

WARHAMMER®

PRESCELTI DEL CAOS

Dall'estremo nord giungono le legioni conquistatrici del Caos, guidate dai Campioni degli dei oscuri e dagli immortali Principi Demone. Alessio Cavatore presenta una lista dell'esercito completa da usare fino all'uscita del nuovo libro dei Guerrieri del Caos.

A llevati in battaglia, questi grandi guerrieri combattono per la gloria e il favore delle proprie divinità protettrici. L'immortalità e il potere definitivo sono le ricompense per chi è forte, mentre le mutazioni e la follia lo sono per chi è debole.

Con l'arrivo della lista dei Demoni del Caos per Warhammer, abbiamo dato inizio a un nuovo approccio alle diverse liste del Caos: ciascuna armata viene trattata separatamente con il proprio libro. Pertanto, la vecchia lista di Orde del Caos non è più valida. Phil Kelly sta lavorando duramente a una nuova lista di Guerrieri del Caos che vedrà la luce in un futuro non troppo lontano. Nel frattempo, per tutti i generali del Caos (e le aspiranti Progenie) presentiamo una lista "temporanea" che consentirà di schierare un'armata di Guerrieri del Caos

perfettamente funzionante fino a che Phil non avrà finito di lavorare (o non correrà urlando nella Desolazione del Caos). Per mantenere lo stile dei Demoni del Caos, questa lista è stata pensata come una serie di regole autonome. Non fa riferimento né ai Demoni del Caos, né alle Bestie del Caos, con la temporanea eccezione del Gigante del Caos (che ha troppe regole per essere stampate sulla rivista!).

Anche se le uscite del Caos includeranno diversi kit di plastica nuovi che accompagneranno quelli dei Guerrieri del Caos e dei Predoni del Caos, possiamo assicurare che i tipi di truppa inclusi in questa lista saranno presenti anche nella nuova versione, dunque potrai mettere assieme un'armata certo che la situazione non potrà che migliorare per i seguaci degli dei oscuri.



LISTA DELL'ESERCITO DEI GUERRIERI DEL CAOS

Scegliere i personaggi

I personaggi sono suddivisi in due categorie: Grandi Eroi ed Eroi. Il numero massimo di personaggi che possono essere inclusi in un'armata è indicato nella tabella sottostante. Di questi, solo un numero limitato può essere composto da Grandi Eroi.

Valore in punti dell'armata	Totale max. Personaggi	Max. Grandi Eroi	Max. Eroi
Meno di 2.000	3	0	3
2.000 o più	4	1	4
3.000 o più	6	2	6
4.000 o più	8	3	8
Ogni +1.000	+2	+1	+2

Un'armata non deve includere per forza il numero massimo di personaggi consentiti, ma deve sempre includere almeno un personaggio: il Generale. Un'armata non deve per forza includere Grandi Eroi, se lo preferisci può avere solo Eroi.

Molti personaggi possono essere equipaggiati con oggetti magici che rappresentano armi antiche e altri manufatti di considerevole vetustà e potenza. Qualora i personaggi dispongano di tale opzione, viene specificato nella descrizione individuale.

Scegliere le truppe

Il numero di ciascun tipo di unità concesso dipende dal valore in punti dell'armata.

Esiste un minimo di unità della categoria Truppe che devi scegliere. I Mastini da Guerra del Caos non contano ai fini del numero minimo di Truppe.

Per le unità Speciali e Rare esiste un numero massimo di unità che puoi schierare.

Valore in punti dell'armata	Unità di Truppe	Unità Speciali	Unità Rare
Meno di 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 o più	3+	0-4	0-2
3.000 o più	4+	0-5	0-3
4.000 o più	5+	0-6	0-4
Ogni +1.000	+1 minimo	+0-1	+0-1

Come i personaggi, alcune unità possono essere equipaggiate con oggetti magici (in genere uno standardo). Qualora le unità abbiano tale opzione, viene incluso nella descrizione individuale.



Marchi del Caos

I personaggi, le unità dei Guerrieri del Caos e Cavalieri del Caos e i Carri del Caos possono avere il Marchio di una specifica divinità del Caos al costo in punti addizionale indicato in ogni descrizione. Ognuno dei Marchi concede i propri benefici (mostrati a destra) al personaggio, unità o carro che lo ostenta. Il Marchio ha effetto su tutti i modelli dell'unità e solo i personaggi che hanno il medesimo Marchio possono aggregarsi all'unità o viaggiare sul carro. Il personaggio o l'unità possono avere un solo Marchio. A causa della natura arcana, i Marchi dati ai Principi Demone conferiscono regole speciali diverse, come indicato nella descrizione.

Marchio di Khorne

Il personaggio/unità è soggetto a Furia.

Marchio di Nurgle

Il personaggio/unità incute Paura.

Marchio di Slaanesh

Il personaggio/unità è immune alla Psicologia.

Marchio di Tzeentch

Il personaggio/unità ha un tiro salvezza di 6+. Se è un Mago, può usare qualsiasi sfera del Sapere di Warhammer.



GRANDI EROI

Condottiero del Caos

200 punti

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Condottiero	4	8	3	5	5	3	8	5	9

Armi e armatura:

- Arma a una mano
- Armatura del Caos (tiro armatura di 4+)

Opzioni:

Armi (una sola scelta):

Grande arma20 p.ti
 Arma a una mano
 addizionale15 p.ti
 Flagello15 p.ti
 Alabarda.....15 p.ti

Oggetti magici:

Qualsiasi, per un totale
 di100 p.ti

Cavalcatura (una sola scelta):

Drago del Caos360 p.ti
 Cavalcatura Demoniaci...50 p.ti
 Destriero del Caos Bardato ..25 p.ti
 Carro100 p.ti
 (Scelto normalmente dalla lista,
 sostituisce uno degli aurighi).

Marchio del Caos

(una sola scelta):

Marchio di Khorne15 p.ti
 Marchio di Slaanesh...20 p.ti
 Marchio di Nurgle.....20 p.ti
 Marchio di Tzeentch ..10 p.ti

Equipaggiamento aggiuntivo

Scudo15 p.ti

Stregone Esaltato del Caos

225 punti

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Stregone Esaltato	4	5	3	4	4	3	5	2	8

Armi e armatura:

- Arma a una mano
- Armatura del Caos (tiro armatura di 4+)

Magia:

Si tratta di un Mago di Terzo Livello. Può usare incantesimi dalle Sfere del Sapere della Morte, del Fuoco o dell'Ombra. Se ha il Marchio di Tzeentch, può usare qualsiasi Sfera del Sapere del regolamento.

Opzioni:

Oggetti magici:

Qualsiasi, per un totale
 di100 p.ti

Cavalcatura (una sola scelta):

Cavalcatura Demoniaci...50 p.ti
 Destriero del Caos Bardato ..25 p.ti
 Carro100 p.ti
 (Scelto normalmente dalla lista,
 sostituisce uno degli aurighi).

Marchio del Caos

(una sola scelta):

Marchio di Slaanesh...20 p.ti
 Marchio di Nurgle.....20 p.ti
 Marchio di Tzeentch ..15 p.ti

Promozione:

a Mago di
 Quarto Livello.....35 p.ti

Principe Demone

350 punti

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Principe Demone	8	8	0	5	5	4	7	5	8

Il Principe Demone conta come una scelta Grande Eroe e una scelta Eroe.

Regole Speciali:

- Immune alla Psicologia
- Determinato
- Tiro salvezza di 5+
- Attacchi Magici
- Terrore
- Volo
- Forza dell'Unità 3

Opzioni:

Marchio del Caos

(una sola scelta):

Marchio di Khorne20 p.ti
 (Resistenza alla Magia (1), Furia)
 Marchio di Slaanesh...25 p.ti
 (Colpisce Sempre per Primo)
 Marchio di Nurgle.....30 p.ti
 (Resistenza 6)
 Marchio di Tzeentch...20 p.ti
 (tiro salvezza di 4+)

Promozione:

Può essere uno Stregone, per +40 punti per livello, fino al Quarto Livello massimo (a meno che non abbia il Marchio di Khorne).

Può usare il Sapere della Morte, dell'Ombra o del Fuoco. Se ha il Marchio di Tzeentch, può usare qualsiasi Sapere del regolamento.

Cavalcature dei Personaggi

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Destriero del Caos	8	3	0	4	3	1	3	1	5
Drago del Caos	6	6	0	6	6	6	3	6	8
Cavalcatura Demoniaci	9	4	0	5	5	1	4	2	6

DRAGO DEL CAOS

Occupa una scelta Eroe aggiuntiva.

Regole Speciali: Bersaglio Grande, Terrore, Volo, Pelle a Scaglie (3+), Due Armi a Soffio (una ha Forza 3, l'altra Forza 2 con Penetrazione dell'Armatura).

CAVALCATURA DEMONIAICA

Regole Speciali:

Attacchi Magici.
 Nota: la Cavalcatura Demoniaci viene usata per rappresentare Destrieri di Slaanesh, Juggernaut di Khorne e Dischi di Tzeentch.

EROI

Campione Esaltato del Caos

90 punti

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Campione Esaltato	4	7	3	5	5	2	7	4	8

Armi e armatura:

- Arma a una mano
- Armatura del Caos (tiro armatura di 4+)

Opzioni:

Armi (una sola scelta):

Grande arma15 p.ti
 Arma a una mano
 addizionale10 p.ti
 Flagello10 p.ti
 Alabarda.....10 p.ti

Cavalcatura (una sola scelta):

Cavalcatura Demoniaci...40 p.ti
 Destriero del Caos Bardato ...20 p.ti
 Carro100 p.ti
 (Scelto normalmente dalla lista, sostituisce uno degli aurighi).

Marchio del Caos

(una sola scelta):

Marchio di Khorne15 p.ti
 Marchio di Slaanesh...20 p.ti
 Marchio di Nurgle.....20 p.ti
 Marchio di Tzeentch ..10 p.ti

Oggetti magici:

Qualsiasi, per un totale di50 p.ti

Equipaggiamento aggiuntivo:

Scudo10 p.ti

Aspirante Campione del Caos*

70 punti

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Aspirante Campione	4	6	3	5	4	2	6	3	8

Aspiranti Campioni e Stregoni del Caos non possono essere il Generale se sono presenti altri tipi di personaggio.

Armi e armatura:

- Arma a una mano
- Armatura del Caos (tiro armatura di 4+)

Opzioni:

Armi (una sola scelta):

Grande arma10 p.ti
 Arma a una mano
 addizionale5 p.ti
 Flagello5 p.ti
 Alabarda.....5 p.ti

Cavalcatura (una sola scelta):

Destriero del Caos Bardato .15 p.ti
 Carro100 p.ti
 (Scelto normalmente dalla lista, sostituisce uno degli aurighi).

Marchio del Caos

(una sola scelta):

Marchio di Khorne15 p.ti
 Marchio di Slaanesh...20 p.ti
 Marchio di Nurgle.....20 p.ti
 Marchio di Tzeentch ..10 p.ti

Oggetti magici:

Qualsiasi, per un totale di50 p.ti

Equipaggiamento aggiuntivo:

Scudo5 p.ti

*Alfiere dello Stendardo da Battaglia

Un Aspirante Campione dell'armata può sorreggere lo Stendardo da Battaglia per +25 p.ti. Così facendo può avere uno stendardo magico (senza limiti in punti), ma in questo caso non può avere altri oggetti magici.

Stregone del Caos

75 punti

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Stregone	4	5	3	4	4	2	5	1	8

Aspiranti Campioni e Stregoni del Caos non possono essere il Generale se sono presenti altri tipi di personaggio.

Armi e armatura:

- Arma a una mano
- Armatura del Caos (tiro armatura di 4+)

Magia:

Si tratta di un Mago di Primo Livello. Può usare incantesimi del Sapere della Morte, del Fuoco o dell'Ombra. Se ha il Marchio di Tzeentch, può usare qualsiasi Sapere del regolamento.

Opzioni:

Oggetti magici:

Qualsiasi, per un totale di50 p.ti

Marchio del Caos

(una sola scelta):

Marchio di Slaanesh...20 p.ti
 Marchio di Nurgle.....20 p.ti
 Marchio di Tzeentch ..15 p.ti

Cavalcatura (una sola scelta):

Cavalcatura Demoniaci.....30 p.ti
 Destriero del Caos Bardato ...15 p.ti
 Carro100 p.ti
 (Scelto normalmente dalla lista, sostituisce uno degli aurighi).

Promozione:

a Mago di Secondo Livello.....35 p.ti



TRUPPE

Guerrieri del Caos

12 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Guerriero	4	5	3	4	4	1	5	1	8
Campione	4	5	3	4	4	1	5	2	8

Dimensioni dell'unità: 10+
Armi e armatura:
 • Arma a una mano
 • Armatura pesante

Una delle unità di Guerrieri del Caos dell'armata può essere promossa a unità di Prescelti (+5 punti per modello). Tutti i modelli dell'unità di Prescelti indossano un'Armatura del Caos (TA 4+) e hanno un Attacco extra sul profilo.

Opzioni:

Gruppo Comando:

Promuovere uno dei Guerrieri a Campione12 p.ti
 Promuovere uno dei Guerrieri a Musico6 p.ti
 Promuovere uno dei Guerrieri ad Alfiere12 p.ti
 Può avere uno stendardo magico del valore massimo di50 p.ti

Armi (una sola scelta, costo in punti per modello):

Grande arma2 p.ti
 Arma a una mano
 addizionale3 p.ti
 Alabarda2 p.ti

Equipaggiamento addizionale (costo in punti per modello):

Scudo1 p.to

Marchio del Caos (una sola scelta):

Marchio di Khorne40 p.ti
 Marchio di Slaanesh ..25 p.ti
 Marchio di Nurgle30 p.ti
 Marchio di Tzeentch ..20 p.ti

Predoni del Caos

5 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Predone	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Capotribù	4	4	3	3	3	1	4	2	7

Dimensioni dell'unità: 10+
Armi e armatura:
 • Arma a una mano

Opzioni:

Gruppo Comando:

Promuovere uno dei Predoni a Capotribù12 p.ti
 Promuovere uno dei Predoni a Musico6 p.ti
 Promuovere uno dei Predoni ad Alfiere12 p.ti

Armi: (una sola scelta, costo in punti per modello)

Grande arma2 p.ti
 Flagello1 p.to

Equipaggiamento addizionale (costo in punti per modello):

Armatura leggera1 p.to
 Scudo1 p.to

Mastini da Guerra del Caos

6 punti per modello

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Mastino	7	4	0	3	3	1	3	1	5

I Mastini non contano ai fini del numero minimo di unità di Truppe che devi includere nell'armata.

Dimensioni dell'unità:

5+

Armi e armatura:

• Nessuna



UNITÀ SPECIALI

Cavalieri del Caos

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Cavaliere	4	5	3	5	4	1	5	1	8
Campione	4	5	3	5	4	1	5	2	8
Destriero del Caos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Dimensioni dell'unità:
4+

Cavalcatura:
• Destriero del Caos Bardato

Armi e armatura:
• Arma a una mano
• Armatura pesante
• Scudo

28 punti per modello

Opzioni:

Gruppo Comando:

Promuovere uno dei Cavalieri a Campione.....20 p.ti
Promuovere uno dei Cavalieri a Musico10 p.ti
Promuovere uno dei Cavalieri ad Alfiere.....20 p.ti
Può avere uno stendardo magico del valore massimo di..50 p.ti

Marchio del Caos (una sola scelta):

Marchio di Khorne40 p.ti
Marchio di Slaanesh...25 p.ti
Marchio di Nurgle.....30 p.ti
Marchio di Tzeentch ..20 p.ti

Una delle unità di Cavalieri del Caos dell'armata può essere promossa a unità di Prescelti (+10 punti per modello). Tutti i modelli di un'unità di Prescelti indossano un'Armatura del Caos (TA 4+) e hanno un Attacco extra sul profilo.

Carri del Caos

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Carro	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Guerrieri	-	5	-	4	-	-	5	1	8
Destriero del Caos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Puoi includere fino a 2 Carri del Caos come singola scelta Speciale.

Dimensioni dell'unità:
1

Armi e armatura:
Gli aurighi sono armati di alabarde.
I Destrieri del Caos sono bardati. Il Carro ha ruote falcate.

100 punti

Equipaggio:

2 Guerrieri del Caos

Tirato da:

2 Destrieri del Caos

Tiro armatura:

3+

Opzioni:

Marchio del Caos (una sola scelta):

Marchio di Khorne15 p.ti
Marchio di Slaanesh...20 p.ti
Marchio di Nurgle.....20 p.ti
Marchio di Tzeentch ..10 p.ti

Predoni a Cavallo

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Predone	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Capotribù	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Destriero	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Dimensioni dell'unità:
5+

Cavalcatura:
• Destriero

Regole Speciali:
• Cavalleria Leggera

Armi e armatura:
• Arma a una mano

13 punti per modello

Opzioni:

Gruppo Comando:

Promuovere uno dei Predoni a Capotribù12 p.ti
Promuovere uno dei Predoni a Musico6 p.ti
Promuovere uno dei Predoni ad Alfiere12 p.ti

Armi: (una sola scelta, costo in punti per modello)

Lancia1 p.to
Flagello2 p.ti

Armi da tiro: (una sola scelta, costo in punti per modello)

Asce da lancio.....1 p.to
Giavellotti4 p.ti



UNITÀ RARE

Progenie del Caos

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Progenie	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	10

Puoi includere fino a 2 Progenie come singola scelta Rara.

Dimensioni dell'unità:
1

Gigante del Caos

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Gigante	6	3	3	6	5	6	3	speciale	10

Dimensioni dell'unità:
1

- Regole Speciali:**
- Ignora il Panico dei Piccoli
 - Bersaglio Grande
 - Terrore
 - Cade a Terra
 - Scavalca gli Ostacoli
 - Determinato
 - Attacchi del Gigante

Cannone Infernale del Caos

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Cannone	-	4	4	6	7	6	1	4	9
Nano del Caos	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Dimensioni dell'unità:
1

- Regole Speciali:**
- Vedi a fianco

60 punti

Regole Speciali: Movimento Speciale (dichiara la direzione e poi sposta la Progenie di 2D6", se raggiunge il nemico viene considerata in carica, ma si muove dell'intera distanza anche se il nemico fugge fuori portata), Attacchi Speciali (tira per il numero di Attacchi all'inizio di ogni combattimento), Irriducibile, Paura, Forza dell'Unità 3.

205 punti

Opzioni:

Promozione a Mostrosità Mutante.....20 p.ti

Le regole complete del Gigante del Caos si trovano alle pagine 29-30 del libro Bestie del Caos o collegandosi a:

<http://it.games-workshop.com>

270 punti

Un Cannone Infernale conta come due scelte Rare.

Le regole complete per il Cannone Infernale del Caos si possono trovare collegandosi a:

<http://it.games-workshop.com>



OGGETTI MAGICI

Un personaggio del Caos può scegliere oggetti dalla lista degli oggetti magici comuni e da quella degli oggetti magici del Caos, come indicato nella propria descrizione.

OGGETTI MAGICI COMUNI

Spada Incantata30 punti
Arma; +1 per colpire.

Spada della Guerra20 punti
Arma; +1 Attacco.

Spada della Forza20 punti
Arma; +1 in Forza.

Lama Lacerante5 punti
Arma; -1 al tiro armatura.

Scudo Incantato10 punti
Armatura; tiro armatura di 5+.

Talismano di Protezione15 punti
Talismano; tiro salvezza di 6+.

Pergamena di Dispersione25 punti
Un solo uso.
Arcano; disperde automaticamente un incantesimo nemico.

Pietra del Potere25 punti
Un solo uso.
Arcano; +2 dadi per lanciare un incantesimo.

Bastone della Stregoneria50 punti
Arcano; +1 per disperdere gli incantesimi.

Stendardo da Guerra25 punti
Stendardo; +1 alla risoluzione del combattimento.

ARMI MAGICHE

Spada Runica del Caos60 punti
Per ogni ferita non salvata inflitta da chi la brandisce, quest'ultimo ottiene +1 Ferita. In questo modo può eccedere il numero iniziale di Ferite.

Spada Demoniaca del Caos50 punti
Chi la brandisce ottiene un bonus di +1 ad AC, Fo e A. Tuttavia, ogni risultato di 1 per colpire in corpo a corpo fa sì che l'attacco venga risolto contro il personaggio invece che contro il nemico.

Frusta del Piacere40 punti
Solo modelli con il Marchio di Slaanesh.
Il possessore ottiene +1 Attacco, ma non può portare uno scudo o uno stendardo. Inoltre colpisce sempre per primo.

Mazza Immonda35 punti
Solo modelli con il Marchio di Nurgle.
Tutti gli attacchi portati con la Mazza Immonda sono attacchi venefici. Inoltre, se il possessore uccide un personaggio nemico in combattimento, incute Terrore per il resto della partita.

Ascia di Khorne25 punti
Solo modelli con il Marchio di Khorne.
Conferisce agli attacchi in corpo a corpo del possessore la regola colpo mortale.

ARMATURE MAGICHE

Scudo Runico del Caos50 punti
Scudo. Lo Scudo Runico del Caos nega il potere delle armi magiche portate dai modelli a contatto di basetta: considerate normali armi non magiche del proprio tipo.

Armatura della Dannazione30 punti
Armatura del Caos (tiro armatura di 4+). In aggiunta, i modelli che attaccano chi la indossa devono ripetere i tiri per colpire riusciti.

Scudo della Rovina30 punti
Scudo. Inoltre, per ogni tiro armatura riuscito in corpo a corpo da chi lo sorregge, lo scudo infligge un colpo a Forza 4 contro il modello che ha inferto i colpi.

Armatura Cremisi di Dargan20 punti
Armatura del Caos (tiro armatura di 4+). Inoltre, i modelli che desiderano attaccare chi la indossa in corpo a corpo devono prima superare un test di Disciplina, altrimenti non potranno attaccare per quella fase di Combattimento.

TALISMANI

Corona dell'Eterna Conquista50 punti
Il modello ottiene la regale speciale Rigenerazione.

Occhio d'Oro di Tzeentch40 punti
Solo personaggi con il Marchio di Tzeentch.
Il modello e la sua cavalcatura hanno un tiro salvezza di 3+ contro tutti i proiettili magici e normali.

OGGETTI ARCANI

Bastone del Cambiamento70 punti
Solo modelli con il Marchio di Tzeentch.
Il possessore può scegliere di ripetere il tiro di un numero qualsiasi di dadi usati per lanciare un incantesimo. In questo modo può prevenire un Incantesimo Fallito e generare una Forza Inarrestabile. Si tratta di un'eccezione alle normali regole per la ripetizione dei tiri, poiché il possessore può scegliere quali dadi tirare di nuovo. Si applica il secondo risultato.

Teschio di Katam50 punti
Il possessore somma +1 a tutti i tiri per lanciare incantesimi.

Famiglio del Caos40 punti
Il Famiglio del Caos somma un dado alla scorta di dadi potere e a quella di dadi dispersione della fazione del possessore.

OGGETTI INCANTATI

Elmo dai Molti Occhi25 punti
Chi lo indossa colpisce sempre per primo in corpo a corpo. Inoltre è soggetto a Stupidità.

Collare di Khorne25 punti
Solo modelli con il Marchio di Khorne.
Il modello ha Resistenza alla Magia (3).

STENDARDI MAGICI

Stendardo degli Dei125 punti
Le unità amiche entro 12" da esso diventano Determinate.

Stendardo dell'Ira50 punti
Incantesimo Infuso. Livello di Potere 5.
Lo stendardo contiene un proiettile magico infuso con gittata 24", che infligge D6 colpi a Forza 4.