



## KAMPFPATROUILLE: CHAOSDÄMONEN

# MORDHORDE VON HYPORIA

In der gesamten Hyporia-Ballung und noch jenseits davon erzählt man sich düstere Legenden über eine mordlüsterne blutrote Horde aus boshaften, übernatürlichen Jägern, die aus dem Nichts erscheint und nur Leid und Tod hinterlässt. Doch selbst die wortgewaltigste Erzählung verblasst im Vergleich mit dem Schrecken, den Kh'har'ret der Fleischer bringt. Dieser dämonische Kriegsherr und seine unheiligen Gefolgsleute werden durch abscheuliches Blutvergießen in den Realraum beschworen und lassen ihrer Wut und ihrem unstillbaren Blutdurst freien Lauf, wenn sie den Schleier erst durchdrungen haben.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

### A Kh'har'ret der Fleischer (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Blutklinge.

### B Zerfleischer (10 Modelle)

- 8 Modelle sind ausgerüstet mit: Höllenklinge.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Dämonischer Ikone.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Instrument des Chaos.

### C Zerfleischer (10 Modelle)

- 8 Modelle sind ausgerüstet mit: Höllenklinge.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Dämonischer Ikone.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Instrument des Chaos.

### D Bluthunde (5 Modelle)

- 1 Schorfhund ist ausgerüstet mit: Glutgebell; Blutbeschmierten Reißzähnen; Halsband des Khorne.
- 4 Bluthunde sind ausgerüstet mit: Blutbeschmierten Reißzähnen; Halsband des Khorne.

### E Bluthunde (5 Modelle)

- 1 Schorfhund ist ausgerüstet mit: Glutgebell; Blutbeschmierten Reißzähnen; Halsband des Khorne.
- 4 Bluthunde sind ausgerüstet mit: Blutbeschmierten Reißzähnen; Halsband des Khorne.

### F Zerschmetterer (3 Modelle)

- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Hornklinge des Molochs.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Hornklinge des Molochs; Dämonischer Ikone.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Höllenklinge; Hornklinge des Molochs; Instrument des Chaos.





E

B

C

D

F

A

# KAMPFPATROUILLE: CHAOSDÄMONEN

## MORDHORDE VON HYPORIA

### FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz der Mordhorde von Hyporia notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Der Schatten des Chaos* –, die auf den Datenblättern aller Einheiten steht und im Folgenden beschrieben wird.

### DER SCHATTEN DES CHAOS

*Wenn Dämonen in den Realraum strömen, ergießen sich hinter ihnen Mahlströme aus Warpenergie. Gestalt gewordene Emotionen und ungezügelte alpträumhafte Kräfte verzerren alles, was sie berühren, und gestalten die Landschaft zu bizarren Formen um, während sie sterbliche Wesen bis in den Wahnsinn foltern. In einem solchen Sturm zu sein heißt, Bedingungen zu erdulden, die den fundamentalen Gesetzen der Realität entgegenstehen, was sogar gänzlich emotionslose Krieger mit urtümlichem Schrecken erfüllt.*

Bestimmte Bereiche des Schlachtfelds gelten wie folgt als im Schatten des Chaos deiner Armee:

- Deine Aufstellungszone ist immer im Schatten des Chaos deiner Armee.
- Zu Beginn jeder Phase gilt: Das Niemandsland ist bis zum Ende jener Phase im Schatten des Chaos deiner Armee, wenn du mindestens die Hälfte der Missionszielmarker im Niemandsland kontrollierst.
- Zu Beginn jeder Phase gilt: Die gegnerische Aufstellungszone ist bis zum Ende jener Phase im Schatten des Chaos deiner Armee, wenn du mindestens die Hälfte der Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone kontrollierst.

### Dämonenmanifestation

Solange sich eine Einheit deiner Armee im Schatten des Chaos deiner Armee befindet, addiere 1 zu jedem Erschütterungstest für jene Einheit, und wenn jener Test gelingt, erhält ein einzelnes Modell jener Einheit bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück (wenn jene Einheit eine **LINIENTRUPPEN**-Einheit ist und dir jener Test gelingt, können stattdessen bis zu W3 zerstörte Modelle in jene Einheit zurückkehren).

### Dämonisches Entsetzen

Solange sich eine feindliche Einheit im Schatten des Chaos deiner Armee befindet, ziehe 1 von jedem Erschütterungstest für jene Einheit ab, und wenn jener Test misslingt, erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

### VERBESSERUNGEN

Dein **MEISTER-DES-BLUTES**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Gestalt gewordene Wut. Diese kannst du durch Warp-präsenz ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### GESTALT GEWORDENE WUT

*Dieser Dämon ist die Manifestation von Wut und Hass. Seine körperliche Gestalt brennt mit der psychotischen Wut von einer Million Mördern und strahlt das Verlangen aus, Blut zu vergießen und Schädel zu nehmen, bis alles um ihn herum davon erfüllt ist.*

Solange der Träger eine Einheit anführt, haben Nahkampf-waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]**.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### WARPPRÄSENZ (AURA)

*Die Manifestation dieses Dämons im Gewebe des Realraums ist so mächtig, dass sie ein Loch in die Haut der Realität brennt, wohin er auch geht. Bösertige Energien strömen aus ihm wie aus einem Höllentor und verderben und verzerren das Schlachtfeld, bis es an Khornes unheiliges Reich erinnert.*

Der Bereich des Schlachtfelds innerhalb von 3 Zoll um den Träger gilt als im Schatten des Chaos deiner Armee befindlich.

## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Würdige Opfergaben. Dieses kannst du durch Dunkle Verbindung ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### WÜRDIGE OPFERGABEN

*Jeder Champion des Khorne, ob sterblich oder dämonisch, will die Schädel der mächtigsten Feinde erbeuten, um sie als Tribut vor den Thron des Blutgottes zu werfen.*

Du erhältst am Ende der Schlacht 6 SP, wenn der **KRIEGSHERR** deines Gegners zerstört ist. Wenn der **KRIEGSHERR** deines Gegners durch eine Attacke deines **KRIEGSHERR**-Modells zerstört wurde, erhältst du stattdessen 10 SP.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### DUNKLE VERBINDUNG

*Durch wildes und rituelles Töten soll Blut vergossen werden, um den Altar der Schlacht zu salben. Wenn der Schleier zerreißt und die Fluten des Warp sich hindurch ergießen, wird sich Khornes blutgetränktes Reich im Realraum manifestieren.*

Ab der zweiten Schlachtrunde erhältst du am Ende deines Zuges 1 SP für jeden Missionszielmarker, der sich im Schatten des Chaos deiner Armee und nicht in deiner Aufstellungszone befindet.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



### VERBANNUNG IM BLUTRAUSCH

MORDHORDE VON HYPORIA – KAMPFTAKTIK

*Noch während sie zurück in den Warp geschleudert werden, stechen und hacken diese Dämonen um sich und versuchen, weitere sterbliche Seelen kreischend mit sich in die Verdammnis zu zerren.*

**WANN:** In der Nahkampffase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit ihre Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **ZERFLEISCHER**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal einen W6, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, wenn jenes Modell in dieser Phase noch nicht gekämpft hat: Entferne es bei 4+ nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, und wird dann aus dem Spiel entfernt.



### JÄGER DES WARP

MORDHORDE VON HYPORIA – STRATEGISCHE LIST

*Diese Bluthunde erscheinen flackernd im Realraum und ihr verzerrtes Heulen erklingt von allen Seiten, während sie ihre Beute einkreisen. Ihre in Schwefel gehüllten Gestalten verwirren das Zielen des Feindes, bis es zu spät ist ...*

**WANN:** In der Bewegungsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung beendet hat

**ZIEL:** Eine **BLUTHUNDE**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 6 Zoll um jene feindliche Einheit befindet und in dieser Phase nicht Ziel der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben war

**EFFEKT:** Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Bis zum Ende der Phase kann deine Einheit nicht das Ziel der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben sein.



### MANIFESTIERTER HASS

MORDHORDE VON HYPORIA – KAMPFTAKTIK

*Der Hass dieser Dämonen auf ihre Feinde ist derart elementar, dass er physische Wunden überwinden kann und ihre verheerten körperlichen Manifestationen mit loderndem blutrotem Licht wieder zusammensetzt.*

**WANN:** In der Fernkampffase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit einen Rettungswurf von 4+.

## KH'HAR'RET DER FLEISCHER

B W RW LP MW MK  
6" 4 5+ 4 7+ 1  
4+ **RETTUNGSWURF**



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Meister des Blutes sind siegreich aus den Schrecken der Schädelgrube hervorgetreten und führen in der Schlacht die Heere aus Khornes Zerfleischern an. Kh'h'ar'Ret der Fleischer ist ein solches Wesen, das bösartige Destillat aus mörderischer Wut und Gemetzel, das eine monströse Gestalt angenommen hat und entfesselt wurde, um Khornes Dämonen im Krieg anzuführen.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Blutklinge	Nahkampf	5	2+	6	-2	3

#### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: ZERFLEISCHER.

#### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Der Schatten des Chaos

**Ein blutiger Pfad:** Jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells nachrückt, kann sie sich bis zu 6 Zoll statt bis zu 3 Zoll bewegen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, MEISTER DES BLUTES, KHORNE, KH'HAR'RET DER FLEISCHER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: LEGIONES DAEMONICA

## ZERFLEISCHER

B W RW LP MW MK  
6" 4 7+ 1 7+ 2  
5+ **RETTUNGSWURF**



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Zerfleischer sind Gestalt gewordene Ausgeburten von Hass und Gewalt. Sie greifen in tobenden Scharen oder in geordneten, kriegerischen Rängen an, die Opfer mit monströsen Höllenklingen erschlagen. Diese Waffen glühen durch den Zorn ihrer Träger rot. Selbst ein oberflächlicher Schnitt kann das Opfer binnen weniger Sekunden verbluten lassen.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Höllenklinge	Nahkampf	2	3+	5	-2	2

#### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Der Schatten des Chaos

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, CHAOS, DÄMON, KHORNE, ZERFLEISCHER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: LEGIONES DAEMONICA

## ZERSCHMETTERER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	7	4+	4	7+	2
4+ RETTUNGSWURF					



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Moloches des Khorne sind eine unheilige Fusion aus Dämon und Maschine, unaufhaltsame Bestien, deren Blut loderndes Feuer ist und deren Schritte hallen wie Donnerrollen. Wenn sie von Zerfleischern in den Kampf geritten werden, agieren sie als schwere Kavallerie, die wie ein Rammbock in ihre Opfer schmettert. Die dadurch verursachte Zerstörung ist wahrlich grausig anzusehen.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Höllenklinge	Nahkampf	2	3+	5	-2	2
Hornklinge des Molochs [ZUSATZATTACKEN, LANZE]	Nahkampf	4	4+	6	-1	1

### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Der Schatten des Chaos

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHAOS, DÄMON, KHORNE, ZERSCHMETTERER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
LEGIONES DAEMONICA

## BLUTHUNDE

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	7+	2	7+	1
5+ RETTUNGSWURF					



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Jagdhunde des Khorne wittern die Angst ihrer Beute über interstellare Entfernungen hinweg. Ihre Messinghalsbänder schützen sie sogar vor der mächtigsten Zauberei ihrer verzweifelten Opfer. Dann setzen die geifernden Bluthunde zum Sprung an und reißen mit scharfen Krallen tiefe Wunden, während sie ihre langen Zähne in das Fleisch der Beute schlagen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Glutgebell [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1

  

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Blutbeschmierte Reißzähne	Nahkampf	3	3+	5	-1	1

### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Der Schatten des Chaos

### AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Halsband des Khorne: Der Träger hat gegen psionische Attacken die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 3+.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIE, CHAOS, DÄMON, KHORNE, BLUTHUNDE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
LEGIONES DAEMONICA