



## Modifiche Lucciniane Torneo *Stunty*

1) Il **Pugnale Arrugginito** funziona come lo Stab, ma è considerato come un'arma segreta perché fornisce un +1 su tutti i tiri armatura effettuati su i giocatori con armatura 8 o più.

2) L'abilità **Infect** è stata modificata con **Cancrena di Nurgle**: attenzione però, qualsiasi giocatore che verrà infettato giocherà nella squadra dei nurgle come un Nurgling normale e non come citato nel nuovo regolamento.

3) Tutti gli Star Player hanno "Solitario" anche quelli a cui mi sono scordato di aggiungerlo.

4) Lo schiacciasassi (Deathroller) funziona come nel vecchio regolamento: *Lo schiacciasassi è troppo solido e robusto per poter essere placcato, quindi può ignorare le zone di placcaggio avversarie quando si sposta e non deve mai smarcarsi per lasciarne una. Lo Schiacciasassi può cercare di scattare di caselle addizionali ma se cade la sua caldaia esplose (vedi sotto per gli effetti). Lo schiacciasassi raggiunge il massimo di pericolosità quando viene utilizzato su i giocatori a terra. Per rappresentare questo, se uno schiacciasassi viene utilizzato per commettere un fallo si aggiunge un +6 al tiro armatura per determinare se il giocatore a terra ha subito un infortunio.*

*Lo schiacciasassi abbattuto da un blocco o dall'uso di un incantesimo, o la cui caldaia esplose mentre muove caselle addizionali, o che subiscono un infortunio in qualsiasi modo, sono inutilizzabili per il resto della partita: ma potrà giocare nella partita successiva.*

5) "Lanciare compagni" può essere usato insieme alle altre abilità di passaggio, perciò anche il Blunderbuss (si, spari i compagni ovunque)!!!

6) Alle squadre che termineranno la partita (fine del tempo regolamentare) con un pareggio sarà data la possibilità di giocare altri due tempi supplementari da 6 turni ciascuno.

### 7) Tabella per gli spareggi nella classifica:

1°	2°	3°	4°	5°
Vittoria	Casualites su fallo	Casualites	Mete	Passaggi

8) Al costo di 20,000 mo un giocatore che abbia tra le abilità normali **Agilità** può acquisire l'abilità "Finché morte non ci separi" che consiste in: nell'esecuzione di un fallo questo giocatore è così abile da non farsi mai scoprire in nessun caso e tanto abile a colpire da guadagnare un +2/+2 per ogni fallo che commette. A solo un piccolo difetto: se il giocatore non muore la sua ira furibonda non ha termine. questo si traduce in questo modo: se il giocatore che subisce il fallo ha un infortunio che supera il risultato di 52 sulla tabella, il picchiatore è libero di agire normalmente nel suo turno successivo. Se al contrario si presenta un qualsiasi risultato al di sotto dal 52 in giù o nessun infortunio il picchiatore deve tirare un d6: con un risultato di 6 il picchiatore è libero di agire normalmente ma non può commettere fallo nel suo prossimo turno; con un risultato al di sotto di 6 il giocatore rimarrà bloccato e non potrà muoversi per il resto del suo turno successivo. Si aggiunge un +1 al tiro per ogni altro giocatore della squadra avversaria che si trovi nella zona injuries .

**Può essere schierato un solo giocatore con questa abilità.**

*LudoLega Lucchese, Via Ronco 237/b - 55100 Lucca*

Web: [www.ludolega.it](http://www.ludolega.it) - Mail to: [info@ludolega.it](mailto:info@ludolega.it)

Tel: 347 055 7997 - 347 737 1705