto sulla tabella dell'Evento Kick-off, la Tripletta si demoralizza e non prenderà più parte a questa partita. Inoltre, ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto.

JORM THE OGRE 120.000 gp (80.000 per qualsiasi squadra con la regola speciale "Bribery and Corruption"

Disponibile per qualsiasi squadra

A Jorm Non Piacciono gli Imbroglioni

Jorm è particolarmente attento a chi gioca sporco, e difficilmente si perde qualche giocata sporca. Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo ma non ottiene un doppio sul tiro Armatura o Infortunio, tirare un D6:

• Con un risultato di 4+, Jorm ha visto la giocata sporca e si sta arrotolando le maniche per applicare la sua personale forma di giustizia.
• Con un risultato di 1-3, il giocatore riesce ad evitare l'attenzione dell'arbitro.

Una volta avvistato da Jorm in questo modo (e solo in questo modo), il giocatore che ha commesso il Fallo è immediatamente Atterrato. Quando un giocatore viene Atterrato da Jorm, puoi applicare un modificatore +1 al tiro Armatura o al tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

"Zitti, Teppisti!"

Se si ottiene il risultato Chiama l'Arbitro! nella tabella dell'Evento del Kick-off, non si applicano i normali effetti; Jorm incomincia ad impazzare sugli spalti in preda ad una furia distruttrice per dare una lezione ai tifosi scalmanati! Entrambe le squadre riducono il loro Fan Factor di 1 per questa partita, ogni volta che il risultato Chiama l'Arbitro esce sulla tabella dell'Evento del Kick-off.

ARBITRI IN CAMPO

FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

Tabelle versione Aggiornate al Regolamento BB 2020 ver. A

NOME	MA	ST	AG	PA	AV
Arbitro	5	2	3+	-	8+
Abilità & Tratti	Gli Arbitri Generici non hanno Abilità o Tratti addizionali o Regole Speciali.				

CASELLE DI DISTANZA DALL'ARBITRO	1	2-3	4-5	6-7	8-9
RISULTATO PER ESSERE ESPULSO	2+	3+	4+	5+	6+

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Redkur Forgebeard	4	3	3+	-	8+	Block

Regole Speciali: ***Da Regolamento:*** I giocatori che commettono un'Azione Fallo subiscono una penalità -1 al D6 quando si tira per vedere se sono Espulsi per essere vicini a Redkur Forgebeard.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Elnos Lawkeeper	6	2	3+	-	7+	Dodge

Regole Speciali: ***"Err, credo che troverai...":*** I giocatori che sono Espulsi da Elnos Lawkeeper non possono contestare la Chiamata del Fallo in nessuna circostanza.

ARBITRI DI PARTE IN CAMPO (OPZIONALE F.B.B.F)

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Jorm The Ogre	5	5	4+	-	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull

Regole Speciali: ***A Jorm non piacciono gli imbroglioni:*** Una volta avvistato da Jorm, il giocatore della squadra avversaria che ha commesso il Fallo è immediatamente Atterrato. Quando un giocatore viene Atterrato da Jorm, puoi applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.

"Zitti, Teppisti!": Se si ottiene il risultato Chiama l'Arbitro! nella Tabella dell'Evento Kick-Off, non si applicano i normali effetti; Jorm incomincia ad impazzare sugli spalti in preda ad una furia distruttrice per dare una lezione ai tifosi scalmanati! Entrambe le squadre riducono il loro Fan Factor di 1 per questa partita, ogni volta che il risultato Chiama l'Arbitro esce sulla Tabella dell'Evento del Kick-Off.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Thoron Korensson	6	3	3+	-	9+	Fend

Regole Speciali: ***Disciplina Ferrea:*** Una volta avvistato da Koresson, il giocatore che ha commesso il Fallo della squadra avversaria è immediatamente Espulso. Quando un giocatore viene Espulso in questo modo, il suo Allenatore non può usare una Mazzetta ma può tentare di contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia, se il risultato è un 1 sulla Tabella della Chiamata del Fallo, non solo sia il giocatore e sia l'Allenatore sono espulsi, ma un altro giocatore selezionato a caso appartenente alla squadra avversaria e che è attualmente in campo viene Espulso.

"Siediti e mantieni la calma": Se ottieni un risultato di Chiama l'Arbitro! sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, tira di nuovo; serve un pubblico particolarmente infiammato per convincere Korensson!

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Ranulf "Red" Hokuli	6	3	3+	-	8+	Block, Mighty Blow (+2)

Regole Speciali: ***Cartellino Rosso:*** Una volta che Ranulf ha avvistato il Fallo da parte di un giocatore della squadra avversaria l'Allenatore del giocatore che ha commesso il Fallo deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Usare una Mazzetta se ne ha una disponibile.
- Il giocatore falloso accetta il suo destino e viene Espulso causando un Turnover.
- Il giocatore può tentare di discutere con Ranulf! Ranulf esporrà i suoi argomenti con la sua ascia. Effettua un Tiro Armatura per il giocatore falloso, e applica un modificatore 2+ al risultato:
  – Se il risultato è superiore al Valore Armatura del giocatore, diventa Prono e un Tiro Infortunio è eseguito contro di lui. Il giocatore non viene Espulso, e nessun Turnover è causato.
  – Se il risultato è uguale o inferiore al Valore Armatura del giocatore colpito, l'attacco non ha effetto. Il giocatore viene Espulso e viene causato un Turnover.

Non sono uno da discussioni: Se Ranulf è stato preso come Incentivo per questa partita, anche se lui non partecipa perché entrambi gli Allenatori lo hanno scelto, nessun Allenatore può contestare la Chiamata del Fallo, anche il più polemico degli Allenatori non può fare a meno di avere rispetto per il carismatico norreno.

NOME	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
The Trundlefoot Tripletes: Bungo, Filibert e Jeph	5	2	3+	-	7+	Dodge, Stunty

Regole Speciali: ***Incompetenza Estrema:*** Se un giocatore della squadra avversaria commette un Fallo e viene avvistato, tirare un D6:

- Con un risultato di 3+, il giocatore che ha commesso il Fallo viene Espulso normalmente.
- Con un risultato di 1-2, la Tripletta, litigando tra di loro, si perde il Fallo.

"I giocatori intelligenti sono giocatori ben educati!": All'inizio di ogni Drive, dopo che entrambe le squadre si sono piazzate ma prima del Kick-Off, tirare un D6: Con un risultato di 6, un giocatore selezionato a caso della squadra avversaria che non è Marcato viene coinvolto in una discussione inutile con la Tripletta sul suo equipaggiamento. Il giocatore è subito posizionato Prono e diventa Stordito, rappresentando il tempo perso a discutere.

"Non sembrano felici!": Se un risultato Chiama l'Arbitro! viene ottenuto sulla Tabella dell'Evento Kick-Off, la Tripletta si demoralizza e non prenderà più parte a questa partita. Inoltre, ogni squadra ottiene anche una Mazzetta come di consueto. Viene sostituita da un Arbitro standard se disponibile.