



PATRULLA: DEVORADORES DE MUNDOS

MASACRADORES DE KARAGAR

La banda de Devoradores de Mundos de Karagar el Ensangrentado ha sido el Terror de una veintena de mundos a través del Cinturón de Laervold y más allá. No está claro cómo viajan de un campo de batalla a otro, pero persisten los rumores de portales impíos formados por remolinos de sangre que surgen de los cuerpos masacrados de sus víctimas. Lo único que les importa es matar en nombre del Dios de la Sangre, amontonando cráneos y dejando a su paso una destrucción espeluznante.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Karagar el Ensangrentado (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma; cuchilla sierra exaltada; cuerno afilado de Juggernaut.

B Bersérkeres de Khorne (10 miniaturas)

- 1 Campeón Bersérker de Khorne equipado con: pistola de plasma; cuchilla sierra de Bersérker.
- 1 Bersérker de Khorne equipado con: pistola de plasma; cuchilla sierra de Bersérker.
- 1 Bersérker de Khorne equipado con: pistola de plasma; cuchilla sierra de Bersérker; icono de Khorne.
- 2 Bersérkeres de Khorne equipados con: pistola bólder; eviscerador de Khorne.
- 5 Bersérkeres de Khorne equipados con: pistola bólder; cuchilla sierra de Bersérker.

C Bersérkeres de Khorne (10 miniaturas)

- 1 Campeón Bersérker de Khorne equipado con: pistola de plasma; cuchilla sierra de Bersérker.
- 1 Bersérker de Khorne equipado con: pistola de plasma; cuchilla sierra de Bersérker.
- 1 Bersérker de Khorne equipado con: pistola de plasma; cuchilla sierra de Bersérker; icono de Khorne.
- 2 Bersérkeres de Khorne equipados con: pistola bólder; eviscerador de Khorne.
- 5 Bersérkeres de Khorne equipados con: pistola bólder; cuchilla sierra de Bersérker.

D Chakales (10 miniaturas)

- 1 Líder de Manada de Chakales equipado con: pistola automática; cuchillas sierra de Chakal.
- 1 Deshonrado equipado con: machacacráneos.
- 1 Chakal equipado con: pistola automática; cuchilla sierra despedazadora.
- 1 Chakal equipado con: pistola automática; cuchillas sierra de Chakal; icono de Khorne.
- 6 Chakales equipados con: pistola automática; cuchillas sierra de Chakal.



Icono de Khorne

Cuchillas sierra de Chakal
Pistola automática



Chakal

Cuchillas sierra de Chakal



Líder de Manada de Chakales

Machacacráneos



Deshonrado



D

B

A

C

PATRULLA: DEVORADORES DE MUNDOS

MASACRADORES DE KARAGAR

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar los Masacradores de Karagar en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Bendiciones de Khorne) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

BENDICIONES DE KHORNE

Khorne el dios de la guerra y la matanza, y otorga grandes favores a aquellos que consagran el campo de batalla en su nombre.

Al inicio de la ronda de batalla, puedes hacer una tirada de Bendiciones de Khorne. Para ello, tira 8D6. Ahora puedes usar esos dados para activar hasta 2 Bendiciones de Khorne de la lista de Bendiciones de Khorne siguiente. Cada Bendición de Khorne especifica el resultado de dado que requiere (cuando especifica un número, se requiere un doble, un triple, o mayor de ese valor). Solo puedes activar cada Bendición de Khorne una vez por ronda de batalla. Después descarta todo dado de las Bendiciones de Khorne que no hayas usado.

Una vez activada, cada Bendición de Khorne se aplica a todas las de tu ejército hasta el final de la ronda de batalla.

Ejemplo: Héctor hace su tirada de Bendiciones de Khorne y obtiene estos resultados: 1, 2, 2, 2, 3, 4, 6, 6. Primero usa los dos 6s para activar Filos Disformes (que requiere un doble 5+), y aún le quedan los dados: 1, 2, 2, 2, 3, 4.

Ahora decide usar los dos 2s para activar Devoción Iracunda (que requiere cualquier doble), y le quedan los dados: 1, 2, 3, 4. Como ya ha activado dos Bendiciones de Khorne, ya no puede activar más Bendiciones y se descartan el resto de los dados.

Devoción Iracunda

Cualquier doble. Las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+ . Si las miniaturas en esta unidad ya tienen la habilidad No hay dolor, suma 1 a sus tiradas de No hay dolor.

Matanza total

Doble 4+ o cualquier triple. Cada vez que una miniatura en esta unidad es eliminada por un ataque de combate, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, tira 1D6: con 4+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y entonces, es retirada del juego.

Filos Disformes

Doble 5+ o cualquier triple. Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES] .

MEJORAS

Tu miniatura **SEÑOR EN JUGGERNAUT** miniatura tiene la mejora Cráneos para Khorne. Puedes sustituirla por Archiasesino.

MEJORA POR DEFECTO

CRÁNEOS PARA KHORNE

Los principios del Dios de la Sangre son tan singulares como inflexibles: las cabezas de los enemigos dignos deben ser arrancadas de sus cuellos y sus cráneos ofrecidos como tributo. Con tales trofeos, sus campeones honrar a su iracundo dios.

Cada vez que el portador elimine una unidad enemiga con un ataque de combate, tira 1D6: con 2+, obtienes 1PM.

0

MEJORA OPCIONAL

ARCHIASIESINO

Cada golpe que este campeón oscuro asesta a sus enemigos está dirigido con pericia para infligir el máximo daño. Con unos pocos golpes, desmembran incluso a los mayores enemigos como si fueran ganado descuartizado.

Las armas de combate con las que esté equipado el portador tienen la habilidad [PRECISIÓN].

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Arrasar y saquear. Puedes sustituirlo por Ofrenda sangrienta.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

ARRASAR Y SAQUEAR

Como una feroz horda de bárbaros, los Devoradores de Mundos destroran las fortalezas de sus enemigos y destruyen equipos y reliquias irremplazables. No solo asesinan a sus enemigos, sino también todo lo que son y aprecian.

Al final del turno de tu oponente, obtienes 4PV si controlas el marcador de objetivo más cercano al borde del campo de batalla de tu oponente.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

OFRENDA SANGRIENTA

Se dice que a Khorne no le importa de dónde fluya la sangre. El campo de batalla es el único altar necesario para ofrecer el sacramento carmesí a tan monstruosa deidad.

Obtienes 2PV cada vez que una miniatura **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército elimina una unidad enemiga con un ataque de combate si esa unidad enemiga comenzó la fase dentro del alcance de un marcador de objetivo.

ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estratagemas:

RABIA INCONTENIBLE

ESTRATAGEMA MASACRADORES DE KARAGAR – TÁCTICA DE BATALLA

Quienes atacan a los Devoradores de Mundos pero no los matan solo consiguen enfurecer aún más a los supervivientes y, con su mano sangrienta, asegurar su propia destrucción.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **BERSÉRKERES** unidad de tu ejército que esté por debajo de la mitad de sus efectivos y no haya sido seleccionada para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las armas con las que estén equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

FURIA IMPARABLE

ESTRATAGEMA MASACRADORES DE KARAGAR – ARDID ESTRATÉGICO

Mientras los Clavos del Carnicero retumban en sus cerebros, los Devoradores de Mundos se adentran cada vez más en las líneas enemigas y destrozan cualquier resistencia.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo antes de que una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército consolide.

BLANCO: Esa unidad **DEVORADORES DE MUNDOS**.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad haga un movimiento de consolidación, puede mover hasta 6" en lugar de solo hasta 3", siempre y cuando tu unidad termine ese movimiento de consolidación en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

ASALTO ABRUMADOR

ESTRATAGEMA MASACRADORES DE KARAGAR – HAZAÑA ÉPICA

La aterradora ferocidad de los Devoradores de Mundos a la carga es suficiente para desconcertar incluso a los enemigos más decididos o paralizarlos con un miedo irracional.

CUÁNDO: En tu fase de carga, justo después de que una unidad **DEVORADORES DE MUNDOS** de tu ejército termine un movimiento de carga.

BLANCO: Esa unidad **DEVORADORES DE MUNDOS**.

EFEECTO: Elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de tu unidad. Esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento y al hacerlo, resta 1 al resultado.

KARAGAR EL ENSANGRENTADO

M R S H L CO
10" **6** **2+** **7** **6+** **2**

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Karagar ha labrado un camino tan sangriento entre las estrellas que se ha ganado como recompensa un corcel daemónico conocido como Juggernaut. Este monstruo, en parte máquina de guerra y en parte ariete vivo, lleva a Karagar a la batalla y aplasta a sus enemigos bajo sus cascos.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchilla sierra exaltada	Combate	7	2+	6	-1	2
Cuerno afilado de Juggernaut [ATAQUES ADICIONALES, LANZA]	Combate	4	3+	6	-1	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Bendiciones de Khorne**

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: MONTADA, PERSONAJE, CAOS, KHORNE, SEÑOR EN JUGGERNAUT, KARAGAR EL ENSANGRENTADO

CLAVES DE FACCIÓN: DEVORADORES DE MUNDOS

BERSÉRKERES DE KHORNE

M R S H L CO
6" **4** **3+** **2** **6+** **2**



Hoja de datos de Patrulla

Los Bersérkeres de Khorne disfrutan de su papel como destructores sagrados del Dios de la Sangre, y son fanáticos en extremo. La ira de estos psicópatas, alimentada por la guerra, los lleva a un frenesí de acción sin fin. Quienes se enfrentan a ellos desaparecen bajo una lluvia de fuertes golpes, cada uno lo suficientemente potente como para cortar miembros, cortar cabezas y destrozarse escudos.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchilla sierra de Bersérker	Combate	4	3+	5	-1	1
Eviscerador de Khorne	Combate	3	3+	8	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Bendiciones de Khorne**

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles con el que atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, KHORNE, BERSÉRKERES

CLAVES DE FACCIÓN: DEVORADORES DE MUNDOS

CHAKALES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	6+	1	7+	1



Hoja de datos de Patrulla

Los Chakales se encuentran entre los más fuertes, salvajes y sanguinarios de todos los seguidores mortales de los Devoradores de Mundos, y buscan emular a sus amos enloquecidos por la sangre de todas las maneras. En batalla, se lanzan a la lucha con salvaje abandono, cortando y acuchillando con sus cuchillas sierra con la esperanza de ganarse el favor de sus señores.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Cuchillas sierra de Chakal [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	2	4+	3	0	1
Cuchilla sierra despedazadora [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	2	5+	5	-1	2
Machacacráneos	Combate	4	4+	4	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 6+

FACCIÓN: Bendiciones de Khorne

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, KHORNE, CHAKALES

