



## PATROUILLE : DÉMONS DU CHAOS

# LES BOUCHERS D'HYPORIA

Dans tout l'Amas d'Hyporia, de sombres récits évoquent une horde écarlate de chasseurs sanguinaires qui surgissent de nulle part et ne laissent que le carnage dans leur sillage. Mais même les histoires les plus prosrites et les plus macabres ne peuvent rendre compte de la véritable horreur de Kh'har'ret le Boucher. Conjurés par d'effroyables exactions, ce seigneur de guerre démoniaque et ses adeptes impies font des ravages dans l'espace réel, en étanchant leur soif de sang sur tous ceux qui se tiennent sur leur passage.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

### A Kh'har'ret le Boucher

(1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : lame de sang.

### B Sanguinaires

(10 figurines)

- 8 figurines sont équipées de : lame infernale.
- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; icône démoniaque.
- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; instrument du Chaos.

### C Sanguinaires

(10 figurines)

- 8 figurines sont équipées de : lame infernale.
- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; icône démoniaque.
- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; instrument du Chaos.

### D Molosses de Khorne

(5 figurines)

- 1 Molosse de Sang est équipé de : rugissement brûlant ; crocs ensanglantés ; collier de Khorne.
- 4 Molosses de Khorne sont équipés de : crocs ensanglantés ; collier de Khorne.

### E Molosses de Khorne

(5 figurines)

- 1 Molosse de Sang est équipé de : rugissement brûlant ; crocs ensanglantés ; collier de Khorne.
- 4 Molosses de Khorne sont équipés de : crocs ensanglantés ; collier de Khorne.

### F Équarrisseurs

(3 figurines)

- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; corne ferrée de Juggernaut.
- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; corne ferrée de Juggernaut ; icône démoniaque.
- 1 figurine est équipée de : lame infernale ; corne ferrée de Juggernaut ; instrument du Chaos.



Lame infernale



Instrument du Chaos



Sanguinaires

Icône démoniaque





E

B

C

D

F

A

# PATROUILLE : DÉMONS DU CHAOS

## LES BOUCHERS D'HYPORIA

### APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Bouchers d'Hyporia se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, L'Ombre du Chaos, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

### L'OMBRE DU CHAOS

*Quand les démons se déversent dans l'espace réel, des maelströms d'énergie warp déferlent dans leur sillage. Les émotions se manifestent et des forces cauchemardesques refaçonnent le paysage tandis que les mortels sombrent dans la folie. Être englouti dans ces tempêtes revient à vivre dans des conditions anathèmes aux lois de la physique, et suscite une terreur primordiale qui népargne personne.*

Certaines zones du champ de bataille sont considérées comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée, comme suit :

- Votre zone de déploiement est toujours dans l'Ombre du Chaos de votre armée.
- Au début de n'importe quelle phase, si vous contrôlez au moins la moitié des pions d'objectif dans le No Man's Land, jusqu'à la fin de cette phase, le No Man's Land est dans l'Ombre du Chaos de votre armée.
- Au début de n'importe quelle phase, si vous contrôlez au moins la moitié des pions d'objectif dans la zone de déploiement adverse, jusqu'à la fin de cette phase, la zone de déploiement adverse est dans l'Ombre du Chaos de votre armée.

### Manifestation Démoniaque

Tant qu'une unité de votre armée est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, chaque fois que cette unité fait un test d'Ébranlement, ajoutez 1 à ce test et, si le test est réussi, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à D3 PV perdus (si c'est une unité **LIGNE** et si le test est réussi, jusqu'à D3 figurines détruites peuvent être restituées à cette unité à la place).

### Terreur Démoniaque

Tant qu'une unité ennemie est dans l'Ombre du Chaos de votre armée, chaque fois que cette unité fait un test d'Ébranlement, soustrayez 1 au test et, si le test est raté, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

### OPTIMISATIONS

Votre figurine **MAÎTRE DU SANG** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Incarnation de la Rage. Vous pouvez la remplacer par Convergence Warp.

### OPTIMISATION PAR DÉFAUT

#### INCARNATION DE LA RAGE

*Ce démon est une pure manifestation de haine et de rage. Son enveloppe brûle avec la fureur psychotique d'un million de meurtres et irradie un tel besoin de verser le sang et prendre des crânes qu'elle en imprègne ceux qui l'entourent.*

Tant que le porteur mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.

OU

### OPTIMISATION OPTIONNELLE

#### CONVERGENCE WARP (AURA)

*La manifestation de ce démon dans le plan réel est si cuisante qu'elle en perfore la trame où qu'elle se rende. Il se déverse de cette faille une énergie maléfique comme à travers un portail infernal, et celle-ci corrompt et déforme le champ de bataille jusqu'à le faire ressembler au royaume impie de Khorne.*

La zone du champ de bataille à 3" du porteur est considérée comme étant dans l'Ombre du Chaos de votre armée.

## OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Dignes Offrandes. Vous pouvez le remplacer par Sombre Conjonction.

### OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

#### DIGNES OFFRANDES

*Chaque champion de Khorne, qu'il soit mortel ou démoniaque, cherche à prendre le crâne des ennemis les plus valeureux afin de les jeter au pied du trône du Dieu du Sang en guise d'offrande.*

À la fin de la bataille, Vous marquez 6PdV si le **SEIGNEUR DE GUERRE** adverse est détruit. Si le **SEIGNEUR DE GUERRE** adverse a été détruit par une attaque de votre figurine **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous marquez 10PdV à la place.

OU

### OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

#### SOMBRE CONJONCTION

*Il faut un massacre frénétique et rituel pour oindre l'autel de la bataille avec le sang versé. Tandis que le voile de la réalité s'amincit et que les flux du warp passent au travers, le royaume de Khorne détrempé de sang se manifeste dans l'espace réel.*

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre tour, vous marquez 1PdV pour chaque pion d'objectif qui est dans l'Ombre du Chaos de votre armée et qui n'est pas dans votre zone de déploiement.

## STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



### BANNISSEMENT SANGUINAIRE

LES BOUCHERS D'HYPORIA – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Même lorsqu'ils sont bannis dans le warp, ces démons continuent de frapper et de tirer toujours plus d'âmes mortelles hurlantes vers la damnation à leurs côtés.*

**QUAND** : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE** : 1 unité **SANGUINAIRE** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



### PRÉDATEURS EMPYRÉENS

LES BOUCHERS D'HYPORIA – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Ces Molosses de Khorne vacillent dans et hors de l'espace réel, leurs hurlements distordus résonnant des deux côtés tandis qu'ils encerclent leur proie, leurs corps drapés de vapeurs de soufre trompant la visée ennemie jusqu'à ce qu'il soit trop tard...*

**QUAND** : À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie a fini un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

**CIBLE** : 1 unité **MOLOSSES DE KHORNE** de votre armée qui est à 6" de l'unité ennemie et n'a pas été ciblée par le Stratagème Tir en État d'Alerte à cette phase.

**EFFET** : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".

**RESTRICTIONS** : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité ne peut pas être ciblée par le Stratagème Tir en État d'Alerte.



### HAINES MANIFESTES

LES BOUCHERS D'HYPORIA – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*La haine de ces démons envers leurs ennemis est si primale qu'elle surpasse les blessures physiques, et ressoude leurs manifestations corporelles ravagées dans une lueur carmin.*

**QUAND** : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE** : 1 unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

## KH'HAR'RET LE BOUCHER

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	5+	4	7+	1
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



### Fiche Technique de Patrouille

Sartis victorieux de l'horrible Fosse des Crânes, les Maîtres du Sang dirigent les osts de Sanguinaires. Kh'har'ret le Boucher est une de ces entités, un concentré de rage meurtrière et de massacre dans une enveloppe corporelle monstrueuse, lâchée pour mener les démons de Khorne à la guerre.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de sang	Mêlée	5	2+	6	-2	3

#### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : SANGUINAIRES

#### APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : L'Ombre du Chaos

**Un Chemin Sanglant :** Chaque fois que l'unité de cette figurine Consolide, elle peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3".

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, DÉMON, MAÎTRE DU SANG, KHORNE, KH'HAR'RET LE BOUCHER

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
LEGIONES DAEMONICA

## SANGUINAIRES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	7+	1	7+	2
5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



### Fiche Technique de Patrouille

Les Sanguinaires personnifient la haine et la violence. Attaquant en meutes enragées ou en rangs disciplinés, ils découpent leurs victimes avec d'infâmes lames infernales. Ces armes rougeoient de la fureur de leur porteur, et la moindre blessure infligée peut saigner à blanc la victime en quelques secondes.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame infernale	Mêlée	2	3+	5	-2	2

#### APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre du Chaos

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, SANGUINAIRES

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
LEGIONES DAEMONICA

## ÉQUARRISSEURS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	4+	4	7+	2
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



### Fiche Technique de Patrouille

Fusion impie de démon et de machine, les Juggernauts de Khorne sont des bêtes inarrêtables au sang de feu et à la charge de tonnerre. À la bataille, montés par les Sanguinaires, ils servent de cavalerie lourde, fonçant sur leurs victimes comme des béliers. Lorsqu'ils percutent leurs cibles, la destruction qui s'ensuit est effroyable.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame infernale	Mêlée	2	3+	5	-2	2
Corne ferrée de Juggernaut [ATTAQUES BONUS, LANCE]	Mêlée	4	4+	6	-1	1

### APTITUDES

FACTION : L'Ombre du Chaos

MOTS-CLÉS : MONTÉ, CHAOS, DÉMON, KHORNE, ÉQUARRISSEURS

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
LEGIONES DAEMONICA

## MOLOSSES DE KHORNE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	7+	2	7+	1
5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



### Fiche Technique de Patrouille

Ces chiens de chasse démoniaques pistent les bribes de terreur de leur proie à travers les golfes interstellaires. Leurs colliers d'airain repoussent même les sortilèges les plus puissants, lancés par leurs victimes désespérées avant que les Molosses de Khorne ne sautent sur elles en dévoilant des griffes acérées et des crocs démesurés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Rugissement brûlant [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

  

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crocs ensanglantés	Mêlée	3	3+	5	-1	1

### APTITUDES

FACTION : L'Ombre du Chaos

### APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Collier de Khorne : Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 3+ contre les Attaques Psychiques.

MOTS-CLÉS : BÊTE, CHAOS, DÉMON, KHORNE, MOLOSSES DE KHORNE

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
LEGIONES DAEMONICA