

# NANI DEL CAOS

Nel lontano oriente, sulle terre cosparse di cenere dei Nani del Caos, si erge la torre di Zharr Naggrund. Tra quelle guglie annerite i Nani del Caos pianificano la disfatta dell'ovest e il loro eventuale dominio sul mondo.

## Campioni, Musici e Alfieri

Ogni unità appiedata di Hobgoblin Cavalcalupi dell'esercito può promuovere uno dei modelli a Campione, Musicista o Alfiere per +10 p.ti ciascuno. Ogni unità di Torocentauri dell'esercito può promuovere un modello a Campione, Musicista o Alfiere per +15 p.ti ciascuno. Un Campione ha +1A. Un Alfiere delle unità di Guerrieri Nani del Caos o di Torocentauri potrà portare uno stendardo magico per un valore massimo di 50 p.ti.

## Regole Speciali

Le seguenti regole speciali si applicano ai personaggi e alle unità di un esercito di Nani del Caos.

- I Nani del Caos inseguono e fuggono solo di 2D6-1" invece dei normali 2D6".

- I Nani del Caos possono utilizzare i tromboni. Un'unità armata di tromboni **può** muovere e tirare nello stesso turno. Quando sparano creano una 'zona di fuoco' di larghezza pari a quella dell'unità e di 12" di profondità di fronte ad essi. Ogni modello all'interno di questa zona vengono colpiti con 4+. Le uniche eccezioni sono i modelli che si trovano dietro solidi ripari quali colline o edifici. I modelli che si trovano dietro muri o foreste vengono colpiti normalmente. I colpi vengono risolti a Fo3 più 1 per ogni rango extra, fino ad un massimo di Fo5. Per essere considerato valido, un rango deve essere composto da almeno quattro modelli. La presenza di un singolo personaggio all'interno del rango frontale non ne influenza il fuoco.

- **Animosità.** Alla fine della Fase di Inizio Turno tira 1 D6 per ogni unità di Hobgoblin, Guerrieri Orchi, Goblin e Vilcanaglie. Con un risultato di 2-6 l'unità obbedirà agli ordini, ma con un 1 litigheranno tra loro e non potranno fare nulla per quel turno.

- I Nani del Caos e i Torocentauri ignorano i test di Panico a causa di qualsiasi unità di Orchi e Goblin in fuga o in rotta.

- Qualsiasi genere di Orco ignora i test di Panico per qualsiasi unità di Goblin in fuga o in rotta.

- Tutte le truppe ignorano i test di Panico per qualsiasi unità di Hobgoblin in fuga o in rotta **eccetto gli altri Hobgoblin.**

- I Maghi dei nani del Caos possono usare le seguenti Sfere della Magia: Fuoco, Metallo, Ombre e Morte.

## GRANDI EROI

SCIÀ ..... 120 punti per modello  
 ARCISTREGONE ..... 190 punti per modello  
 0-1 SCIÀ TOROCENTAURO ..... 170 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Scià	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Arcistregone	3	4	3	4	5	3	1	1	10
Scià Torocentauro	8	6	3	5	5	3	5	5	9
Grande Taurus	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Lammasu	6	3	0	5	5	4	2	2	8

**Equipaggiamento:** Arma bianca. L'Arcistregone non può avere altri equipaggiamenti. Possono avere un'arma bianca aggiuntiva (+6 p.ti) o un grande arma (+6 p.ti). Possono avere un'armatura leggera (+3 p.ti), un'armatura pesante (+6 p.ti) e/o possono portare uno scudo (+3 p.ti).

Lo Scià può cavalcare un Grande Taurus (+230 p.ti). L'Arcistregone può cavalcare un Lammasu (+200 p.ti).

**Regole Speciali:** L'Arcistregone è un Mago di 3° Livello che può essere portato al 4° per +35 p.ti. Il Grande Taurus e il Lammasu sono **Bersagli Grandi**, causano **terrore** e possono **Volare**. Il Grande Taurus è immune agli attacchi basati sul fuoco, ha un TA di 4+ e soffia fuoco a Fo3. Il Lammasu genera +2 Dadi di Dispersione gli incantesimi diretti contro lui e/o chi lo cavalca.

## EROI

SATRAPO ..... 60 punti per modello  
 STREGONE NANO DEL CAOS ..... 65 punti per modello  
 SATRAPO TOROCENTAURO ..... 100 punti per modello  
 EROE HOBGOBLIN ..... 40 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Satrapo	3	6	4	4	4	2	3	3	10
Stregone	3	4	3	3	4	2	2	1	9
Sat. Torocentauro	8	5	3	4	5	2	4	4	9
Eroe Hobgoblin	4	5	3	4	4	2	3	3	7
Lupo	9	3	0	3	3	1	3	1	3

**Equipaggiamento:** Arma bianca. Uno Stregone non può avere altri equipaggiamenti. Gli Eroi possono avere un'arma bianca aggiuntiva (+4 p.ti) o una grande arma (+4 p.ti). Possono portare un'armatura leggera (+2 p.ti), un'armatura pesante (+4 p.ti) e/o portare uno scudo (+2 p.ti).

Un Eroe Hobgoblin può cavalcare un Lupo (+12 p.ti).

Un Satrapo o un Satrapo Torocentauro può diventare Alfiere dello Stendardo da Battaglia per +25 p.ti. Può allora portare qualsiasi stendardo magico (nessun limite in p.ti), ma in quel caso non potrà avere nessun'altro oggetto magico e nessun tipo di equipaggiamento, eccetto un'armatura leggera o una pesante. L'Alfiere dello Stendardo da Battaglia non può essere il Generale dell'esercito.

**Regole Speciali:** Lo Stregone è un Mago di 1° Livello che può essere portato al 2° per +35 p.ti.

## TRUPPE

GUERRIERI NANI DEL CAOS ..... 9 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Guerriero	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**Dimensione dell'Unità:** 10+

**Equipaggiamento:** Arma bianca, armatura pesante e scudo. Possono avere una grande ascia (+2 p.ti) o sostituire lo scudo con un trombone (+3 p.ti).

HOBGOBLIN ..... 2 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Hobgoblin	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Lupo	9	3	0	3	3	1	3	1	3

**Dimensione dell'Unità:** 10+

**Equipaggiamento :** Arma bianca. Possono avere un arco (+3 p.ti), un'armatura leggera (+1 p.ti) e/o uno scudo (+1 p.ti). Possono cavalcare un Lupo (+9 p.ti).

**Regole Speciali: IMPORTANTE:** Gli Hobgoblin non contano nel numero minimo di Truppe richiesto per la composizione dell'esercito, perciò dovrete avere delle unità di Guerrieri Nani del Caos, non importa quanti Goblin siano presenti.

Gli Hobgoblin su Lupo sono **cavalleria leggera**.

## TRUPPE SPECIALI

### GUERRIERI ORCHI GOBLIN

Vedi la Lista dell'Esercito degli Orchi e Goblin.

#### MISSILE ..... 80 p.ti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Missile	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Serventi	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**Dimensione dell'unità:** 1 macchina da guerra con 2 serventi Nani del Caos.

**Equipaggiamento:** arma bianca e armatura pesante.

**Regole speciali:** consideralo come una catapulta con le seguenti modifiche. La massima distanza stimabile è 48". Usa la Tabella delle Avarie dei cannoni se ottieni un risultato "Avaria" e una freccia. Se invece ottieni un risultato di "Colpito" e "Avaria" il razzo colpisce il punto che hai mirato e rimbalza in una direzione casuale prima di esplodere. Tira 4D6 per determinare la distanza in pollici di quanto il razzo si sposta (nella direzione indicata dalla freccia sul dado col simbolo "Colpito") e risolvi l'esplosione in quel punto. Il Missile non causa nessun danno nel punto in cui rimbalza.

#### 0-1 UNITÀ DI ORCHI NERI

Vedi la Lista dell'Esercito degli Orchi e Goblin.

#### BALISTA DEGLI HOBGOBLIN ..... 30 p.ti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Balista Hobg.	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Serventi	4	3	3	3	3	1	2	1	6

**Dimensione dell'unità:** 1 macchina da guerra con 2 serventi Hobgoblin. Puoi scegliere fino a 2 baliste come singola Scelta Speciale.

**Equipaggiamento:** arma bianca.

**Regole speciali:** vedi il libro delle regole di Warhammer.

#### VILCANAGLIE ..... 5 p.ti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Vilcanaglia	4	3	3	3	3	1	2	1	6

**Dimensione dell'unità:** 10+

**Equipaggiamento:** 2 armi bianche.

**Regole speciali:** *attacchi venefici*. Le Vilcanaglie non possono mai essere accerchiate da un'unità nemica, ma possono sempre accerchiare, con un numero qualsiasi di modelli, l'unità nemica, indipendentemente dal fatto di aver vinto o perso il combattimento.

## TRUPPE RARE

#### TOROCENTAURI ..... 20 p.ti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Torocentauro	8	4	3	4	4	1	3	2	9

**Dimensione dell'unità:** 5+

**Equipaggiamento:** arma bianca, grande ascia, armatura leggera e scudo. Possono sostituire la grande ascia con un'arma bianca addizionale senza nessun costo. Possono sostituire l'armatura leggera con un'armatura pesante (+1 p.to).

**Regole speciali:** la Forza dell'Unità dei Torocentauri è pari a 2 per modello.

#### SQUASSATERRA ..... 110 p.ti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Squassaterra	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Serventi	3	4	3	3	4	1	2	1	9

**Dimensione dell'unità:** 1 macchina da guerra con 3 serventi Nani del Caos.

**Equipaggiamento:** arma bianca e armatura pesante.

**Regole speciali:** consideralo come una catapulta con le seguenti modifiche. Puoi stimare una distanza che vada da un minimo di 12" ad un massimo di 48". Utilizza la Tabella delle Avarie dell'Artiglieria. Dopo aver determinato dove atterra il colpo, tira 2D6: ogni unità che si trovi ad una distanza compresa nel risultato del tiro partendo dal centro della sagoma, muove solo della metà del suo normale Movimento per la durata del turno successivo e non può tirare nella fase di Tiro. Le macchine da guerra che si trovano nell'area d'effetto possono tirare solo se ottengono un risultato di 4+ su 1D6.

## OGGETTI MAGICI

Puoi scegliere gli oggetti magici per i tuoi personaggi e per le tue unità tra quelli della lista seguente e/o del libro delle regole.

**Nero Martello di Hashut (arma magica):** +2Fo. I bersagli suscettibili al fuoco vengono automaticamente uccisi se subiscono una ferita. 45 p.ti.

**Lama d'Ossidiana (arma magica):** non concede TA. Se l'avversario subisce una ferita il suo scudo e la sua armatura (anche se magici) vengono distrutti. 70 p.ti.

**Tetra Mazza della Morte (arma magica):** una volta per battaglia il possessore può effettuare un singolo attacco speciale invece di seguire la normale procedura per colpire ecc. Tutti i modelli in contatto di base (esclusa la cavalcatura del possessore) subiscono 1D3 Fe senza TA. 100 p.ti.

**Armatura di Gazrakh (armatura magica):** conferisce un TA di 1+ che non può essere migliorato in alcun modo. 30 p.ti.

**Armatura della Fornace (armatura magica):** conta come una normale armatura (TA 4+). TS 5+. Il portatore e la sua cavalcatura sono immuni a tutti gli attacchi e gli incantesimi basati sul fuoco. 45 p.ti.

**Talismano di Ossidiana (talismano):** il possessore è immune a tutti gli incantesimi (compresi quelli alleati) e non può lanciare incantesimi. I Maghi a contatto di base col portatore non possono lanciare incantesimi. 100 p.ti.

**Bracciali di Bazhrakk il Crudele (oggetto magico):** +1Fo. Se il possessore ottiene un 1 per colpire, il colpo viene portato su un modello amico in contatto di base, scelto a caso. Può essere la sua cavalcatura. 20 p.ti.

**Gemma Nera di Gnar (oggetto magico):** può essere attivata all'inizio della fase di Corpo a Corpo di uno dei giocatori, dopo che le sfide sono state lanciate e accettate. Il possessore e un modello in contatto di base (scelto da chi porta la Gemma) non possono attaccare o essere attaccati per la durata dell'intera fase. Risolvi normalmente il combattimento. I destrieri non possono attaccare. Un solo utilizzo. 35 p.ti.

**Calice dell'Oscurità (arcano):** puoi scegliere di tirare 1D3 all'inizio della fase Magica di uno dei giocatori. Il risultato è il numero di dadi rimosso dal totale di dadi utilizzati per gli incantesimi di entrambi i giocatori. 50 p.ti.

**Stendardo dello Schiavista (stendardo magico):** Orchi, Goblin e sHobgoblin entro 12" dallo stendardo possono ritirare i dadi di qualunque test di Psicologia fallito. 50 p.ti.