



## KAMPFPATROUILLE: DEATH GUARD

# DIE WANKENDE HORDE

Die Gaben des Nurgle, Chaosgott der Fäulnis und Verzweiflung, sind so vielfältig wie abscheulich, doch nur wenige sind so niederträchtig wie die Wandelnde Plage. Typhus, der als Nurgles Herold oder einfach als der Reisende bekannt ist, verbreitet diese abstoßende Krankheit. Seine Kriegerschar pockennarbiger Brüder der Death Guard wird daher immer von einem Schwarm schlurfender Seuchenwandler begleitet – Opfer der Wandelnden Seuche, deren Leib und Verstand durch den zweifelhaften Segen des Nurgle zu einer verdrehten Parodie ihres einstigen Selbst wurde.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

### A Typhus (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:  
Meisterhafter Pestsense.

### B Folgoth Grelch (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:  
Hyper-Seuchengranaten; Injektorpistole;  
Seuchemessern.

### C Seuchenmarines (7 Modelle)

- 1 Seuchenchampion ist ausgerüstet mit:  
Verseuchtem Bolter; Massiver Seuchenwaffe.
- 1 Seuchenmarine ist ausgerüstet mit:  
Seuchenspeier; Seuchemessern.
- 1 Seuchenmarine ist ausgerüstet mit:  
Pestwerfer; Seuchemessern.
- 4 Seuchenmarines sind ausgerüstet mit:  
Verseuchtem Bolter; Seuchemessern.

### D Seuchenwandler (10 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit:  
Improvisierter Waffe.

### E Seuchenwandler (10 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit:  
Improvisierter Waffe.

### F Seuchenwandler (10 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit:  
Improvisierter Waffe.







Seuchenmesser



Seuchenmarine

Massive Seuchenwaffe



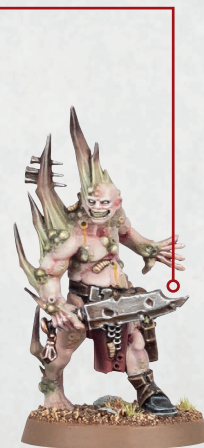
Seuchenchampion

Seuchenspeier



Seuchenmarine

Improvisierte Waffe



Seuchenwandler



# KAMPFPATROUILLE: DEATH GUARD

## DIE WANKENDE HORDE

### FÄHIGKEITEN

Die für die Wankende Horde erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden eigens für Kampfpatrouille-Spiele geschrieben. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Nurgles Geschenke* –, die im Folgenden beschrieben ist.

### NURGLES GESCHENKE (AURA)

Die *Death Guard* überträgt zahllose Seuchen und Gebrechen, von denen jede eine gütige Gabe des Nurgle ist. Wo seine auserkorene Legion in den Krieg zieht, kontaminiert sie ihre gesamte Umgebung; die Immunsysteme ihrer Opfer werden überwältigt, Metall beginnt zu rosten, fremdartige Xenomaterialien und selbst übernatürliche Substanzen zerfallen, sodass letztlich selbst Fahrzeuge schwach und verwundbar werden.

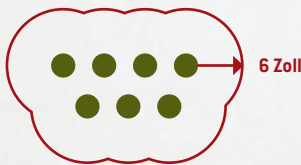
Ziehe 1 vom Widerstandswert feindlicher Modelle ab, solange sich ihre Einheit in Infektionsreichweite um diese Einheit befindet. Die Infektionsreichweite ändert sich im Lauf der Schlacht, wie den folgenden Diagrammen zu entnehmen ist.

- – Seuchenmarine
- – Infektionsreichweite

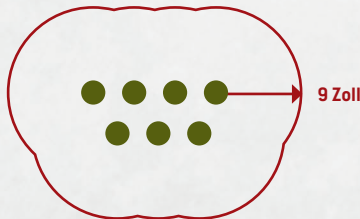
#### SCHLACHTRUNDE 1: 3 ZOLL



#### SCHLACHTRUNDE 2: 6 ZOLL



#### SCHLACHTRUNDE 3+: 9 ZOLL



### VERBESSERUNGEN

Dein **TYPHUS**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung **Wandelnde Plage**. Diese kannst du durch Ankunft in fauligen Schwaden ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### WANDELNDE PLAGE

Wenn die dämonischen Krankheiten des Seuchengottes die Kadaver der im Krieg Gefallenen infizieren, beginnen ihre Augen in einem ungesunden Grün zu glimmen und sie erheben sich erneut als mutierte Schrecken, deren Gesichter ein furchterregendes, starres Grinsen verzerrt.

Wähle in deiner Befehlsphase eine befreundete **SEUCHENWANDLER**-Einheit in Infektionsreichweite um den Träger. Du kannst bis zu W6 zerstörte **SEUCHENWANDLER**-Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### ANKUNFT IN FAULIGEN SCHWADEN

Ein Sturm aus aufgedunsenen Fliegen sammelt sich lärmend in einer aufgewirbelten Wolke aus fauligen Dämpfen. Als sich dieser abscheuliche Mahlstrom zerstreut, offenbart er die Fußsoldaten der *Death Guard*, die sich inmitten der widernatürlichen Wogen manifestiert haben.

Die Modelle der Einheit des Trägers haben die Fähigkeit **Schocktruppen**.

## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Fäulnis säen. Dieses kannst du durch Verderbnis verbreiten ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### FÄULNIS SÄEN

*Durch die abscheulichen Rituale der Death Guard verbreiten sich zahllose Infektionen vom Herzen des Schlachtfeldes aus in die Galaxis.*

Ab der zweiten Schlachtrunde erhältst du am Ende deines Zuges 3 SP, wenn sich mindestens eine **DEATH-GUARD**-Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) innerhalb von 3 Zoll um die Schlachtfeldmitte befindet.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### VERDERBNIS VERBREITEN

*Die Death Guard will nicht bloß ihre Feinde besiegen, sie strebt auch danach, Krankheit und Verzweiflung so effizient wie möglich in deren Reihen zu verbreiten. Dieses Ziel erreicht man am besten aus nächster Nähe, wo verdorbene Flüssigkeiten und stinkende Dämpfe ihr gräuliches Werk verrichten können.*

Jedes Mal, wenn ein **DEATH-GUARD**-Modell deiner Armee eine feindliche Einheit zerstört, die die Phase in Infektionsreichweite um mindestens eine Einheit deiner Armee begonnen hat, erhältst du 2 SP.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

### ZERSETZENDER AUSFLUSS

DIE WANKENDE HORDE – KAMPFTAKTIK

*Aus den Waffen der Death Guard sickert ätzender Schleim, der Nährboden für fleischfressende Bakterien ist.*

**WANN:** In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

**ZIEL:** Eine **DEATH-GUARD**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder zum Kämpfen gewählt wurde

**EFFEKT:** Verbessere bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert jeder Attacke eines Modells deiner Einheit um 1.

### GESANDTE DER VERZWEIFLUNG

DIE WANKENDE HORDE – STRATEGISCHE LIST

*Die mutierte Fäulnis und das furchterregend verfallene Äußere der Anhänger des Nurgle ist ein Angriff auf die Sinne und auf die Seele selbst. Schon viele Feinde verfielen schon durch den Anblick der Gesandten des unvermeidbaren Untergangs in Panik.*

**WANN:** Zu Beginn der Nahkampfphase

**ZIEL:** Eine **DEATH-GUARD**-Einheit deiner Armee

**EFFEKT:** Jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um deine Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

### WIDERWÄRTIG ZÄH

DIE WANKENDE HORDE – KAMPFTAKTIK

*Die ranzigen Fettschwarten der Krieger der Death Guard sind so aufgedunsen, so schmerzempfindlich und abscheulich mutiert, dass sie wahrlich schockierende Verletzungen erdulden, ohne davon sichtbar beeindruckt zu sein.*

**WANN:** In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **DEATH-GUARD**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Ziehe bis zum Ende der Phase vom Schadenswert jeder Attacke, die einem Modell deiner Einheit zugewiesen wird, 1 ab.



# TYPHUS

B W RW LP MW MK  
5" 6 2+ 6 6+ 1  
4+ **RETTUNGSWURF**



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Typhus, der Wirt des Vernichterschwarms, bereist die Galaxis seit Jahrtausenden, wobei er die Fäulnis des Nurgle verbreitet und so schon den Tod über Milliarden brachte. Zieht er in die Schlacht, so richtet er unzählige Feinde mit seiner von Unrat verschmutzten Energiesense, während er den wimmelnden Schrecken des Vernichterschwarms entfesselt, der seine Gegner in mörderische Seuchenfliegen hüllt.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Meisterhafte Pestsense – Stoß [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	5	2+	9	-2	3
Meisterhafte Pestsense – Rundumhieb [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	10	2+	6	-1	1

### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **SEUCHENWANDLER**.

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen, Anführer**

FRAKTION: **Nurgles Geschenke (Aura)**

**Der Vernichterschwarm:** Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Nahkampfatacke gegen jene Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

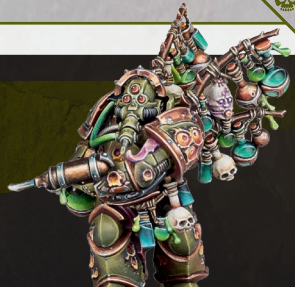
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, NURGLE, PSIONIKER, TERMINATOR, TYPHUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **DEATH GUARD**

# FOLGOOTH GRELCH

B W RW LP MW MK  
5" 5 3+ 4 6+ 1



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Biologus-Putrefaktoren haben geradezu obszöne Freude am Entwickeln unzähliger Seuchen, die in der Schlacht verbreitet werden können. Sie führen allerlei Seuchengranaten mit sich, in denen die neuesten Erreger blühender Krankheit pulsieren. Mit ihren Injektorpistolen injizieren die Putrefaktoren tödliche Krankheiten ins Blut ihrer Feinde, bevor sie dem verheerten Fleisch neugierig Proben entnehmen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Hyper-Seuchengranaten [STURM, EXPLOSIV, TÖDLICHE TREFFER]	12"	W6	3+	5	-1	2
Injektorpistole [PISTOLE]	3"	1	3+	4	-1	3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Seuchemesser [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	4	3+	4	0	1

### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **SEUCHENMARINES**.

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Anführer**

FRAKTION: **Nurgles Geschenke (Aura)**

**Faulige Infusion:** Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER]. Außerdem erzielt jede Attacke eines Modells jener Einheit bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer statt nur bei einer 6.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS, NURGLE, BIOLOGUS-PUTREFAKTOR, FOLGOOTH GRELCH

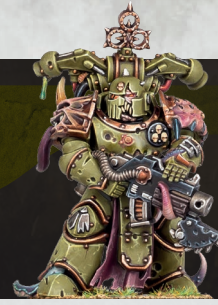


FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **DEATH GUARD**



## SEUCHENMARINES

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	3+	2	6+	2



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Als Zugpferde der Vectorien der Death Guard leisten Seuchenmarines im Feuergefecht auf kurze Distanz und in gnadenlosen, den Gegner in den Staub werfenden Angriffen Überragendes. Sie sind taktisch vielseitige Kämpfer, die Seuchenspeier einsetzen, um feindliche Horden in giftigem Schleim fortzuspülen, während ihre Pestwerfer die vernichtende Eisenfäule auf gepanzerte Fahrzeuge loslassen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Pestwerfer [TÖDLICHE TREFFER]	24"	2	3+	6	-1	2
Seuchenspeier [ANTI-INFANTERIE 2+, DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	WG	-	5	-1	1
Verseuchter Bolter [TÖDLICHE TREFFER]	24"	2	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Massive Seuchenwaffe [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
Seuchenspeier [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	3	3+	4	0	1

### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Nurgles Geschenke (Aura)

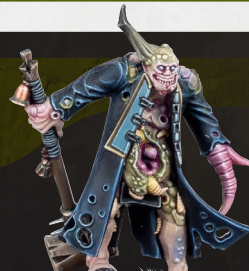
**Unbarmherzig:** Solange sich diese Einheit in Reichweite eines von dir kontrollierten Missionszielmarkers befindet, addiere 1 auf jeden Erschütterungstest für diese Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, LINIENTRUPPEN, SEUCHENMARINES

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: DEATH GUARD

## SEUCHENWANDLER

B	W	RW	LP	MW	MK
4"	4	7+	1	8+	1



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Seuchenwandler sind Opfer der Wandelnden Pocken, einer scheußlichen Virus-Infektion, durch die der Befallene bei Bewusstsein langsam zu Tode fault. Diese Kreaturen sind Terrortruppen, deren endloses Stöhnen der Vektor ist, der die Lebenden infiziert. Im Kampf ertränken sie den Feind in einem Meer aus faulem Fleisch, grapschenden Krallen und mahlenden Zähnen.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Improvisierte Waffe [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	2	5+	3	0	1

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+

FRAKTION: Nurgles Geschenke (Aura)

**Fluch der Wandelnden Pocken:** Jedes Mal, wenn ein feindliches Modell (ausgenommen MONSTER- und FAHRZEUG-Modelle) durch eine Attacke eines Modells dieser Einheit zerstört wird, kannst du ein zerstörtes SEUCHENWANDLER-Modell in diese Einheit zurückkehren lassen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, NURGLE, SEUCHENWANDLER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: DEATH GUARD