



PATRULLA: GUARDIA DE LA MUERTE

LA HORDA TAMBALEANTE

Muchos son los dones de Nurgle, Dios del Caos de la enfermedad y la desesperación, pero pocos tan repugnantes como el mal de la Viruela Caminante. Typhus, conocido como Heraldo de Nurgle, o solo como el Viajero, es un vector de esta enfermedad horrosa. Su banda de hermanos de batalla de la Guardia de la Muerte van acompañados en todo momento de una bandada de Plagabundos, víctimas de la Viruela Caminante cuyos cuerpos y mentes se han convertido en parodias repugnantes gracias a las bendiciones de Nurgle.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo.

- A Typhus**
(1 miniatura)
 - Esta miniatura está equipada con: sacatripas artesanal.
- B Folgoth Grellch**
(1 miniatura)
 - Esta miniatura está equipada con: Hipergranadas de plaga; pistola inyectora; cuchillos de plaga.
- C Marines de Plaga**
(7 miniaturas)
 - 1 Campeón de Plaga está equipado con: bólter de plaga; arma de plaga pesada.
 - 1 Marine de Plaga está equipado con: regurgitador de plagas; cuchillos de plaga.
 - 1 Marine de Plaga está equipado con: lanzaplagas; cuchillos de plaga.
 - 4 Marines de Plaga están equipados con: bólter de plaga; cuchillos de plaga.
- D Plagabundos**
(10 miniaturas)
 - Cada miniatura está equipada con: arma improvisada.
- E Plagabundos**
(10 miniaturas)
 - Cada miniatura está equipada con: arma improvisada.
- F Plagabundos**
(10 miniaturas)
 - Cada miniatura está equipada con: arma improvisada.





Cuchillos de plaga



Marine de Plaga

Arma de plaga pesada



Marine de Plaga

Regurgitador de plagas



Marine de Plaga

Arma improvisada



Plagabundo

PATRULLA: GUARDIA DE LA MUERTE

LA HORDA TAMBALEANTE

HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar a la Horda Tambaleante se hallan en las siguientes páginas, y están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad indica todas las habilidades que tiene. Esto incluirá una habilidad de facción (Don de Nurgle) que se describe en varias hojas de unidad y también abajo.

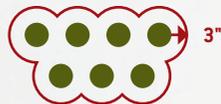
DON DE NURGLE (AURA)

La Guardia de la Muerte son portadores de incontables infecciones y enfermedades, todas dones de Nurgle. Allá donde marchan a la guerra, contaminan todo a su alrededor, abrumando los sistemas inmunitarios de sus víctimas y deshaciendo enlaces metálicos, materiales psíquicos alienígenas y todo tipo de componentes, creando vulnerabilidades hasta en vehículos blindados.

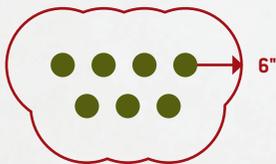
Mientras una unidad enemiga se encuentre dentro del alcance de contagio de esta unidad, resta 1 al atributo Resistencia de las miniaturas en esa unidad enemiga. El alcance de contagio cambia durante el curso de la batalla, como se indica abajo.

- – Marine de Plaga
- – Alcance de contagio

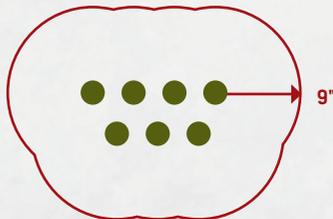
1.ª RONDA DE BATALLA – 3"



2.ª RONDA DE BATALLA – 6"



DESDE LA 3.ª RONDA DE BATALLA – 9"



MEJORAS

Tu miniatura **TYPHUS** tiene la mejora Plaga andante. Puedes reemplazarla por Llegada hedionda.

MEJORA POR DEFECTO

PLAGA ANDANTE

A medida que las enfermedades daemónicas del Dios de la Plaga infestan los cadáveres de los muertos en la guerra, nace en sus ojos vidriosos un brillo verde y se alzan para combatir con sonrisas maliciosas.

En tu fase de mando, elige una unidad **PLAGABUNDO** amiga dentro del alcance de contagio del portador. Devuelve a esa unidad hasta 1D6 miniaturas **PLAGABUNDO** eliminadas.



MEJORA OPCIONAL

LLEGADA HEDIONDA

Una tormenta zumbante de moscas de la plaga se funde en una masa de humos miasmáticos. Cuando el torbellino horripilante se disipa, se revelan los soldados de infantería de la Guardia de la Muerte, manifestándose entre la suciedad.

Las miniaturas en la unidad del portador tienen la habilidad Despliegue rápido.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Contaminar terreno. Puedes reemplazarlo con Propagar la ruina.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

CONTAMINAR TERRENO

Los asquerosos rituales de la Guardia de la Muerte extienden una miríada de enfermedades desde el corazón mancillado del campo de batalla.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu turno, obtienes 3PV si una o más unidades **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército (excepto unidades acobardadas) se encuentran a 3" o menos del centro del campo de batalla.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

PROPAGAR LA RUINA

Más que derrotar a sus enemigos, la Guardia de la Muerte busca maximizar la propagación de la enfermedad y el desespero entre sus filas. Es una meta que se cumple mejor de cerca, donde los fluidos mancillados y los humos tóxicos pueden hacer su trabajo.

Obtienes 2PV cada vez que una miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército elimina una unidad enemiga que empezó esa fase dentro del alcance de contagio de una o más unidades de tu ejército.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



VERTIDOS CORROSIVOS

ESTRATEGEMA LA HORDA TAMBALEANTE – TÁCTICA DE BATALLA

Las armas de la Guardia de la Muerte gotean repugnancia corrosiva y mugre de bacterias come carne.

CUÁNDO: Tu fase de disparo o la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realiza un ataque, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de dicho ataque.



1PM



PORTAVOCES DE LA DESESPERACIÓN

ESTRATEGEMA LA HORDA TAMBALEANTE – ARDID ESTRATÉGICO

Las mutaciones repugnantes y el aspecto enfermo de los adoradores de Nurgle es un asalto sobre el alma y los sentidos, y más de uno ha desesperado ante la visión de los portavoces de esta entropía inevitable.

CUÁNDO: Inicio de la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército.

EFEECTO: Cada unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de tu unidad debe realizar un chequeo de acobardamiento.



ASQUEROSAMENTE RESISTENTES

ESTRATEGEMA LA HORDA TAMBALEANTE – TÁCTICA DE BATALLA

Tan hinchados y llenos de enfermedad están los soldados de la Guardia de la Muerte, tan habituados al dolor y tan mutados, que pueden soportar una cantidad de castigo verdaderamente sorprendente sin la menor señal de incomodidad.

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

BLANCO: Una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército que haya sido tomado 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 es tomada como blanco de un ataque, resta 1 al atributo Daño de dicho ataque.



1PM

TYPHUS

M R S H L CO
5" **6** **2+** **6** **6+** **1**

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Huésped de El Enjambre Destructor, durante milenios Typhus ha viajado por la galaxia extendiendo la podredumbre de Nurgle y matando a miles de millones. Cuando sale al campo de batalla, despedaza a incontables enemigos con su guadaña de energía mugrienta y desata el horror de su Enjambre Destructor para engullirlos en nubes de moscas de plaga asesinas.

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Sacatripas artesanal – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	5	2+	9	-2	3
Sacatripas artesanal – barrido [IMPACTOS LETALES]	Combate	10	2+	6	-1	1

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **PLAGABUNDOS**

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Don de Nurgle (aura)**

El Enjambre Destructor: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que esa unidad sea tomada como blanco de un ataque de combate, resta 1 a la tirada para impactar.

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

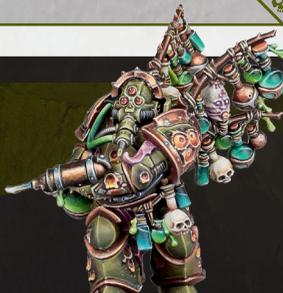
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, CAOS, NURGLE, PSÍQUICO, EXTERMINADOR, TYPHUS**



CLAVES DE FACCIÓN:
GUARDIA DE LA MUERTE

FOLGOOTH GRELCH

M R S H L CO
5" **5** **3+** **4** **6+** **1**



Hoja de datos de Patrulla

Los Biologus Putrefactos se deleitan obscenamente desarrollando una miríada de plagas que extender en batalla. Cargan con todo tipo de granadas de plaga, henchidas con las últimas cepas de enfermedades proliferantes. Con las pistolas inyectoras, los Biologus Putrefactos implantan dolencias asesinas en el enemigo antes de extraer muestras de su carne arruinada.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Hipergranadas de plaga [ASALTO, ÁREA, IMPACTOS LETALES]	12"	106	3+	5	-1	2
Pistola inyectora [PISTOLA]	3"	1	3+	4	-1	3

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Cuchillos de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	4	0	1

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **MARINES DE PLAGA**

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1, Líder**

FACCIÓN: **Don de Nurgle (aura)**

Infusión malsana: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES]. Además, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, se logrará un impacto crítico con una tirada para impactar de 5+ sin modificar, en lugar de solo con un 6.

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, BIOLOGUS PUTREFACTO, FOLGOOTH GRELCH**



CLAVES DE FACCIÓN:
GUARDIA DE LA MUERTE

MARINES DE PLAGA

M	R	S	H	L	CO
5"	5	3+	2	6+	2



Hoja de datos de Patrulla

Los *Marines de Plaga*, columnas vertebrales de los *vectoriums* de la *Guardia de la Muerte*, destacan en tiroteos a corta distancia y asaltos que desgastan al enemigo. Son astutos en cuanto a sus tácticas, desplegando *regurgitadores de plagas* para ahogar hordas de enemigos en baba nociva, y *lanzaplagas* que desatan la ruina férrea sobre vehículos blindados.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Lanzaplagas [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	6	-1	2
Bólder de plaga [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	4	0	1
Regurgitador de plagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de plaga pesada [IMPACTOS LETALES]	Combate	3	4+	8	-2	2
Cuchillos de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	3	3+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Don de Nurgle (aura)

Implacable: Mientras esta unidad se encuentre dentro del alcance de un marcador de objetivo que controlas, siempre que realices un chequeo de acobardamiento por esta unidad suma 1 a ese chequeo.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, LÍNEA DE BATALLA, MARINES DE PLAGA



CLAVES DE FACCIÓN:
GUARDIA DE LA MUERTE

PLAGABUNDOS

M	R	S	H	L	CO
4"	4	7+	1	8+	1



Hoja de datos de Patrulla

Los *Plagabundos* son víctimas de la *Viruela Caminante*, una cruel enfermedad que pudre al infectado hasta que muere mientras lo mantiene consciente. Son tropas terroristas cuyos quejidos continuos son el vector mediante el que infectan a los vivos. En batalla ahogan a sus enemigos en un mar de carne podrida, manos que arañan y dientes rechinantes.

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma improvisada [IMPACTOS LETALES]	Combate	2	5+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 5+

FACCIÓN: Don de Nurgle (aura)

Maldición de la Viruela Caminante: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que elimine a una miniatura enemiga (excepto miniaturas **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**), puedes devolver una miniatura **PLAGABUNDOS** eliminada a esta unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, PLAGABUNDOS



CLAVES DE FACCIÓN:
GUARDIA DE LA MUERTE