

DONI DEL CAOS KHORNE

ARMATURA DEL CAOS: ogni personaggio speciale associato alla squadra ha in dotazione un'armatura costruita in epoche più evolute e intrisa dell'energia del Dio, questo lo porta ad avere una protezione di livello 0 per armi da fuoco leggere e 1 per armi da fuoco pesanti e corpo a corpo. Questa condizione permane per tutta la durata della partita indipendentemente dal numero di ferite subite o dagli attacchi.

PORTALE WARP: la squadra con questo dono entra in gioco ovunque sulla mappa ma sempre ad almeno a 8 caselle libere da un obiettivo o un punto d'ingresso nemico. Nel caso non sia possibile soddisfare questa condizione il dono è perso. Se l'avversario schiera psionici, aumentare di 3 il numero di caselle.

IRA DI KHORNE: la squadra ha offeso la divinità in qualche modo, deve riscattarsi agli occhi del dio, ma esso non è benevolo con loro. Per questo la loro disponibilità di punti azione è ridotta di un punto.

INSTABILITÀ DIMENSIONALE: la permanenza di questa squadra nell'occhio del terrore o in qualunque altro mondo soggetto alle tempeste del caos l'ha portata sul confine del nostro universo fisico rendendo i suoi componenti esseri multidimensionali. Non hanno però la capacità di stabilizzare la loro condizione e quindi possono improvvisamente balzare da un universo all'altro, da una dimensione all'altra. Per questo ad ogni inizio turno prima di qualunque movimento, il giocatore caotico tira un dado di quarto livello, con un risultato di 9+ un componente della squadra scompare balzato in un'altra dimensione. La scelta deve essere casuale, numerare i componenti della squadra e lanciare un dado le cui facce sono almeno uguali o superiori. Il numero risultate indica il modello da rimuovere. Dopo la scomparsa del primo modello, lanciare due dadi di colore diverso e stabilire quale dei due determina la scomparsa di un nuovo modello o il ritorno di uno di quelli scomparsi. Lanciare i dadi, se li si ottiene un 9+ con il dado di ritorno, scegliere casualmente uno dei modelli scomparsi nello stesso modo visto in precedenza e riposizionarlo entro 4 caselle libere da un qualunque componente della squadra ancora schierato. Se si ottengono due 9+ non si manifesta nessuna instabilità dimensionale. Per ogni modello balzato in un'altra dimensione aggiungere + 1 al risultato del dado di ritorno, due risultati 9 puri (cioè senza modifiche) determinano comunque un niente di fatto come già indicato.

PROMOZIONE A LIVELLO SUCCESSIVO: il personaggio speciale di questa squadra, tranne il demone o il dreadnought è stato eletto al ruolo successivo (es, aspirante campione in campione, campione in signore del caos, signore del caos in demone). Nessun costo aggiuntivo è richiesto. Se già presente un modello di demone maggiore, il dono è perso.

FREESIA: Khorne è il dio della guerra e della violenza, anela il sangue e lo scontro fisico più che quello a distanza. I suoi adepti possono essere così fortunati da ricevere in dono questa condizione frenetica di ricerca dello scontro. Per questo la loro capacità di combattimento corpo a corpo aumenta di 1 attacco. Ciò possono effettuare due attacchi durante la stessa azione (non lanciano un dado in più). Questa condizione è valida per ogni componente della squadra e persiste per tutta la partita.

ASCIA DI KHORNE: è una dotazione specifica di questi caotici, l'arma prediletta per i combattimenti corpo a corpo. Di fatto è un'arma ad energia normale ma conferisce un -3 a tutti i tiri armatura del nemico. Lascia di Khorne può essere usata al posto di una qualsiasi arma ad energia solo se in combinazione con una pistola e solo da personaggi speciali. Non si pagano i punti per equipaggiare queste armi.

BERSEKER: il berserker è un fanatico guerriero privo di paura o esitazione su cui le ferite fanno meno effetto rispetto ad altri combattenti. Tutti i modelli della squadra avranno un incremento dei punti ferita in ragione di +3 per i personaggi speciali e +2 per gli altri.

SPAWN: eliminare un modello della squadra che lo ha generato lanciando un dado e numerandone i componenti. Una volta creato, lo spawn, accederà alla pianca assieme alla squadra. Questa creatura è un abominio del caos soggetto a follia completamente incontrollabile salvo per i primi due turni di gioco in cui rispetta le volontà del giocatore caotico e muove coerentemente. Per il resto della partita sarà votato alla sola distruzione di tutto e tutti. Non identifica amici da nemici e attacca o muove sempre contro un bersaglio più vicino come movimento involontario, nel caso di equidistanza lanciare un dado per determinare la direzione.

Pur di arrivare ad un bersaglio attraverso le fiamme incurante delle ferite che possono causargli, percorrerà sempre la via più breve verso l'obiettivo in vista. Non è soggetto ad attacchi psichici o identificati come tali, non può aprire nessuna porta che non si apra automaticamente ne percepisce oltre la linea di vista la presenza di bersagli, se non vi sono bersagli in vista rimane immobile. Se presente un demone, esegue ogni ordine ricevuto e non è più soggetto a follia.

