



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DEMONI DEL CAOS

MACELLAI DI HYPORIA

In tutto l'Ammasso Hyporia e oltre abbondano storie di una misteriosa orda scarlatta di malevoli cacciatori ultraterreni che appare dal nulla e si lascia dietro carneficine. Ma persino le leggende più raccapriccianti, a malapena sussurrate, impallidiscono di fronte all'orrore di Kh'har'ret il Macellaio. Richiamato da terribili atti di massacro e omicidio, questo condottiero demoniaco e i suoi blasfemi seguaci infuriavano nello spazio reale sfogando la loro insaziabile sete di sangue su tutto ciò che trovano.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Kh'har'ret il Macellaio

(1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: lama del sangue.

B Sanguinari

(10 modelli)

- 8 modelli sono equipaggiati con: lama infernale.
- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; icona demoniaca.
- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; strumento del Caos.

C Sanguinari

(10 modelli)

- 8 modelli sono equipaggiati con: lama infernale.
- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; icona demoniaca.
- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; strumento del Caos.

D Segugi Sanguinari

(5 modelli)

- 1 Mastino Sanguinario è equipaggiato con: ruggito ardente; zanne insanguinate; collare di Khorne.

- 4 Segugi Sanguinari sono equipaggiati con: zanne insanguinate; collare di Khorne.

E Segugi Sanguinari

(5 modelli)

- 1 Mastino Sanguinario è equipaggiato con: ruggito ardente; zanne insanguinate; collare di Khorne.

- 4 Segugi Sanguinari sono equipaggiati con: zanne insanguinate; collare di Khorne.

F Sanguinari Massacratori

(3 modelli)

- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; corno affilato del Juggernaut.
- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; corno affilato del Juggernaut; icona demoniaca.
- 1 modello è equipaggiato con: lama infernale; corno affilato del Juggernaut; strumento del Caos.





E

C

B

D

F

A

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: DEMONI DEL CAOS

MACELLAI DI HYPORIA

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Macellai di Hyporia nelle prossime pagine; esse sono ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, L'Ombra del Caos, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

L'OMBRA DEL CAOS

Quando i demoni sciamano nello spazio reale, vortici di energia warp si riversano dietro di essi. Le loro armate, incarnazione alienante delle emozioni sregolate, pervertono tutto ciò che toccano, donando al paesaggio nuove, bizzarre forme, mentre tormentano i mortali fino a spingerli alla pazzia. Simili tempeste sono un anatema per le leggi fondamentali della realtà, e suscitano terrore atavico persino nei guerrieri più impassibili.

Alcune zone del campo sono considerate sotto l'Ombra del Caos della tua armata, come segue:

- La tua zona di schieramento è sempre sotto l'Ombra del Caos della tua armata.
- All'inizio di qualsiasi fase, se controlli almeno metà dei segnalini obiettivo nella Terra di Nessuno, fino alla fine di quella fase la Terra di Nessuno è sotto l'Ombra del Caos della tua armata.
- All'inizio di qualsiasi fase, se controlli almeno metà dei segnalini obiettivo nella zona di schieramento dell'avversario, fino alla fine di quella fase la zona di schieramento dell'avversario si trova sotto l'Ombra del Caos della tua armata.

Manifestazione Demoniacca

Fintanto che un'unità della tua armata si trova sotto l'Ombra del Caos della tua armata, ogni volta che quell'unità effettua un test per i Traumi aggiungi 1 a quel test; inoltre, se il test viene superato, un modello di quella unità recupera fino a D3 ferite perse (se quell'unità è un'unità **LINEA DI BATTAGLIA** e supera il test, puoi invece riportare in essa fino a D3 modelli distrutti).

Terrore Demoniacco

Fintanto che un'unità nemica è sotto l'Ombra del Caos della tua armata, ogni volta che effettua un test per i Traumi sottrai 1 da quel test; inoltre, se fallisce il test, quella unità nemica subisce D3 ferite mortali.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **SOVRANO DEL SANGUE** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Incarnazione della Collera. Puoi sostituirlo con Fulcro Warp.

POTENZIAMENTO STANDARD

INCARNAZIONE DELLA COLLERA

Questo demone è la quintessenza della rabbia e dell'odio. Il suo corpo arde della furia ossessa di milioni di assassini e promana il desiderio di spargere sangue e spiccare crani finché questa frenesia non avvolgerà ogni cosa che lo circonda.

Fintanto che il portatore guida un'unità, le armi da mischia dei modelli di quell'unità hanno l'abilità **[COLPO FATALE]**.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

FULCRO WARP (AURA)

La manifestazione di questo demone nello spazio reale è così potente da lasciare una scia rovente al suo passaggio. Analogamente a un varco dimensionale, energie maligne lo attraversano, corrompendo e distorcendo il terreno di scontro fino a tramutarlo nel perverso regno di Khorne.

L'area del campo di battaglia entro 3" dal portatore è considerata sotto l'Ombra del Caos della tua armata.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Degne Offerte. Puoi sostituirlo con Congiunzione Oscura.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

DEGNE OFFERTE

Ogni campione di Khorne, sia esso un mortale o un demone, ambisce a ottenere i teschi dei nemici più potenti e portarli in tributo al cospetto del trono del Dio del Sangue.

Alla fine della battaglia ottieni 6PV se il **GENERALE** dell'avversario è stato distrutto. Se il **GENERALE** dell'avversario è stato distrutto da un attacco effettuato dal tuo modello di **GENERALE**, ottieni invece 10PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

CONGIUNZIONE OSCURA

L'altare della battaglia deve essere unto con il sangue versato durante frenetiche stragi rituali. Allora il velo si sfibrerà e le marea del Warp proromperanno, permettendo al sanguinoso regno di Khorne di trasporsi nello spazio reale.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine del tuo turno ottieni 1PV per ogni segnalino obiettivo che si trova entro l'Ombra del Caos della tua armata, e non entro la tua zona di schieramento.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



ESILIO TRA SANGUE E FOLLIA

MACELLAI DI HYPORIA – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Mentre vengono rispediti nel Warp, questi demoni attaccano senza sosta, cercando di trascinare nella dannazione i disperati mortali.

QUANDO: nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità di **SANGUINARI** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità viene distrutto, tira un D6 se quel modello non ha combattuto in questa fase: con 4+ non rimuoverlo dal gioco. Il modello distrutto può combattere dopo che l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i propri attacchi, poi viene rimosso dal gioco.



PREDATORI EMPYRICI

MACELLAI DI HYPORIA – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Mentre accerchiano la preda mortale, questi Segugi Sanguinari sfarfallano di continuo levando latrati raggelanti che echeggiano da ogni direzione, ammantati da un'aura di zolfo che ostacola la mira dei nemici finché non è troppo tardi...

QUANDO: nella fase di Movimento dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica termina un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento.

BERSAGLIO: un'unità di **SEGUGI SANGUINARI** della tua armata che si trova entro 6" da quell'unità nemica e che non è stata scelta come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione in questa fase.

EFFETTO: la tua unità può effettuare un movimento Normale di massimo 6".

RESTRIZIONI: fino alla fine della fase, la tua unità non può essere scelta come bersaglio dello Stratagemma Tirare di Reazione.



ODIO LAMPANTE

MACELLAI DI HYPORIA – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Il livore che questi demoni nutrono verso i nemici, così puro da prevalere sulle ferite, è in grado di guarire le loro manifestazioni fisiche in vampate di luce cremisi.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità delle **LEGIONES DAEMONICA** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase, i modelli della tua unità hanno un tiro invulnerabilità di 4+.

KH'HAR'RET IL MACELLAIO

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	5+	4	7+	1
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Dopo essere emersi trionfanti dagli orrori della Fossa dei Teschi, i Sovrani del Sangue guidano le schiere dei Sanguinari di Khorne in battaglia. Kh'har'ret il Macellaio, membro di questa stirpe, è una crudele manifestazione di furia incontenibile e massacro che capeggia i demoni di Khorne in guerra.

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama del sangue	Mischia	5	2+	6	-2	3

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: SANGUINARI

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità, Leader

FAZIONE: L'Ombra del Caos

Sentiero Cruento: ogni volta che l'unità di questo modello Consolida, può muoversi di massimo 6" anziché di massimo 3".

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, CAOS, DEMONE, SOVRANO DEL SANGUE, KHORNE, KH'HAR'RET IL MACELLAIO

KEYWORD DI FAZIONE: LEGIONES DAEMONICA

SANGUINARI

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	7+	1	7+	2
5+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Sanguinari sono l'incarnazione dell'odio e della violenza. Attaccando in branchi frenetici o marciando in ranghi a passo marziale, fanno a pezzi le vittime con mostruose lame infernali, armi che rilucono della furia incandescente dei portatori e possono dissanguare la vittima nel giro di pochi secondi al minimo graffio.

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama infernale	Mischia	2	3+	5	-2	2

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: L'Ombra del Caos

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, CAOS, DEMONE, KHORNE, SANGUINARI

KEYWORD DI FAZIONE: LEGIONES DAEMONICA

SANGUINARI MASSACRATORI

M	R	S	Fe	D	CO
10"	7	4+	4	7+	2
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Empie fusioni di demone e macchina, i Juggernaut di Khorne sono bestie inarrestabili dal sangue di fuoco e dal passo di tuono. Se cavalcati in battaglia dai Sanguinari, fungono da cavalleria d'urto, avventandosi sulle vittime come arieti d'assedio. La distruzione seminata dalle loro cariche è uno spettacolo orripilante.

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lama infernale	Mischia	2	3+	5	-2	2
Corno affilato del Juggernaut [ATTACCHI EXTRA, LANCIA]	Mischia	4	4+	6	-1	1

ABILITÀ

FAZIONE: L'Ombra del Caos

KEYWORD: IN SELLA, CAOS, DEMONE, KHORNE, SANGUINARI MASSACRATORI

KEYWORD DI FAZIONE:
LEGIONES DAEMONICA

SEGUGI SANGUINARI

M	R	S	Fe	D	CO
12"	4	7+	2	7+	1
5+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Queste bestie da caccia fiutano l'usta di terrore delle prede attraverso i golfi interstellari. I collari d'ottone che indossano sono in grado di respingere persino le stregonerie più potenti delle vittime disperate, prima che gli sbavanti Segugi Sanguinari si lancino su di esse per dilanarle con i potenti artigli e le zanne spropositate.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Ruggito ardente [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Zanne insanguinate	Mischia	3	3+	5	-1	1

ABILITÀ

FAZIONE: L'Ombra del Caos

ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Collare di Khorne: il portatore ha l'abilità Insensibile al Dolore 3+ contro gli Attacchi Psicici.

KEYWORD: BESTIA, CAOS, DEMONE, KHORNE, SEGUGI SANGUINARI

KEYWORD DI FAZIONE:
LEGIONES DAEMONICA