

# DAEMON PRINCE OF NURGLE



10



Un Daemon Prince of Nurgle es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas daemónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Daemon Prince of Nurgle	8"	2+	2+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Regurgitador de plaga	Pesada	9"	1	6+	10+	Infierno
Armas daemónicas	Combate	Combate	Port.	6+	6+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede estar equipada adicionalmente con 1 regurgitador de plaga (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad puede tener Alas (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene Alas:
  - Tiene un atributo movimiento de 12".
  - Tiene las siguientes claves adicionales: **FLY**.

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Príncipe de Nurgle.** Repite los resultados de 1 de ataques realizados por unidades **DEATH GUARD** y **NURGLE DAEMON** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, DAEMON, DAEMON PRINCE

# TYPHUS



10



Typhus es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Enjambre Destructor y Sacatripas artesanal. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Typhus	4"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Enjambre Destructor	Armas ligeras	6"	2	8+	8+	-
Sacatripas artesanal	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad, Ignorar daño (6+)**

**Huésped del Enjambre Destructor.** Suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas de combate de unidades **POXWALKER** amigas a 7" o menos de esta unidad.

**Regalo de Nurgle.** Al final de la fase de acción, tira 1D12 por cada unidad a 7" o menos de cualquier unidad enemiga con esta habilidad; con un 12 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, LORD OF CONTAGION, TERMINATOR, TYPHUS

# LORD OF CONTAGION



Un Lord of Contagion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de plaga prodigiosa.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lord of Contagion	4"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de plaga prodigiosa	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad, Ignorar daño (6+)**

**Regalo de Nurgle.** Al final de la fase de acción, tira 1D12 por cada unidad a 7" o menos de cualquier unidad enemiga con esta habilidad; con un 12 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TERMINATOR, LORD OF CONTAGION

# CHAOS LORD



5



Un Chaos Lord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas infernales.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas infernales	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Extremidades maléficas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de los siguientes:
  - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
    - Tiene un atributo movimiento de 12".
    - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
  - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
    - Tiene un atributo movimiento de 5".
    - Tiene un atributo salvación de 4+.
    - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.
  - Palanquin de Nurgle (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Palanquin of Nurgle:
    - Tiene un atributo movimiento de 5".
    - Tiene un atributo Heridas de 2.
    - También está equipada con extremidades maléficas.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **CABALLERÍA, DAEMON**.
    - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

## HABILIDADES

**Señor de Nurgle.** Repite los resultados de 1 en los ataques realizados por unidades **DEATH GUARD** amigas a 6" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CHAOS LORD

# SORCERER



3



Un Sorcerer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: arma de fuerza.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sorcerer	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Arma de fuerza	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Extremidades maléficas	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una de los siguientes:
  - Propulsor de salto (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene un propulsor de salto:
    - Tiene un atributo movimiento de 12".
    - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **PROPULSOR DE SALTO, VOLAR**.
  - Armadura Terminator (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene una armadura Terminator:
    - Tiene un atributo movimiento de 5".
    - Tiene un atributo salvación de 4+.
    - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **TERMINATOR**.
  - Palanquin of Nurgle (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene un Palanquin of Nurgle:
    - Tiene un atributo movimiento de 5".
    - Tiene un atributo Heridas de 2.
    - También está equipada con extremidades maléficas.
    - Tiene las siguientes claves adicionales: **VOLAR, CABALLERÍA, DAEMON**.
    - Pierde las siguientes claves: **INFANTERÍA**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INFANTERÍA, SORCERER

# MALIGNANT PLAGUECASTER



5



Un Malignant Plaguecaster es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: báculo corrupto.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Malignant Plaguecaster	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Báculo corrupto	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Lluvia pestilente.** Cuando se elige esta unidad para manifestar un poder psíquico, tras resolver sus efectos, si hay alguna unidad enemiga a 7" o menos de esta unidad, tira 1D12; con un 7+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad enemiga más cercana a esta unidad. Si hay varias unidades enemigas a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades y sitúa un marcador de explosión junto a ella.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, PSÍQUICO, PERSONAJE, INFANTERÍA, MALIGNANT PLAGUECASTER

# PLAGUE MARINES



# 4



Los Plague Marines son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: bólteres y armas de plaga.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plague Marines (5 miniaturas)	5"	3+	3+	1	1	6	6+
Plague Marines (10 miniaturas)	5"	3+	3+	2	2	6	6+
Plague Marines (15 miniaturas)	5"	3+	3+	3	3	6	6+
Plague Marines (20 miniaturas)	5"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólteres	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	Fuego rápido
Lanzaplagas	Pesada	24"	1	7+	8+	-
Regurgitador de plaga	Pesada	9"	1	6+	10+	Infierno
Armas de plaga	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes en cualquier combinación (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzaplagas, 1 regurgitador de plaga.

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Señores de la Hueste de Plaga.** Si esta unidad está en un Destacamento formado únicamente por unidades **DEATH GUARD**, su Rol en batalla es Tropa en lugar de Élite.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PLAGUE MARINES

# CHAOS CULTISTS



2



Los Chaos Cultists son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 6**), 30 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 40 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: rifles automáticos y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Chaos Cultists (10 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	2	2	4	10+
<b>Chaos Cultists (20 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	4	4	4	10+
<b>Chaos Cultists (30 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	6	6	4	10+
<b>Chaos Cultists (40 miniaturas)</b>	6"	4+	4+	8	8	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Ametralladora pesada	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Pistolas automáticas	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Rifles automáticos	Armas ligeras	24"	Port.	8+	10+	Fuego rápido
Armas de asalto brutales	Combate	Combate	x2	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con 1 ametralladora pesada (**Potencia de unidad +1** por arma).
- En lugar de rifles automáticos y armas de combate, esta unidad puede estar equipada con pistolas automáticas y armas de asalto brutales.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, CHAOS CULTISTS

# POXWALKERS



3



Los Poxwalkers son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (Potencia de unidad 6). Está equipada con: armas improvisadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Poxwalkers (10 miniaturas)</b>	4"	5+	6+	2	2	2	11+
<b>Poxwalkers (20 miniaturas)</b>	4"	5+	6+	4	4	2	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas improvisadas	Combate	Combate	x2	8+	10+	-

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

**Horda enfermiza.** Si esta unidad está formada por 20 miniaturas, suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques realizados por esta unidad.

**Sin mente.** Los chequeos de moral realizados por esta unidad se superan automáticamente.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, POXWALKERS

# PLAGUEBEARERS



4



Plaguebearers son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: espadas de plaga.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Plaguebearers (10 miniaturas)</b>	5"	4+	4+	2	3	5	9+
<b>Plaguebearers (20 miniaturas)</b>	5"	4+	4+	4	6	5	9+
<b>Plaguebearers (30 miniaturas)</b>	5"	4+	4+	6	9	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada de plaga	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Nube de moscas.** Si esta unidad está formada por 30 miniaturas, siempre es un blanco a cubierto.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PLAGUEBEARERS

# NURGLINGS



3



Los Nurglings son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) Está equipada con: colmillos y garras infectos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Nurglings (3 miniaturas)</b>	5"	4+	4+	2	2	5	9+
<b>Nurglings (6 miniaturas)</b>	5"	4+	4+	4	4	5	9+
<b>Nurglings (9 miniaturas)</b>	5"	4+	4+	6	6	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Colmillos y garras infectos	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+), Infiltradores

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**CLAVES:** LIGERA, ENJAMBRE, NURGLINGS

# NOXIOUS BLIGHTBRINGER



5



Un Noxious Blightbringer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: campana de plaga maldita.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Noxious Blightbringer	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Campana de plaga maldita	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+), Tropas de terror

**Campana de la miseria.** Si una unidad **DEATH GUARD** empieza una acción de movimiento a 7" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad, suma 2" al atributo movimiento de esa unidad para esa acción.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, NOXIOUS BLIGHTBRINGER

# FOUL BLIGHTSPAWN



5



Un Foul Blightspawn es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: rociador de plagas y armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Foul Blightspawn	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rociador de plagas	Pesada	9"	2	6+	8+	Infierno
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

**Hedor asqueroso.** Resta 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco a esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, FOUL BLIGHTSPAWN

# BIOLOGUS PUTRIFIER



4



Un Biologus Putrifier es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pistola inyectora y cuchillo de plaga.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Biologus Putrifier</b>	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pistola inyectora y cuchillo de plaga	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

**Soportes de granadas de plaga.** Suma 1 al atributo heridas de ataques realizados con armas a distancia por unidades **PLAGUE MARINE DEATH GUARD** a 3" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, BIOLOGUS PUTRIFIER

# PLAGUE SURGEON



4



Un Plague Surgeon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: espada nociva.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plague Surgeon	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Espada nociva	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**Nartheicum contaminado.** Repite los resultados de 1 de tiradas de Ignorar daño realizado por unidades **INFANTERÍA DEATH GUARD** amigas a 3" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PLAGUE SURGEON

# TALLYMAN



5



Un Tallyman es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: instrumentos de Tallyman.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tallyman	5"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Instrumentos de Tallyman	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

**El cántico séptuple.** Si alguna unidad amiga con esta habilidad están en el campo de batalla al inicio del paso Generar Recursos de mando, tira 1D12; con un 10+ generas un Recurso de mando adicional.

**Celo infeccioso.** Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades **DEATH GUARD** amigas a 7" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, TALLYMAN

# DEATHSHROUD TERMINATORS



12



Los Deathshroud Terminators son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 23**). Está equipada con: guantelete chorreaplagas y sacatripas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Deathshroud Terminators (3 miniaturas)</b>	4"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Deathshroud Terminators (6 miniaturas)</b>	4"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Guantelete chorreaplagas	Armas ligeras	6"	x3	8+	10+	Infierno
Sacatripas	Combate	Combate	x2	4+	6+	-

## HABILIDADES

**Golpe en profundidad, Ignorar daño (6+)**

**Escolta silente.** Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **PERSONAJE DEATH GUARD** amiga que tengan al menos un marcador de explosión junto a ella y se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **PERSONAJE** y sitúalos junto a esa unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, DEATHSHROUD TERMINATORS

# BLIGHTLORD TERMINATORS



# 13



Los Blightlord Terminators son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 25**). Está equipada con: combi-bóltres y armas bubónicas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Blightlord Terminators (5 miniaturas)</b>	4"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Blightlord Terminators (10 miniaturas)</b>	4"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzaplagas	Pesada	24"	1	7+	8+	-
Regurgitador de plaga	Pesada	9"	1	6+	10+	Infierno
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Combi-bóltres	Armas ligeras	24"	x2	7+	9+	Fuego rápido
Armas bubónicas	Combate	Combate	x2	5+	7+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 lanzaplagas, 1 regurgitador de plaga, 1 cañón automático Segador.

## HABILIDADES

Golpe en profundidad, Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, TERMINATOR, BLIGHTLORD TERMINATORS

# HELBRUTE



7



Un Helbrute es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de fusión y puño de Helbrute.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Helbrute	8"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de plasma de Helbrute	Pesada	36"	1	6+	6+	-
Lanzamisiles	Pesada	48"	1	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	1	10+	4+	-
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	9+	10+	-
Puño de Helbrute	Combate	Combate	2	6+	6+	-
Martillo de Helbrute	Combate	Combate	Port.	9+	5+	-
Flagelo de energía	Combate	Combate	x2	5+	9+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón de fusión, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón de plasma de Helbrute, 1 cañón automático Segador, 1 bólter pesado doble, 1 cañón láser doble, 1 puño de Helbrute.
- En lugar de 1 puño de Helbrute, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 martillo de Helbrute, 1 flagelo de energía.
- En lugar de 1 puño de Helbrute, esta unidad puede estar equipada con 1 lanzamisiles y pies blindados.
- Por cada puño de Helbrute con el que esté equipada esta unidad, también puede estar equipada con 1 lanzallamas pesado.

## HABILIDADES

**Demente.** Al final de la fase de acción, tira 1D6 por cada marcador de explosión situado junto a esta unidad esta fase, si cualquiera de los resultados de los dados es un 6, puedes realizar una acción de disparo o una acción de combate con esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, HELBRUTE

# BEASTS OF NURGLE



1



Las Beasts of Nurgle son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 3**), 6 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: apéndices pútridos.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Beasts of Nurgle (1 miniatura)</b>	6"	4+	-	1	1	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (3 miniaturas)</b>	6"	4+	-	3	3	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (6 miniaturas)</b>	6"	4+	-	6	6	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (9 miniaturas)</b>	6"	4+	-	9	9	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Apéndices pútridos	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**CLAVES:** LIGERA, BESTIA, BEASTS OF NURGLE

# POSSESSED



4



Los Possessed son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 11**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 16**), o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: mutaciones horribles.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Possessed (5 miniaturas)</b>	7"	3+	3+	D3	2	6	5+
<b>Possessed (10 miniaturas)</b>	7"	3+	3+	2D3	4	6	5+
<b>Possessed (15 miniaturas)</b>	7"	3+	3+	3D3	6	6	5+
<b>Possessed (20 miniaturas)</b>	7"	3+	3+	4D3	8	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mutaciones horribles	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

## HABILIDADES

**Tentáculos serpenteantes.** Cada vez que esta unidad combate con un arma de combate, tira 1D3 por cada 5 miniaturas que formen esta unidad para determinar la cantidad de ataques que realiza.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, INFANTERÍA, DAEMON, POSSESSED

# FOETID BLOAT-DRONE



9



Un Foetid Bloat-drone es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: sonda de plaga y 2 esputaplagas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Foetid Bloat-drone	10"	4+	4+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzaplagas pesado	Pesada	36"	2	7+	8+	-
Esputaplagas	Pesada	9"	1	5+	8+	Infierno
Trituracarne	Combate	Combate	x3	7+	7+	-
Sonda de plaga	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 esputaplagas, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:  
1 trituracarne, 1 lanzaplagas pesado.

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, FOETID BLOAT-DRONE

# MYPHITIC BLIGHT-HAULERS



9



Los Myphitic Blight-haulers son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 18**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 27**). Está equipada con: lanzamisiles, cañón de fusión, chorreabilis y fauces rechinantes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Myphitic Blight-haulers (1 miniatura)</b>	10"	4+	4+	1	2	6	5+
<b>Myphitic Blight-haulers (2 miniaturas)</b>	10"	4+	4+	2	4	6	5+
<b>Myphitic Blight-haulers (3 miniaturas)</b>	10"	4+	4+	3	6	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzamisiles	Pesada	48"	Port.	7+	7+	-
Cañón de fusión	Pesada	24"	Port.	10+	4+	-
Chorreabilis	Armas ligeras	12"	Port.	7+	8+	-
Fauces rechinantes	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

**Hedor inmundos.** Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades enemigas que tengan como blanco esta unidad.

**Niebla pútrida.** Las unidades **DEATH GUARD LIGERAS** siempre son blancos a cubierto mientras se encuentren completamente a 7" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad.

**Terna.** Si esta unidad está formada por 3 miniaturas, suma 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, MYPHITIC BLIGHT-HAULERS

# CHAOS SPAWN



3



Los Chaos Spawn son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 4**), 3 miniaturas (**Potencia de unidad 7**), 4 miniaturas (**Potencia de unidad 9**) o 5 miniaturas (**Potencia de unidad 11**). Está equipada con: mutaciones espantosas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Chaos Spawn (1 miniaturas)</b>	7"	4+	-	1	1	7	10+
<b>Chaos Spawn (2 miniaturas)</b>	7"	4+	-	2	2	7	10+
<b>Chaos Spawn (3 miniaturas)</b>	7"	4+	-	3	3	8	10+
<b>Chaos Spawn (4 miniaturas)</b>	7"	4+	-	4	4	8	10+
<b>Chaos Spawn (5 miniaturas)</b>	7"	4+	-	5	5	8	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mutaciones espantosas	Combate	Combate	Port.	6+	7+	-

## HABILIDADES

### Tropas de terror

**Mutaciones demenciales.** Cuando esta unidad realiza una acción de combate, antes de elegir blancos, tira 1D3 en la tabla inferior para determinar qué mutación recibe hasta el final de esa acción.

1D3	MUTACIÓN
1	<b>Zarpas afiladas.</b> Suma 1 a las tiradas para herir de ataques realizados por esta unidad con armas de combate.
2	<b>Tentáculos prensiles.</b> Suma 1 al atributo Ataques de esta unidad.
3	<b>Hemorragia tóxica.</b> Repite los resultados para herir de 1 de ataques realizados por esta unidad con armas de combate.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** LIGERA, BESTIA, CHAOS SPAWN

# PLAGUE DRONES



6



Los Plague Drones son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: cabezas de muerte, espadas de plaga y probóscides prensiles.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Plague Drones (3 miniaturas)</b>	10"	4+	4+	2	3	5	9+
<b>Plague Drones (6 miniaturas)</b>	10"	4+	4+	4	6	5	9+
<b>Plague Drones (9 miniaturas)</b>	10"	4+	4+	6	9	5	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cabezas de muerte	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Espada de plaga	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-
Probóscides prensiles	Combate	Combate	Port.	6+	10+	-

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**CLAVES:** LIGERA, CABALLERÍA, VOLAR, PLAGUE DRONES

# CHAOS LAND RAIDER



13



Un Chaos Land Raider es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bólter pesado doble, 2 cañones láser dobles y orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA DEATH GUARD** amigas. Cada miniatura **TERMINATOR** y **PROPULSOR DE SALTO** ocupa la casilla de otras dos miniaturas.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHAOS LAND RAIDER

# PLAGUEBURST CRAWLER



8



Un Plagueburst Crawler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: obús pesado, mortero de epidemia, 2 esputaplagas y orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Plagueburst Crawler	9"	6+	4+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de entropía	Pesada	36"	1	10+	6+	-
Obús pesado	Pesada	36"	1	8+	10+	-
Mortero de epidemia	Pesada	48"	2	6+	8+	Barrera artillera
Esputaplagas	Pesada	9"	1	5+	8+	Infierno
Cañón de salvas lluviapútrida	Pesada	24"	1	6+	8+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 2 esputaplagas, esta unidad puede estar equipada con 2 cañones de entropía.
- En lugar de 1 obús pesado, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón de salvas lluviapútrida.

## HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, PLAGUEBURST CRAWLER

# DEFILER



11



Un Defiler es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de batalla, cañón automático Segador, lanzallamas pesado doble y garras de Defiler.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Defiler	8"	4+	4+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón de batalla	Pesada	72"	1	6+	6+	-
Cañón automático Segador	Pesada	36"	2	8+	8+	-
Bólder pesado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Lanzallamas pesado doble	Pesada	8"	2	6+	9+	Infierno
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Garras de Defiler	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-
Flagelo de Defiler	Combate	Combate	x2	5+	5+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 lanzallamas pesado doble, esta unidad puede estar equipada con 1 flagelo de Defiler.
- En lugar de 1 cañón automático Segador, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 bólder pesado doble, 1 cañón láser doble.

## HABILIDADES

**Regeneración infernal.** Al inicio de la fase de acción, puedes retirar un marcador de explosión de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, DEFILER

# CHAOS PREDATOR



Un Chaos Predator es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón automático Predator y orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Chaos Predator</b>	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bólter pesado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón láser	Pesada	48"	1	10+	5+	-
Cañón láser doble	Pesada	48"	2	10+	5+	-
Cañón automático Predator	Pesada	48"	2	7+	7+	-
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 cañón automático Predator, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón láser doble.
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes armas (**Potencia de unidad +2**): 2 bólteres pesados, 2 cañones láser.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, CHAOS PREDATOR

# CHAOS RHINO



5



Un Chaos Rhino es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: combi-bólder y orugas blindadas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
<b>Chaos Rhino</b>	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Combi-bólder	Armas ligeras	24"	1	9+	10+	Fuego rápido
Orugas blindadas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

## TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA DEATH GUARD** amigas. No puede transportar unidades **TERMINATOR** o **PROPULSOR DE SALTO**.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, CHAOS RHINO

# MORTARION



19



Mortarion es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Silencio, Linterna. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mortarion	12"	2+	2+	2	4	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Linterna	Pesada	18"	2	5+	5+	-
Silencio	Combate	Combate	x2	5+	5+	-

## HABILIDADES

**Ignorar daño (6+)**

**Armadura barbarana.** Esta unidad no sufre el penalizador por recibir daño crítico.

**Huésped de Plagas.** Al final de la fase de acción, tira 1D12 por cada unidad enemiga a 7" o menos de esta unidad; con un 10+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

**Primarca de la Death Guard.** Puedes repetir las tiradas para impactar y herir de los ataques realizados por unidades **DEATH GUARD** amigas a 7" o menos de esta unidad.

**CLAVES DE FACCIÓN:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES:** SÚPER PESADO, TITÁNICA, MONSTRUO, PERSONAJE, DAEMON, PRIMARCA, PSÍQUICO, VOLAR, MORTARION