



## PATROUILLE : DEATH GUARD

# LA HORDE ERRANTE

Nombreux sont les dons infectés de Nurgle, Dieu de la maladie et du désespoir, mais peu sont aussi ignobles que le malaise appelé peste ambulante. Typhus, surnommé le Héraut de Nurgle, ou le Voyageur, est un vecteur de cette maladie morbide. Ses frères de bataille de la Death Guard sont accompagnés de nuées de Véroleux titubants – des victimes de la peste ambulante, dont le corps et l'esprit ont dégénéré en parodies répugnantes sous l'effet des bienfaits douteux de Nurgle.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

### A Typhus (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de :  
faucheuse d'hommes de maître.

### B Folgoth Greloch (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : hyper grenades buboniques; pistolet Injector; couteaux de la peste.

### C Marines de la Peste (7 figurines)

- 1 Champion de la Peste est équipé de :  
bolter de la peste; arme lourde de la peste.
- 1 Marine de la Peste est équipé de :  
gerbe-peste; couteaux de la peste.
- 1 Marine de la Peste est équipé de :  
lance-peste; couteaux de la peste.
- 4 Marines de la Peste sont équipés de :  
bolter de la peste; couteaux de la peste.

### D Véroleux (10 figurines)

- Chaque figurine est équipée de :  
arme improvisée.

### E Véroleux (10 figurines)

- Chaque figurine est équipée de :  
arme improvisée.

### F Véroleux (10 figurines)

- Chaque figurine est équipée de :  
arme improvisée.





Couteaux de la peste



Marine de la Peste

Arme lourde de la peste



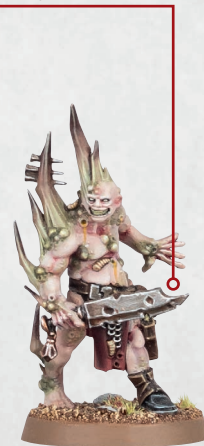
Champion de la Peste

Gerbe-peste



Marine de la Peste

Arme improvisée



Véroleux

# PATROUILLE : DEATH GUARD

## LA HORDE ERRANTE

### APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Horde Errante 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, Bienfait de Nurgle, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

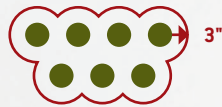
### BIENFAIT DE NURGLE (AURA)

Les membres de la Death Guard sont porteurs d'innombrables pathogènes comme autant de dons conférés par Nurgle. Quand ils vont en guerre, ils contaminent tout ce qui les entoure et saturent le système immunitaire de leurs victimes, et par leur seule présence, ils font s'oxyder les métaux et se dissoudre les psychomatériaux xénos, rendant vulnérables même les machines.

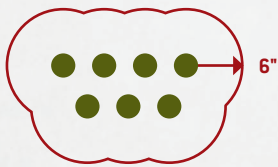
Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette unité, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de cette unité ennemie. La Portée de Contagion change au fil de la bataille, comme indiquée ci-dessous.

- – Marine de la Peste
- – Portée de Contagion

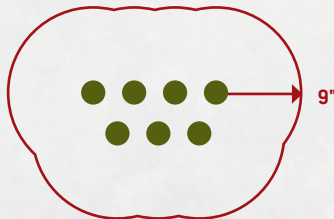
#### 1<sup>ER</sup> ROUND DE BATAILLE – 3"



#### 2<sup>E</sup> ROUND DE BATAILLE – 6"



#### À PARTIR DU 3<sup>E</sup> ROUND – 9"



### OPTIMISATIONS

Votre figurine **TYPHUS** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Peste Ambulante. Vous pouvez la remplacer par Arrivée Miasmatique.

#### OPTIMISATION PAR DÉFAUT

##### PESTE AMBULANTE

Alors que les maladies démoniaques du Dieu de la Peste infectent les carcasses des victimes de la guerre, un halo verdâtre luit dans leurs yeux vitreux et des horreurs mutantes se relèvent pour reprendre le combat, le regard torve et un rictus déformant leur faciès scrofuleux.

À votre phase de Commandement, choisissez 1 unité **VÉROLEUX** amie à Portée de Contagion du porteur. Restituez jusqu'à D6 figurines **VÉROLEUX** détruites à l'unité choisie.

OU

#### OPTIMISATION OPTIONNELLE

##### ARRIVÉE MIASMATIQUE

Un essaim de mouches à peste bourdonnantes se concentre en une masse tourbillonnante pour devenir un tourbillon de volutes pleines de miasmes. Lorsque le maelström infect se dissipe, il révèle des fantassins de la Death Guard venus d'ailleurs.

Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Frappe en Profondeur.

## OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Contaminer le Sol. Vous pouvez le remplacer par Répandre la Ruine.

### OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

#### CONTAMINER LE SOL

*Les révoltants rituels de la Death Guard répandent une myriade de pathogènes depuis le cœur du champ de bataille.*

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre tour, vous marquez 3PdV si une ou plusieurs unités **DEATH GUARD** de votre armée (hormis les unités Ébranlées) sont à 3" du centre du champ de bataille.

OU

### OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

#### RÉPANDRE LA RUINE

*Plus que simplement vaincre ses ennemis, la Death Guard cherche à maximiser l'ampleur de l'infection et du désespoir à travers leurs rangs. C'est un objectif qu'on remplit plus aisément en combat rapproché, là où les fluides souillés et les vapeurs nocives peuvent faire leur œuvre abjecte.*

Vous marquez 2PdV chaque fois qu'une figurine **DEATH GUARD** de votre armée détruit une unité ennemie qui a commencé la phase à Portée de Contagion d'une ou plusieurs unités de votre armée.

## STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivantes :



### EFFLUENTS CORROSIFS

LA HORDE ERRANTE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Les armes de la Death Guard suintent de fluides caustiques et d'une crasse bactérienne dévoreuse de chair.*

**QUAND :** À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

**CIBLE :** 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



1PC



### ÉMISSAIRES DU DÉSESPOIR

LA HORDE ERRANTE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*La hideur mutante et les lésions horribles qui affligent les adorateurs de Nurgle sont autant d'agressions de l'âme comme des sens, et plus d'un adversaire s'est abandonné au désespoir à la seule vue de tels émissaires de l'inéluctable entropie.*

**QUAND :** Au début de la phase de Combat.

**CIBLE :** 1 unité **DEATH GUARD** de votre armée.

**EFFET :** Chaque unité ennemie à Portée d'Engagement de votre unité doit faire un test d'Ébranlement.



1PC



### AFFREUSEMENT RÉSISTANT

LA HORDE ERRANTE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Les membres de la Death Guard sont si bouffis de gras rance, si coutumiers de la douleur et si atrocement mutés qu'ils peuvent encaisser une quantité effroyable de dégâts avant de commencer à en éprouver une once d'inconfort.*

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

**CIBLE :** 1 unité **DEATH GUARD** 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, à chaque attaque allouée à une figurine de votre unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.



1PC

# TYPHUS

M E SV PV CD CO

5" 6 2+ 6 6+ 1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



## Fiche Technique de Patrouille

Hôte de la Ruche du Destructeur, Typhus voyage dans la galaxie depuis des millénaires, répandant la pourriture de Nurgle et faisant des milliards de victimes. Lorsqu'il foule le champ de bataille, il tranche ses ennemis grâce à sa faux énergétique crasseuse et libère l'horreur de la Ruche du Destructeur pour les noyer dans un nuage de mouches à peste tueuses.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Faucheuse d'hommes de maître – frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	2+	9	-2	3
Faucheuse d'hommes de maître – balayage [TOUCHES FATALES]	Mêlée	10	2+	6	-1	1

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: **VÉROLEUX**

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, CHAOS, NURGLE, PSYKER, TERMINATOR, TYPHUS

### APTITUDES

BASE: **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION: **Bienfait de Nurgle (Aura)**

**La Ruche du Destructeur:** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

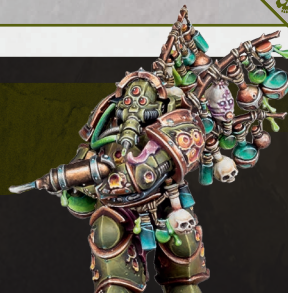


MOTS-CLÉS DE FACTION: **DEATH GUARD**

# FOLGOTH GRELCH

M E SV PV CD CO

5" 5 3+ 4 6+ 1



## Fiche Technique de Patrouille

Les Biologus Putréfacteurs prennent un plaisir malsain à développer des maladies qu'ils répandent au combat. Ils portent toute sorte de grenades buboniques, remplies de leurs dernières contagions. Avec leurs pistolets Injector, les Putréfacteurs inoculent des germes mortels dans leurs victimes avant d'extraire des échantillons de chair ravagée pour les étudier.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hyper grenades buboniques [ASSAUT, DÉFLAGRATION, TOUCHES FATALES]	12"	D6	3+	5	-1	2
Pistolet Injector [PISTOLET]	3"	1	3+	4	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteaux de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	4	0	1

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: **MARINES DE LA PESTE**

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, PERSONNAGE, CHAOS, NURGLE, BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR, FOLGOTH GRELCH



MOTS-CLÉS DE FACTION: **DEATH GUARD**

## MARINES DE LA PESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	3+	2	6+	2



### Fiche Technique de Patrouille

Épine dorsale des vectoriums de la Death Guard, les Marines de la Peste excellent dans les fusillades à courte portée et les assauts d'attrition. Rusés, ils déploient des gerbe-peste pour noyer les hordes adverses dans un mucus toxique, et des lance-peste pour affliger les véhicules d'un mal qui ronge le métal.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-peste [TOUCHES FATALES]	24"	2	3+	6	-1	2
Bolter de la peste [TOUCHES FATALES]	24"	2	3+	4	0	1
Gerbe-peste [ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme lourde de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Couteaux de la peste [TOUCHES FATALES]	Mêlée	3	3+	4	0	1

### APTITUDES

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

**Implacables :** Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, chaque fois que vous faites un test d'Ébranlement pour cette unité, ajoutez 1 à ce test.

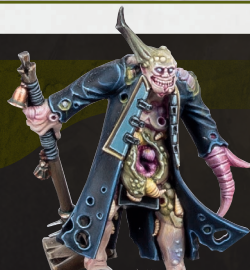
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, LIGNE, MARINES DE LA PESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
DEATH GUARD

## VÉROLEUX

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	4	7+	1	8+	1



### Fiche Technique de Patrouille

Les Véroleux sont les victimes de la Vérole Ambulante, une infection cruelle qui ronge ses proies jusqu'à la mort tout en les gardant conscientes. Ce sont des troupes de terreur, dont la plainte contamine les vivants. Au combat, ils noient l'ennemi dans une mer de chair pourrissante, de mains griffues et de dents grinçantes.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme improvisée [TOUCHES FATALES]	Mêlée	2	5+	3	0	1

### APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Bienfait de Nurgle (Aura)

**Malédiction de la Vérole Ambulante :** À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui détruit une figurine ennemie (hormis les figurines MONSTRE et VÉHICULE), vous pouvez restituer 1 figurine VÉROLEUX détruite à cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, VÉROLEUX



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
DEATH GUARD