



PATRULLA: DAEMONS DEL CAOS

CARNICEROS DE HYPORIA

Las oscuras leyendas del Cúmulo de Hyporia y más allá hablan de una horda carmesí de malvados cazadores ultraterrenos que aparecen de la nada y dejan una carnicería a su paso. Sin embargo, incluso el folclore más proscrito y escabroso se queda corto ante el horror de Kh'har'ret el Carnicero. Conjurado por terribles actos de derramamiento de sangre y asesinato, este señor de la guerra daemon y sus impíos seguidores arrasan el espacio real, descargando su insaciable sed de sangre sobre todo lo que encuentran a su paso.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Kh'har'ret el Carnicero (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: filo de sangre.

B Desangradores (10 miniaturas)

- 8 miniaturas equipadas con: hoja infernal.
- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; icono daemónico.
- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; instrumento del Caos.

C Desangradores (10 miniaturas)

- 8 miniaturas equipadas con: hoja infernal.
- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; icono daemónico.
- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; instrumento del Caos.

D Mastines de Khorne (5 miniaturas)

- 1 Mastín Mutilador equipado con: rugido ardiente; colmillos ensangrentados; collar de Khorne.
- 4 Mastines de Khorne equipados con: colmillos ensangrentados; collar de Khorne.

E Mastines de Khorne (5 miniaturas)

- 1 Mastín Mutilador equipado con: rugido ardiente; colmillos ensangrentados; collar de Khorne.
- 4 Mastines de Khorne equipados con: colmillos ensangrentados; collar de Khorne.

F Aplastadores (3 miniaturas)

- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; cuerno afilado de Juggernaut.
- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; cuerno afilado de Juggernaut; icono daemónico.
- 1 miniatura equipada con: hoja infernal; cuerno afilado de Juggernaut; instrumento del Caos.





E

C

B

D

F

A

PATRULLA: DAEMONS DEL CAOS

CARNICEROS DE HYPORIA

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar los Carniceros de Hyporia 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 (La Sombra del Caos) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

LA SOMBRA DEL CAOS

Cuando los daemons acceden al espacio real, torbellinos de energía disforme les siguen. Estas energías de pesadilla retuercen el paisaje haciéndole adoptar formas aberrantes y atormentan a los seres mortales llevándolos a la locura. Verse metido en semejante tempestad equivale a tener que soportar condiciones que son anatema para las leyes fundamentales de la realidad y provoca un terror primigenio incluso en los guerreros más estoicos.

Se considera que ciertas áreas del campo de batalla se encuentran bajo La sombra del Caos de tu ejército, tal como sigue:

- Tu zona de despliegue siempre se encuentra bajo La sombra del Caos de tu ejército.
- Al inicio de cualquier fase, si controlas al menos la mitad de los marcadores de objetivo en Tierra de nadie, hasta el final de esa fase la Tierra de nadie se encuentra bajo La sombra del Caos de tu ejército.
- Al inicio de cualquier fase, si controlas al menos la mitad de los marcadores de objetivo dentro de la zona de despliegue de tu oponente, hasta el final de esa fase la zona de despliegue de tu oponente se encuentra bajo La sombra del Caos de tu ejército.

Manifestación daemónica

Mientras una unidad de tu ejército se encuentre bajo La sombra del Caos de tu ejército, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento suma 1 a ese chequeo y, si lo supera, una miniatura de esa unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas (si esa unidad es una unidad **LÍNEA DE BATALLA** y el chequeo se supera, en lugar de lo anterior pueden devolverse a esa unidad hasta 1D3 de sus miniaturas eliminadas).

Terror Daemónico

Mientras una unidad enemiga se encuentre bajo La sombra del Caos de tu ejército, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento resta 1 a dicho chequeo y, si no se supera, la unidad enemiga en cuestión sufre 1D3 heridas mortales.

MEJORAS

Tu miniatura **AMO SANGRIENTO** tiene la mejora Rabia encarnada. Puedes sustituirla por Foco de la disformidad.

MEJORA POR DEFECTO

RABIA ENCARNADA

Este daemon es la rabia y el odio manifestados. Su forma corpórea arde con la furia psicótica de un millón de asesinos e irradia tal deseo de derramar sangre y arrancar cráneos que contamina todo a su alrededor con él.

Mientras el portador lidere una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

0

MEJORA OPCIONAL

FOCO DE LA DISFORMIDAD (AURA)

La manifestación de este daemon en el tejido del espacio real es tan poderosa que abre un agujero en la propia piel de la realidad allá por donde pasa. Las energías malignas fluyen a través de él como si atravesaran un portal infernal, corrompiendo y distorsionando el campo de batalla hasta que se asemeja al reino impío de Khorne.

El área del campo de batalla a 3" o menos del portador se considera bajo la Sombra del Caos de tu ejército.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Dignas ofrendas. Puedes sustituirlo por Conjunción Oscura.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

DIGNAS OFRENDAS

Todos los campeones de Khorne, ya sean mortales o daemónicos, buscan hacerse con los cráneos de los enemigos más poderosos para arrojarlos ante el trono del Dios de la Sangre como tributo.

Al final de la batalla, obtienes 6PV si el **SEÑOR DE LA GUERRA** de tu oponente ha sido eliminado. Si el **SEÑOR DE LA GUERRA** de tu oponente fue eliminado por un ataque de tu miniatura **SEÑOR DE LA GUERRA**, en su lugar, obtienes 10PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

CONJUNCIÓN OSCURA

Mediante matanzas frenéticas y rituales se derramará la sangre para ungir el altar de la batalla. Cuando el velo se haga jirones y las mareas de la disformidad lo atraviesen, el reino de Khorne, bañado en sangre, se manifestará en el espacio real.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu turno, obtienes 1PV por cada marcador de objetivo que esté bajo la Sombra del Caos de tu ejército y fuera de tu zona de despliegue.

ESTRATAGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



DESTIERRO SANGRIENTO

ESTRATAGEMA CARNICEROS DE HYPORIA – TÁCTICA DE BATALLA

Incluso cuando son arrojados de vuelta a la disformidad, estos daemons apuñalan y cortan, tratando de arrastrar con ellos a más almas mortales que gritan hacia la condenación.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **DESANGRADORES** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad sea eliminada, 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.



DEPREDADORES DEL EMPÍREO

ESTRATAGEMA CARNICEROS DE HYPORIA – ARDID ESTRATÉGICO

Estos Mastines de Khorne aparecen y desaparecen del espacio real, sus aullidos retorcidos resuenan por todas partes mientras rodean a su presa, y sus formas envueltas en azufre confunden la puntería del enemigo hasta que es demasiado tarde...

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.

BLANCO: 1 unidad **MASTINES DE KHORNE** de tu ejército que esté a 6" o menos de esa unidad enemiga y no haya sido tomada como blanco de la estrategia Disparos preventivos en esta fase.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 6".

RESTRICCIONES: Hasta el final de la fase, tu unidad no puede ser tomada como blanco de la estrategia Disparos preventivos.



ODIO MANIFESTADO

ESTRATAGEMA CARNICEROS DE HYPORIA – TÁCTICA DE BATALLA

Tan elemental es el odio que estos daemons sienten por sus enemigos que puede superar las heridas físicas, retejiendo sus devastadas manifestaciones corpóreas en llamadas de luz carmesí.

CUÁNDO: En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: 1 unidad **LEGIONES DAEMONICA** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas en tu unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.

KH'HAR'RET EL CARNICERO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	4	7+	1

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Victoriosos a su paso por el Foso de los Cráneos, los Amos Sangrientos lideran en batalla a las huestes de Desangradores de Khorne. Kh'har'ret el Carnicero es una entidad de este tipo, una malévol fusión de rabia asesina y matanza dada forma corpórea monstruosa y desatada para guiar a los demonios de Khorne a la guerra.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filo de sangre	Combate	5	2+	6	-2	3

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidad: **DESANGRADORES**

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue Rápido, Líder**

FACCIÓN: **La Sombra del Caos**

Una senda sangrienta: Siempre que la unidad de esta miniatura consolide, puede moverse hasta 6" en lugar de hasta 3".

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, DAEMON, AMO SANGRIENTO, KHORNE, KH'HAR'RET EL CARNICERO

CLAVES DE FACCIÓN:
LEGIONES DAEMONICA

DESANGRADORES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	7+	1	7+	2

5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Los Desangradores son el odio y la violencia manifestados. Tanto si atacan en desquiciadas manadas como si lo hacen en filas marciales, destrozán a sus víctimas con monstruosas hojas infernales. Estas armas brillan al rojo vivo con la furia de sus portadores, y hasta la más mínima herida que inflijan puede desangrar a la víctima en segundos.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hoja infernal	Combate	2	3+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue Rápido**

FACCIÓN: **La Sombra del Caos**

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, CAOS, DAEMON, KHORNE, DESANGRADORES

CLAVES DE FACCIÓN:
LEGIONES DAEMONICA

APLASTADORES

M	R	S	H	L	CO
10"	7	4+	4	7+	2
4+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



Hoja de datos de Patrulla

Fusiones impías de daemon y máquina, los Juggernauts de Khorne son bestias imparables cuya sangre es fuego y cuyas zancadas son truenos. Cuando los Desangradores los montan en batalla, conforman una caballería de choque que se abalanza sobre sus víctimas como arietes. La destrucción que se produce cuando la carga llega a su destino es espantosa.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hoja infernal	Combate	2	3+	5	-2	2
Cuerno afilado de Juggernaut [ATAQUES ADICIONALES, LANZA]	Combate	4	4+	6	-1	1

HABILIDADES

Facción: La Sombra del Caos

CLAVES: MONTADA, CAOS, DAEMON, KHORNE, APLASTADORES

CLAVES DE FACCIÓN:
LEGIONES DAEMONICA

MASTINES DE KHORNE

M	R	S	H	L	CO
12"	4	7+	2	7+	1
5+ SALVACIÓN INVULNERABLE					



Hoja de datos de Patrulla

Estas bestias siguen el rastro que deja el terror de sus presas a través de abismos interestelares. Sus collares de bronce los protegen incluso de los hechizos más potentes de sus desesperadas presas, hasta de que los voraces Mastines de Khorne se lanzan sobre sus víctimas sacando sus viles garras y hundiéndoles en la carne sus colmillos de un metro de largo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rugido ardiente [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Colmillos ensangrentados	Combate	3	3+	5	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: La Sombra del Caos

HABILIDADES DE EQUIPO

Collar de Khorne: El portador tiene la habilidad No hay dolor 3+ contra ataques psíquicos.

CLAVES: BESTIA, CAOS, DAEMON, KHORNE, MASTINES DE KHORNE

CLAVES DE FACCIÓN:
LEGIONES DAEMONICA