

# GUARDIA DE LA MUERTE

## REGLA DE EJÉRCITO

La Guardia de la Muerte son portadores de incontables infecciones y enfermedades, todas dones de Nurgle. Allá donde marchan a la guerra, contaminan lo que les rodea, abrumando los sistemas inmunitarios de sus víctimas y deshaciendo los enlaces metálicos, materiales psíquicos alienígenas y todo tipo de componentes, dejando vulnerables hasta los vehículos blindados.

### REGALO DE NURGLE (AURA)

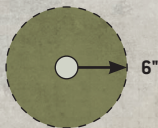
Si tu facción de ejército es **GUARDIA DE LA MUERTE**, mientras una unidad enemiga esté dentro del alcance de contagio de esta unidad, resta 1 al atributo Resistencia de las miniaturas en esa unidad enemiga. El alcance de contagio cambia durante el curso de la batalla, como se ve abajo.

### DISTANCIA DE CONTAGIO

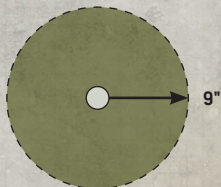
1º ronda de batalla: alcance de contagio = 3"



2º ronda de batalla: alcance de contagio = 6"



3º ronda de bat. en adelante: alcance de contagio = 9"



# GUARDIA DE LA MUERTE – COMPAÑÍA DE PLAGA

## REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **GUARDIA DE LA MUERTE**, puedes usar esta regla de destacamento de Compañía de plaga.

### PROPAGAR LA ENFERMEDAD

*Para la Guardia de la Muerte, propagar los dones de Nurgle va más allá de aquello que combaten: tratan de corromper hasta los paisajes por los que transistan, cultivando el jardín de Nurgle tan ampliamente como pueden.*

Si controlas un marcador de objetivo al final de tu fase de mando y una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército está dentro del alcance de ese marcador de objetivo, ese marcador de objetivo se considera infectado y permanece bajo tu control aunque no tengas miniatura dentro de su alcance, hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno. Además, mientras un marcador de objetivo esté infectado y bajo tu control, tiene la habilidad Regalo de Nurgle como si fuera una unidad de tu ejército (así que las unidades enemigas dentro de su alcance de contagio tendrán un modificador a su atributo Resistencia).



# GUARDIA DE LA MUERTE – COMPAÑÍA DE PLAGA

## ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Compañía de plaga, puedes usar estas estrategias de Compañía de plaga.



### PLAGA FÉRRICA

ESTRATAGEMA COMPAÑÍA DE PLAGA – TÁCTICA DE BATALLA

*La expansión corrosiva de la Plaga férrica reduce a nada el blindaje de todo tipo.*

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

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

**EFFECTO:** 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 ese ataque. Si el blanco del ataque está dentro de la alcance de contagio de un marcador de objetivo infectado que controles y se consigue una herida crítica en ese ataque, en su lugar mejora en 2 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

1PM



### FLUJO SANGUÍNEO

ESTRATAGEMA COMPAÑÍA DE PLAGA – TÁCTICA DE BATALLA

*Úlceras sangrantes brotan por el cuerpo de los enemigos afligidos por el Flujo sanguíneo y las heridas nunca se cierran.*

**CUÁNDO:** Fase de combate.

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

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, las armas con las que están equipadas las miniaturas en tu unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**. Mientras tu unidad esté dentro del alcance de un marcador de objetivo infectado que controles, en su lugar esas armas tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 2]**.

1PM



### ASQUEROSAMENTE RESISTENTE

ESTRATAGEMA COMPAÑÍA DE PLAGA – TÁCTICA DE BATALLA

*Los favorecidos por Nurgle son inmunes al dolor, y sus cuerpos putrefactos ignoran todo daño excepto el más traumático.*

**CUÁNDO:** Fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de esa unidad enemiga.

**EFFECTO:** 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 ese ataque.

2PM



### REGALOS DE LA DESCOMPOSICIÓN

ESTRATAGEMA COMPAÑÍA DE PLAGA – HAZAÑA ÉPICA

*Nurgle es un dios generoso, y mediante la veneración y devoción sus seguidores pueden obtener poderosas recompensas a medida que extienden la enfermedad en su nombre.*

**CUÁNDO:** Tu fase de mando.

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

**EFFECTO:** Tu miniatura recupera hasta 103 heridas perdidas. Si la unidad de tu miniatura está dentro de la alcance de contagio de un marcador de objetivo infectado, tu miniatura recupera en su lugar hasta 3 heridas perdidas.

1PM



# GUARDIA DE LA MUERTE – COMPAÑÍA DE PLAGA

## ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Compañía de plaga, puedes usar estas estrategias de Compañía de plaga.



### MAL DE BAMBOLLAS

ESTRATEGEMA COMPAÑÍA DE PLAGA – ARDID  
ESTRATÉGICO

1PM

*Los bultos extraños que se forman en las víctimas del mal de bambollas, también llamado fruto de Nurgle, rociada de chichones o la pustulencia reptante, son fáciles de ver a distancia para la Guardia de la Muerte.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** de tu ejército, y una unidad enemiga dentro de la alcance de contagio de esa unidad.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que un arma con la que esté equipada una miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE** de esa unidad de tu ejército tome como blanco a esa unidad enemiga, esa arma tiene las habilidades [**PESADA**] e [**IGNORA COBERTURA**].



### NUBE DE MOSCAS

ESTRATEGEMA COMPAÑÍA DE PLAGA – ARDID  
ESTRATÉGICO

1PM

*Con un rugido atronador, una nube densa de moscas daemons se arremolina en torno a la Guardia de la Muerte y los oculta del enemigo.*

**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 tomada como blanco de uno o más ataques de esa unidad enemiga.

**EFFECTO:** Hasta el final de la fase, tu unidad tiene la habilidad **Sigilo**.



# GUARDIA DE LA MUERTE – COMPAÑÍA DE PLAGA

## MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Compañía de plaga, puedes usar estas estrategias de Compañía de plaga.

### PLAGA VIVIENTE

*Saturado como está por las contagiosas bendiciones de Nurgle, enfrentarse a este señor de la guerra es ser asaltado por un aura de plaga opresiva.*

Solo miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE**. Suma 3" al alcance de las habilidades de aura del portador (incluyendo Regalo de Nurgle).

### EL ZUMBIDO (AURA)

*Este guerrero está rodeado por una nube de horribles moscas de plaga que acosan a los enemigos de la Guardia de la Muerte y se alimentan de su cordura.*

Solo miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE**. Mientras una unidad enemiga esté dentro de la alcance de contagio del portador, cada vez que esa unidad falle un chequeo de acobardamiento, tira 1D6: con 2-5, esa unidad sufre 1 herida mortal, y con un 6 esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

### PATÓGENO LETAL

*Cuando este patógeno halla una víctima, sea orgánica o mecánica, se replica rápidamente, causando un daño horripilante antes de agotarse.*

Solo miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE**. Suma 1 al atributo Fuerza y Ataques de las armas de combate del portador. Mientras el portador esté dentro del alcance de un marcador de objetivo infectado que controles, en su lugar suma 2 a los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate del portador.

### PUTREFACCIÓN TAMBALEANTE

*Las cepas del virus zombie que porta la Guardia de la Muerte destronan a los mortales que los rodean sin prisa pero sin pausa, absorbiendo su fuerza y destreza antes de consumirlos por completo.*

Solo miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE**. Cada vez que la unidad del portador es tomada como blanco de la carga de una unidad enemiga, hasta el final de la fase, resta 2 a las tiradas de carga realizadas por esa unidad enemiga.





# PRÍNCIPE DAEMON DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M

R

S

H

L

CO

7"

11

2+

10



6+


3

## ARMAS A DISTANCIA

Regurgitador de plagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	ALC.	A	HP	F	FP	D
	12"	1D6	N/A	5	-1	1

## ARMAS DE COMBATE

 Armas forjainfernal – barrido	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Combate	14	2+	8	0	1
 Armas forjainfernal – golpe	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Combate	6	2+	6	-2	3

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

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, PSÍQUICO, DAEMON,  
PRÍNCIPE DAEMON

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Bendición del Abuelo (aura, psíquico):** Mientras una unidad **INFANTERÍA GUARDIA DE LA MUERTE** amiga se encuentre dentro del alcance de contagio de esta miniatura, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **No hay dolor 6+**.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PRÍNCIPE DAEMON DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

*La Daemonicidad es la meta definitiva para muchos Astartes Herejes. Los adoradores de Nurgle que tienen éxito son monstruosidades inmensas con resistencia formidable, armadura corroída y carne hinchada. Comandan cohortes sepsis y vectoriums gracias a que retienen todo su conocimiento táctico y habilidad marcial.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de la Guardia de la Muerte

**Esta miniatura está equipada con:** regurgitador de plagas; armas forjainfernal.

**CLAVES:** MONSTRUO, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, PSÍQUICO, DAEMON, PRÍNCIPE DAEMON



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
GUARDIA DE LA MUERTE





# PRÍNCIPE DAEMON DE LA GUARDIA DE LA MUERTE ALADO


M	R	S	H	L	CO
11"	10	2+	10	6+	3

## ARMAS A DISTANCIA

Regurgitador de plagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	ALC.	A	HP	F	FP	D
	12"	1D6	N/A	5	-1	1

## ARMAS DE COMBATE

 Armas forjainfernal – barrido	ALC.	A	HA	F	FP	D
 Armas forjainfernal – golpe	Combate	6	2+	6	-2	3

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

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, NURGLE, PSÍQUICO, DAEMON, PRÍNCIPE DAEMON ALADO

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Horror disforme (Psíquico):** Siempre que esta miniatura termine un movimiento de carga, elige a una unidad enemiga dentro de su zona de amenaza. Esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

**Asalto devastador:** Siempre que esta miniatura termine un movimiento de carga, hasta el final del turno sus armas forjainfernal tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## PRÍNCIPE DAEMON DE LA GUARDIA DE LA MUERTE ALADO

*Las alas que brotan de la espalda de los Guardias de la Muerte elegidos pueden parecerse a los apéndices vibrantes de moscas hinchadas, o adoptar una forma quiróptera picoteada y enferma. Sin que importe su forma, llevan por los aires al Príncipe Daemon, permitiéndole descender sobre sus desgraciados enemigos y extender terribles dolencias por el campo de batalla con facilidad.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Príncipe Daemon de la Guardia de la Muerte alado

Esta miniatura está equipada con: regurgitador de plagas; armas forjainfernal.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, CAOS, NURGLE, PSÍQUICO, DAEMON, PRÍNCIPE DAEMON ALADO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# TYPHUS

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



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

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

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

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Regalo 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.

**Plaga roedora (Psíquico):** Este **Psíquico** puede usar esta habilidad en tu fase de disparo. Si lo hace, en tu fase de disparo puedes elegir a una unidad enemiga a 18" o menos de este **Psíquico** y visible para él y tirar 1D6: con un 1, la unidad de este **Psíquico** sufre 1D3 heridas mortales; con un 2-5, la unidad enemiga elegida sufre 1D6 heridas mortales; con un 6, la unidad enemiga elegida sufre 1D3+3 heridas mortales.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

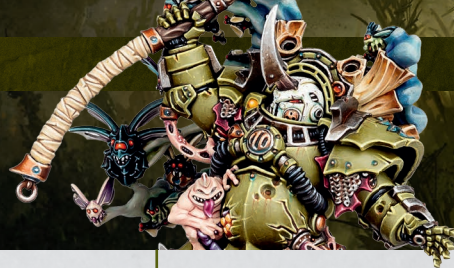
4+



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# TYPHUS

*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.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Typhus – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: sacatripas artesanal.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS
- EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE
- PLAGABUNDOS

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# SEÑOR DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

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

## 🎯 ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	2+	4	0	1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Pistola bólder de plaga [IMPACTOS LETALES]	12"	1	2+	4	0	1
▶ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma exaltada encostrada [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	5	-2	1
Espada sierra Astartes	Combate	7	2+	4	-1	1
Garras relámpago dobles [ARMA ACOPLADA]	Combate	7	2+	5	-2	1
Puño de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	5	3+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, SEÑOR DEL CAOS

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Señor del Caos:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque repite las tiradas para impactar de 1.

**Conducto de desecación (aura):** Mientras una unidad enemiga se encuentre dentro del alcance de contagio de esta miniatura, al final del turno tira 1D6: con un 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# SEÑOR DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

Los Señores de la Guardia de la Muerte ocupan posiciones de mando a lo largo de la estructura de la Legión. Son poderosos guerreros y demuestran su derecho a regir mediante actos de destrucción, corrupción y resistencia. Combinan la mente táctica de un campeón Marine Espacial con un profundo deseo de extender las bendiciones del Abuelo Nurgle.

## OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter de plaga de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma exaltada encostrada
  - 1 combiarma
  - 1 combi-bólter de plaga
  - 1 pistola de plasma
  - 1 puño de plaga
- La espada sierra Astartes de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma exaltada encostrada
  - 1 puño de plaga
- La pistola bólter de plaga y la espada sierra Astartes de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor del Caos de la Guardia de la Muerte

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter de plaga; espada sierra Astartes.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES DE PLAGA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, SEÑOR DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# SEÑOR DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE CON ARMADURA EXTERMINADOR

M	R	S	H	L	CO
4"	6	2+	6	6+	1



## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma exaltada encostrada [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	5	-2	1
Garras relámpago dobles [ARMA ACOPLADA]	Combate	7	2+	5	-2	1
Puño de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	5	2+	8	-2	2
Puño sierra [ANTIVEHÍCULO 3+]	Combate	5	3+	8	-2	2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** Regalo de Nurgle (aura)

**Señor del Caos:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque repite las tiradas para impactar de 1.

**Conducto de desecación (aura):** Mientras una unidad enemiga se encuentre dentro del alcance de contagio de esta miniatura, al final del turno tira 1D6: con un 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, SEÑOR DEL CAOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## SEÑOR DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE CON ARMADURA EXTERMINADOR

*Todo Señor de la Guardia de la Muerte es un oponente formidable, que gotea enfermedades infecciosas y está armado hasta los dientes con armamento tóxico. Los que portan armadura Exterminador enferma son aún más letales. Su coraza casi impenetrable está fusionada con su carne, hinchada y endurecida gracias a las bendiciones de Nurgle, lo que los hace aún más resistentes.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólter de plaga de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma exaltada encostrada
  - 1 combiarma
- El arma exaltada encostrada de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 puño de plaga
  - 1 puño sierra
- El combi-bólter de plaga y el arma exaltada encostrada de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor del Caos de la Guardia de la Muerte con Armadura Exterminador

Esta miniatura está equipada con: combi-bólter de plaga; arma exaltada encostrada.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS
- EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, SEÑOR DEL CAOS

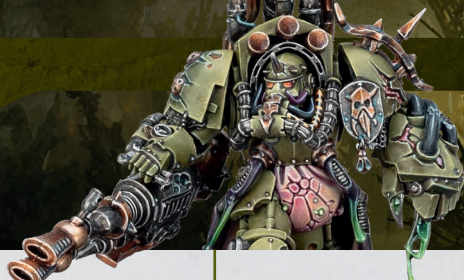


CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# SEÑOR DE LA VIRULENCIA

M	R	S	H	L	CO
4"	6	2+	6	6+	1



## ☯ ARMAS A DISTANCIA

Regurgitador de plaga doble  
[ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA,  
ARMA ACOPLADA]

ALC. A HP F FP D

12" 106 N/A 5 -1 1

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

Puño de plaga pesado [IMPACTOS LETALES]

ALC. A HA F FP D

Combate 5 3+ 8 -2 2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Regalo de Nurgle (aura)**

**Amo de la destrucción:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia puedes repetir la tirada para herir.

**Bombardeo contaminado:** Siempre que una miniatura **GUARDIA DE LA MUERTE** amiga realice un ataque con un arma Área que tome como blanco a una unidad visible para esta miniatura, sumas 1 a la tirada para impactar y ese ataque tiene la habilidad [IGNORA COBERTURA].

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

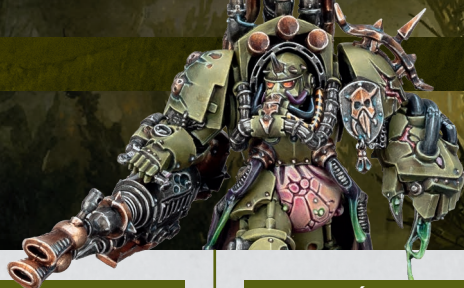
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, SEÑOR DE LA VIRULENCIA**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**GUARDIA DE LA MUERTE**

# SEÑOR DE LA VIRULENCIA

*Tubos y conductos brotan profusamente de la armadura de un Señor de la Virulencia. De ellos surgen humos nocivos, erupciones pútridas cuyo tono y hedor guían el fuego de artillería disparado tras las líneas. Tras ellos, sus capas de piel desollada dejan un rastro de baba repugnante para que lo sigan hambrientos Ingenios daemónicos.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor de la Virulencia

Esta miniatura está equipada con: regurgitador de plaga doble; puño de plaga pesado.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS
- EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR,  
SEÑOR DE LA VIRULENCIA



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# SEÑOR DEL CONTAGIO

M	R	S	H	L	CO
4"	6	2+	6	6+	1



ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
➤ Filo de plaga – barrido [IMPACTOS LETALES]	Combate	10	2+	5	0	1
➤ Filo de plaga – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	5	2+	8	-2	3

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, GRANADAS, SEÑOR DEL CONTAGIO

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Regalo de Nurgle (aura)**

**Enfermedad en abundancia:** En la fase de combate, siempre que esta miniatura pierda una herida tira 1D6: con un 4+, la unidad enemiga más cercana dentro de la zona de amenaza de esta miniatura sufre 1 herida mortal.

**Vector de enfermedad:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice ataque de combate puedes repetir la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# SEÑOR DEL CONTAGIO

Los Señores del Contagio son los señores más agresivos de la Guardia de la Muerte. Sus tácticas son tan brutales y directas como efectivas. Caminan sin sufrir daño a través de ráfagas de fuego enemigo gracias a sus corazas Exterminador Cataphractii, casi impenetrables, y barren a sus enemigos en violentas explosiones de sangre con sus hojas serradas y corroidas.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor del Contagio

Esta miniatura está equipada con: filo de plaga.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS
- EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, GRANADAS, SEÑOR DEL CONTAGIO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# HECHICERO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE CON ARMADURA EXTERMINADOR

M	R	S	H	L	CO
4"	6	2+	5	6+	1

## 🎯 ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Combiarma <small>[ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]</small>	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólder de plaga <small>[IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]</small>	24"	2	3+	4	0	1
➤ Maldición del leproso – fuego brujo <small>[PSÍQUICA]</small>	24"	1D6	3+	6	-1	1
➤ Maldición del leproso – fuego brujo concentrado <small>[DE RIESGO, PSÍQUICA]</small>	24"	2D6	3+	6	-2	1

## ⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza <small>[PSÍQUICA]</small>	Combate	4	3+	6	-1	1D3
Arma exaltada encostrada <small>[IMPACTOS LETALES]</small>	Combate	4	3+	5	-2	1
Garras relámpago dobles <small>[ARMA ACOPLADA]</small>	Combate	5	3+	5	-2	1
Puño de plaga <small>[IMPACTOS LETALES]</small>	Combate	3	3+	8	-2	2
Puño sierra <small>[ANTIVEHÍCULO 3+]</small>	Combate	3	4+	8	-2	2

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

**CLAVES:** INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, HECHICERO

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Despliegue rápido, Líder

**FACCIÓN:** Regalo de Nurgle (aura)

**Vitalidad putrescente (Psíquico):** Este Psíquico puede usar esta habilidad al inicio de la fase de combate. Si lo hace, al inicio de la fase de combate, puedes seleccionar a una unidad enemiga visible a 18" o menos de este Psíquico y tirar 1D6: con un 1, la unidad de esta unidad Psíquico sufre 1D3 heridas mortales; con un 2+, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de la unidad de este Psíquico sea tomada como blanco de un ataque, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

**Familiar pestilente (Psíquico):** Una vez por batalla, tras elegir blancos para un arma Psíquica con la que esté equipada esta miniatura, hasta el final de la fase mejora en 2 los atributos Fuerza y Daño de esa arma.

**Nota de diseño:** Coloca un marcador de Familiar pestilente junto a esta miniatura y retírala tras usar esta habilidad.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

**CLAVES DE FACCIÓN:**  
GUARDIA DE LA MUERTE

## HECHICERO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE CON ARMADURA EXTERMINADOR

Los Hechiceros poderosos son capaces de equiparse con la resistente y enfermiza armadura Exterminador. Pueden participar en ataques teleportados junto a Exterminadores Dominaplagas y Sudario de Muerte, maldiciendo a sus enemigos nada más llegar a la batalla para debilitarlos y absorberles la vida en segundos.

### OPCIONES DE EQUIPO

- El combi-bólder de plaga de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma exaltada encostrada
  - 1 combiarma
- El arma de psicofuerza de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 arma exaltada encostrada
  - 1 puño de plaga
  - 1 puño sierra
- El combi-bólder de plaga y el arma de psicofuerza pueden reemplazarse por 1 garras relámpago dobles.

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, HECHICERO**



### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hechicero de la Guardia de la Muerte con Armadura Exterminador**

Esta miniatura está equipada con: maldición del leproso; combi-bólder de plaga; arma de psicofuerza.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS**
- **EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE**

CLAVES DE FACCIÓN:  
**GUARDIA DE LA MUERTE**

# CONJURAPLAGAS MALIGNO

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



☒ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter de plaga [IMPACTOS LETALES]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Viento de plaga – fuego brujo [PSIQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	-1	1D3
▶ Viento de plaga – fuego brujo concentrado [DE RIESGO, PSIQUICA, RÁFAGA]	12"	1D6+3	N/A	6	-2	1D3

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Báculo corrupto [IMPACTOS LETALES, PSIQUICA]	Combate	4	3+	6	-1	1D3

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, PSIQUICO, CONJURAPLAGAS MALIGNO

## HABILIDADES

Básica: Líder

Facción: Regalo de Nurgle (aura)

**Don del contagio (Psíquico):** En tu fase de disparo puedes seleccionar una unidad enemiga a 18" o menos de este Psíquico y visible para él y tirar 1D6: con un 1, la unidad de este Psíquico sufre 1D3 heridas mortales; con un 2+, hasta el inicio de tu siguiente fase de disparo, siempre que una miniatura de esa unidad enemiga realice un ataque de combate resta 1 a la tirada para herir.

**Lluvia pestilente (Psíquico):** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, si uno o más de esos ataques realizados con su Viento de plaga han logrado una herida contra una unidad INFANTERÍA enemiga, hasta el inicio de tu siguiente turno resta 2 al atributo Movimiento de esa unidad y, además, resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga hechas para esa unidad.



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CONJURAPLAGAS MALIGNO

*Cada fétida fibra del cuerpo de un Conjuraplagas Maligno está podrida y en declive. Son conductos vivos de las miasmas y enfermedades del Jardín de Nurgle. En sus cuerpos hinchados residen repugnantes males y cuando se liberan en una erupción de vómito y gases funden metal, piedra y carne.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Conjuraplagas Maligno

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder de plaga; viento de plaga; báculo corrupto.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES DE PLAGA

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, PSÍQUICO,  
CONJURAPLAGAS MALIGNO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# MARINES DE PLAGA

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



☉	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Bólder de plaga [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	4	0	1
	Eructaplagas [ANTIINFANTERÍA 4+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	Lanzaplagas [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	6	-1	2
	Pistola bólder de plaga [IMPACTOS LETALES]	12"	1	2+	4	0	1
▶	Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
	Regurgitador de plagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
	Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6
▶	Rifle de plasma – normal [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	7	-2	1
▶	Rifle de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	8	-3	2

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Armas bubónicas [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	5	-2	1
	Arma de plaga pesada [IMPACTOS LETALES]	Combate	3	4+	8	-2	2
	Cuchillos de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	3	3+	4	0	1

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

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

## HABILIDADES

FACCIÓN: **Regalo 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 DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# MARINES DE PLAGA

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.



## OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de plaga del Campeón de Plaga puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter de plaga
  - 1 pistola de plasma
  - 1 rifle de plasma
- Los cuchillos de plaga del Campeón de Plaga pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 armas bubónicas
  - 1 arma de plaga pesada
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter de plaga de 1 *Marine de Plaga* puede reemplazarse por 1 lanzaplagas.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter de plaga de 1 *Marine de Plaga* puede reemplazarse por 1 regurgitador de plagas.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter de plaga de 1 *Marine de Plaga* puede reemplazarse por una de las siguientes:
  - 1 eructaplagas
  - 1 rifle de plasma
  - 1 rifle de fusión
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter de plaga de hasta 2 *Marines de Plaga* puede ser reemplazado por 1 armas bubónicas.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter de plaga de hasta 2 *Marines de Plaga* puede ser reemplazado por 1 arma de plaga pesada.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 **Campeón de Plaga**
- 4-9 **Marines de Plaga**

Cada miniatura está equipada con: bólter de plaga; cuchillos de plaga.

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



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CULTISTAS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
6"	3	6+	1	7+	1



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
➤ Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
➤ Lanzagranadas – perforante	24"	1	4+	9	-2	1D3
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Arma de fuego de Cultista	24"	1	4+	3	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1

⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de asalto brutal	Combate	2	4+	3	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, CULTISTAS

## HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## CULTISTAS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

*En todo mundo humano hay enfermedad. Por tanto, la posibilidad de que surjan cultos de Nurgle siempre está presente, y sus adoradores sienten un orgulloso perverso hacia sus enfermedades y desfiguraciones. Cuando estos Cultistas atacan a sus enemigos, lo hacen en gran número, insensibles al dolor y enajenados por sus mentes febriles.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el arma de fuego de Cultista de 1 Cultista del Caos de la Guardia de la Muerte puede reemplazarse por 1 ametralladora pesada.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el arma de fuego de Cultista de 1 Cultista del Caos de la Guardia de la Muerte puede reemplazarse por 1 lanzagranadas.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el arma de fuego de Cultista de 1 Cultista del Caos de la Guardia de la Muerte puede reemplazarse por 1 lanzallamas.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Cultista de la Guardia de la Muerte
- 9-19 Cultistas del Caos de la Guardia de la Muerte

**Cada miniatura está equipada con:** arma de fuego de Cultista; arma de asalto brutal.

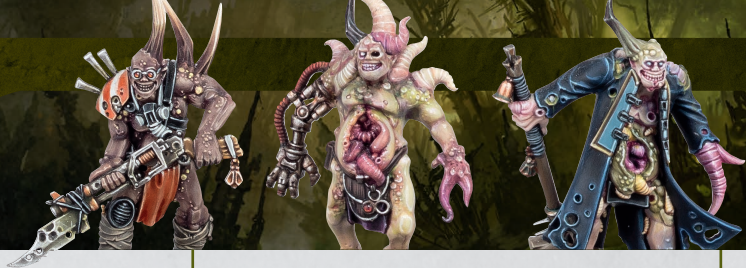
CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, CULTISTAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PLAGABUNDOS

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



## ⚔️ 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:** Regalo 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 Plagabundo eliminada a esta unidad.

A efectos de esta habilidad, mientras **TYPHUS** esté liderando a esta unidad, las miniaturas enemigas eliminadas debido a la habilidad Plaga roedora de **TYPHUS** se consideran miniaturas enemigas eliminadas por un ataque de una miniatura de esta unidad.

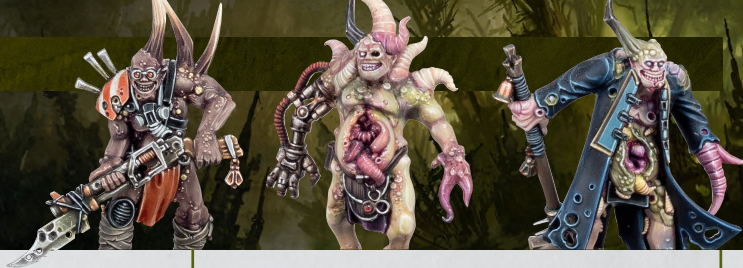
CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, PLAGABUNDOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PLAGABUNDOS

Los Plagabundos son víctimas de la Viruela Caminante, una cruel enfermedad que pudre el 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.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 10-20 Plagabundos

Cada miniatura está equipada con: arma improvisada.

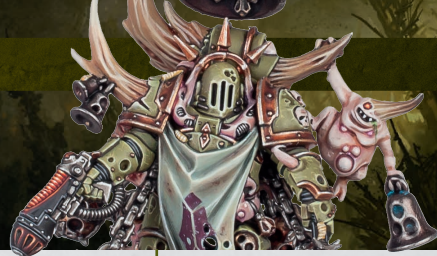
CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, PLAGABUNDOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PESTÍFERO NOCIVO

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



☒	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
➤	Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Pistola de plasma – sobrecarga [PISTOLA, DE RIESGO]	12"	1	3+	8	-3	2
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Campana de plaga maldita [IMPACTOS LETALES]	Combate	5	3+	4	0	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, PESTÍFERO NOCIVO

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Suena la campana (aura):** Mientras una unidad enemiga se encuentre dentro del alcance de contagio de esta miniatura, siempre que se haga un chequeo de acobardamiento o de Liderazgo para esa unidad enemiga, resta 2 de ese chequeo.

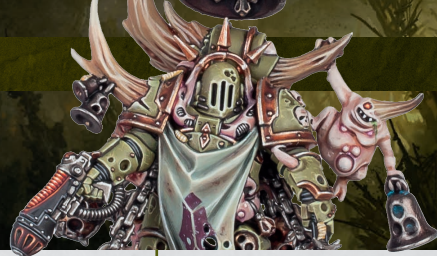
**Vitalidad enfermiza:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga realizadas para dicha unidad.



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PESTÍFERO NOCIVO

Mientras tañen sus campanas de plaga malditas, los Pestíferos Nocivos siembran la debilidad entre el enemigo. Cada onda sonora erosiona la voluntad de luchar del enemigo y engendra gusanos en las mentes de los psíquicos. Para la Guardia de la Muerte, el sonido es bello, y al oírlo se lanzan con ansia a la batalla.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Pestífero Nocivo

Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma; campana de plaga maldita.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES DE PLAGA

Puedes anexar esta miniatura a una unidad **MARINES DE PLAGA**, incluso aunque otra unidad Líder ya haya sido anexada a ella (no puedes anexar más de un mismo Líder a la misma unidad). Si lo haces, esa unidad Guardaespaldas es eliminada y las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, PESTÍFERO NOCIVO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# ENGENDRAPLAGAS HEDIONDO

M

R

S

H

L

CO

5"

5

3+

4

6+

1



## ☒ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Rociador de plagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	7	-2	2

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	4	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Hedor putrefacto:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **Combatir primero**.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, ENGENDRAPLAGAS HEDIONDO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# ENGENDRAPLAGAS HEDIONDO

En la espalda de un Engendraplagas Hediondo se agita algo maligno. Cuando tira de su palanca oxidada, mezcla una repugnante mezcla de enfermedades y contaminantes. Una vez está listo su brebaje asfixiante, alza el rociador de plagas hacia el enemigo. La mezcla brota como un vómito proyectado y funde todo lo que toca.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Engendraplagas Hediondo

Esta miniatura está equipada con: rociador de plagas; arma cuerpo a cuerpo.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **MARINES DE PLAGA**

Puedes anexar esta miniatura a una unidad **MARINES DE PLAGA**, incluso aunque otra unidad Líder ya haya sido anexada a ella (no puedes anexar más de un mismo Líder a la misma unidad). Si lo haces, esa unidad Guardaespaldas es eliminada y las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, ENGENDRAPLAGAS HEDIONDO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# BIOLOGUS PUTREFACTO

M

5"

R

5

S

3+

H

4

L

6+

CO

1



 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

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 1, Líder

**FACCIÓN:** Regalo 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.

**Dolencias explosivas:** Una vez por batalla, en tu fase de disparo, puedes elegir como blanco a esta miniatura de la estratagema Granada por DPM, y puedes hacerlo incluso si ya has elegido a una unidad diferente con esa estratagema en esta fase.

**CLAVES:** INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, BIOLOGUS PUTREFACTO



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
GUARDIA DE LA MUERTE

# BIOLOGUS PUTREFACTO

Los *Biologus Putrefacto* se deleitan obscenamente desarrollando una mirada 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 Putrefacto* implantan dolencias asesinas en el enemigo antes de extraer muestras de su carne arruinada.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 *Biologus Putrefacto*

Esta miniatura está equipada con: hipergranadas de plaga; pistola inyectora; cuchillos de plaga.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **MARINES DE PLAGA**

Puedes anexar esta miniatura a una unidad **MARINES DE PLAGA**, incluso aunque otra unidad Líder ya haya sido anexada a ella (no puedes anexar más de un mismo Líder a la misma unidad). Si lo haces, esa unidad *Guardaespaldas* es eliminada y las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, BIOLOGUS PUTREFACTO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CUENTAPLAGAS

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



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
➤	Pistola de plasma infectada – normal [PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Pistola de plasma infectada – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	4	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, CUENTAPLAGAS

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Cálculos maliciosos:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

**El cántico séptuple:** En tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, tira 2D6: con un 7+, obtienes 1PM.



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CUENTAPLAGAS

Los Cuentaplagas son los predicadores de la doctrina séptuple de Nurgle. Están adornados con los pergaminos podridos cubiertos por garabatos y cuentas frenéticas. Los Nurgletes se arraciman a su alrededor portando aún más tomos y papeles. A través de vocos gigantes, los Cuentaplagas entonan ensalmos y animan a avanzar a la Guardia de la Muerte.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cuentaplagas

Esta miniatura está equipada con: pistola de plasma infectada; arma cuerpo a cuerpo.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- MARINES DE PLAGA

Puedes anexar esta miniatura a una unidad **MARINES DE PLAGA**, incluso aunque otra unidad Líder ya haya sido anexada a ella (no puedes anexar más de un mismo Líder a la misma unidad). Si lo haces, esa unidad Guardaespaldas es eliminada y las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, CUENTAPLAGAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CIRUJANO DE PLAGA

M

5"

R

5

S

3+

H

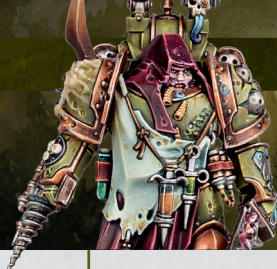
4

L

6+

CO

1



 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter de plaga [IMPACTOS LETALES]	12"	1	3+	4	0	1
 ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espada nociva [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	5	-2	2

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Nartheicum contaminado:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, en tu fase de mando puedes devolver 1 miniatura Guardaespaldas eliminada a esa unidad.

**Sanación enferma:** Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir a una miniatura **INFANTERÍA PERSONAJE GUARDIA DE LA MUERTE** amiga a 3" o menos de esta miniatura. La miniatura elegida recupera hasta 3 heridas perdidas. Cada miniatura solo puede ser elegida por esta habilidad una vez por turno.

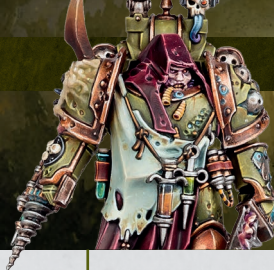
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, CIRUJANO DE PLAGA



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CIRUJANO DE PLAGA

Equipados con instrumentos similares a nartheciums en torno a los que se arremolinan miasmas mugrientas, los Cirujanos de plagas portan viales y alambiques llenos de estimulantes y dosis de refuerzo para incontables plagas. Gracias a esto renuevan la fuerza y la resistencia de la Guardia de la Muerte mientras inflaman las infecciones del enemigo hasta grados agónicos.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cirujano de Plaga

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder de plaga; espada nociva.

## LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **MARINES DE PLAGA**

*Puedes anexar esta miniatura a una unidad **MARINES DE PLAGA**, incluso aunque otra unidad Líder ya haya sido anexada a ella. Si lo haces, esa unidad Guardaespaldas es eliminada y las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, CIRUJANO DE PLAGA



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS

M	R	S	H	L	CO
4"	6	2+	3	6+	1



☒ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón automático segador [HERIDAS DEVASTADORAS, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzaplagas [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	6	-1	2
Regurgitador de plagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Hoja bubónica [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	5	-2	1
Mayal de corrupción [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	3+	5	-1	2

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Regalo de Nurgle (aura)**

**Andanada abrasadora:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a la unidad enemiga más cercana elegible, repite las tiradas para herir de 1.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: **INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**GUARDIA DE LA MUERTE**

# EXTERMINADORES DOMINAPLAGAS

Los Exterminadores Dominaplagas son formidablemente recios gracias a su coraza Cataphractii y los Regalos de Nurgle, y son expertos en asaltos de choque, acciones de abordaje y ataques teleportados. Debido a los largos periodos a bordo de naves plagadas de enfermedades, están saturados de repugnancia, que brota para pudrir la carne y corroer el metal.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas en esta unidad:
  - Los combi-bólteres de plaga de hasta 3 miniaturas pueden reemplazarse por 1 combiarma cada uno.
  - El combibólter de plaga de 1 Exterminador Dominaplagas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones: 1 lanzaplagas; 1 cañón automático Segador.
  - El combibólter de plaga de 1 Exterminador Dominaplagas puede reemplazarse por 1 Regurgitador de plagas.
  - El combibólter de plaga y la hoja bubónica de 1 Exterminador Dominaplagas pueden reemplazarse por 1 mayal de corrupción.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Dominaplagas
- 4-9 Exterminadores Dominaplagas

Cada miniatura está equipada con: combi-bólter de plaga; hoja bubónica.

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR, EXTERMINADORES  
DOMINAPLAGAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE



M	R	S	H	L	CO
4"	6	2+	3	6+	1

## ☒ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Guantelete chorreaplagas [ANTIINFANTERÍA 4+, IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	3	0	1

## ⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
➤ Sacatripas – barrido [IMPACTOS LETALES]	Combate	6	2+	5	0	1
➤ Sacatripas – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	2+	8	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR,  
EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE

## HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Regalo de Nurgle (aura)**

**Escolta silente:** Mientras una miniatura **PERSONAJE** esté liderando a esta unidad, siempre que esta unidad sea tomada como blanco de un ataque, si el atributo Fuerza de dicho ataque es mayor que el atributo Resistencia de esta unidad, resta 1 a la tirada para herir de dicho ataque.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE

Los Exterminadores Sudario de Muerte están henchidos de poder vil de su patrón enfermo. A cada barrido de sus enormes guadañas decapitan y destripan a sus enemigos con una velocidad inusitada debido a su masa hinchada. Combaten en silencio, personificando el fin inevitable de sus enemigos.



### OPCIONES DE EQUIPO

- El Campeón Sudario de Muerte puede ser equipado con 1 guantelete chorreaplagas adicional.

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Campeón Sudario de Muerte
- 2-5 Exterminadores Sudario de Muerte

Cada miniatura está equipada con: guantelete chorreaplagas; sacatripas.

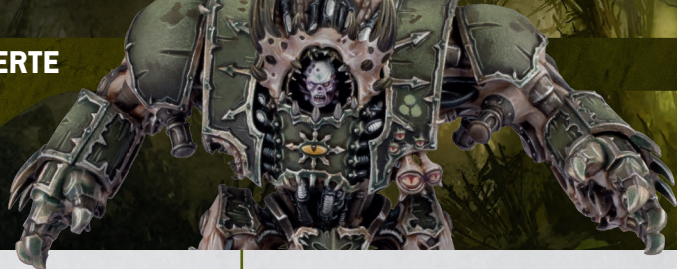
CLAVES: INFANTERÍA, CAOS, NURGLE, EXTERMINADOR,  
EXTERMINADORES SUDARIO DE MUERTE



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# BRUTO INFERNAL DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
6"	9	2+	8	6+	3



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder de plaga pesado doble [IMPACTOS LETALES, GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMA ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón automático doble [ARMA ACOPLADA]	48"	2	3+	9	-1	3
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón de plasma de Bruto Infernal [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	3
Cañón láser doble [ARMA ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzallamas pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
▶ Lanzamisiles – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1
▶ Lanzamisiles – krak	48"	1	3+	9	-2	1D6

⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	5	3+	6	0	1
Flagelo de energía	Combate	8	3+	7	-1	2
Martillo de Bruto Infernal	Combate	5	4+	14	-3	1D6+1
Puño de Bruto Infernal	Combate	5	3+	12	-2	3

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, NURGLE, BRUTO INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

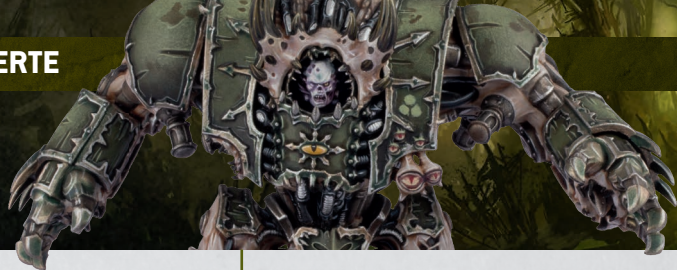
**Imbuído por las Bendiciones de Nurgle:** Siempre que esta miniatura sea elegida para disparar o combatir, después de que haya terminado de realizar sus ataques, elige a una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de esos ataques. Hasta el inicio de tu siguiente turno, la unidad enemiga elegida se considerará siempre dentro del alcance de contagio de cualquier unidad de tu ejército.

**Impacto furioso:** Siempre que esta miniatura termine un movimiento de carga, elige a una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de esta miniatura y tira 1D6: con un 2+, la unidad enemiga elegida sufre 1D3 heridas mortales.

**Puños de Bruto Infernal:** Si esta miniatura está equipada con dos puños de Bruto Infernal, esas armas tienen la habilidad [ARMA ACOPLADA].

## BRUTO INFERNAL DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

*Los Guardianes de la Muerte que sufren las heridas más horribles son enterrados en el sarcófago blindado de un Bruto Infernal. Los Cirujanos de plaga se deleitan sellando a sus rivales y superiores en estas cáscaras inductoras de locura y agonía. En batalla son arietes vivos y furiosos, imbuidos por las bendiciones de Nurgle.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de fusión de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólder de plaga pesado doble
  - 1 cañón automático doble
  - 1 cañón láser doble
  - 1 cañón de plasma de Bruto Infernal
  - 1 puño de Bruto Infernal
- El lanzamisiles de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 flagelo de energía
  - 1 puño de Bruto Infernal
  - 1 martillo de Bruto Infernal
- Por cada puño de Bruto Infernal con el que esté equipada esta miniatura, puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 combi-bólder de plaga
  - 1 lanzallamas pesado

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Bruto Infernal de la Guardia de la Muerte

Cada miniatura está equipada con: cañón de fusión; lanzamisiles; arma cuerpo a cuerpo.

---

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, NURGLE, BRUTO INFERNAL



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# ENGENDRO DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M

8"

R

5

S

4+

H

4

L

7+

CO

1



## ARMAS DE COMBATE

Mutaciones espantosas

ALC.

Combate

A

1D6+2

HA

4+

F

5

FP

-1

D

2

## HABILIDADES

**BÁSICA:** No hay dolor 5+

**FACCIÓN:** Regalo de Nurgle (aura)

**Monstruosidades regeneradoras:** Al inicio de la fase de mando de cada jugador, una miniatura de esta unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

CLAVES: BESTIA, CAOS, NURGLE, ENGENDRO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## ENGENDRO DEL CAOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

*Muchas bendiciones de Nurgle toman la forma de males metafísicos, infestaciones parasitarias o mutaciones corporales. Algunos de los receptores de estos regalos quedan tan abrumados por ellos que se transforman de pronto y horriblemente, con su piel rompiéndose y su armadura hinchándose, hasta que lo único que queda de ellos es un Engendro del Caos, una monstruosidad enloquecida que solo vive para matar y alimentarse.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2 Engendros del Caos

Cada miniatura está equipada con: mutaciones espantosas.

CLAVES: BESTIA, CAOS, NURGLE, ENGENDRO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# CARGAPLAGAS MEFÍTICOS

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	10	6+	3



🎯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	106
	Chorreabilis [IMPACTOS LETALES]	12"	3	3+	5	0	1
▶	Lanzamisiles – frag [ÁREA]	48"	106	3+	4	0	1
▶	Lanzamisiles – krak	48"	1	3+	9	-2	106
⚔️	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Fauces rechínantes [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	6	-1	1

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

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, DAEMON, HUMO, CARGAPLAGAS MEFÍTICOS

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Cazatanques:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad VEHÍCULO, suma 1 a la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# CARGAPLAGAS MEFÍTICOS

Los Cargaplagas Mefíticos eructan gases apesados que inundan el aire y utilizan su movilidad por cualquier tipo de terreno y su armamento pesado para dar caza a los tanques enemigos y proporcionar fuego de apoyo incluso en los entornos más peligrosos. Si el enemigo se les acerca demasiado, estos Ingenios daemónicos se abalanzan sobre él con fauces colmilludas y chorros de bilis.



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-3 Cargaplagas Mefíticos

Cada miniatura está equipada con: chorreabilis; lanzamisiles; cañón de fusión; fauces rechinantes.

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, DAEMON, HUMO, CARGAPLAGAS MEFÍTICOS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# DRON FÉTIDO

M	R	S	H	L	CO
10"	9	3+	10	6+	3



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Espuaplagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	6	-1	1
	Lanzaplagas pesado [IMPACTOS LETALES]	36"	6	3+	8	-2	2

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Sonda de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	3	3+	6	-1	1
	Trituracarne [IMPACTOS LETALES]	Combate	10	3+	7	-1	2

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Muerte flotante:** Esta miniatura es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, CAOS, NURGLE, DAEMON, DRON FÉTIDO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# DRON FÉTIDO

Los túbulos que arrastran los Drones Fétidos chupan la mugre del suelo sobre el que flotan, y baten esa sustancia antes de chorreársela al enemigo a través de su esputaplagas, infligiendo enfermedades terribles. Aquellos que incluyen lanzaplagas pesados bombardean a sus enemigos con proyectiles cargados de enfermedad que puede corroer incluso tanques pesados.



## OPCIONES DE EQUIPO

- El trituracarne de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 2 esputaplagas
  - 1 lanzaplagas pesado

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Dron Fétido

Esta miniatura está equipada con: trituracarne; sonda de plaga.

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, CAOS, NURGLE, DAEMON, DRON FÉTIDO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# REPTADOR REVIENTAPLAGAS

M	R	S	H	L	CO
10"	10	2+	12	6+	4



☒ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Cañón de entropía [IMPACTOS LETALES]	24"	1	3+	10	-3	1D6+1
Cañón de salvas lluviapútrida [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 3]	24"	3	3+	5	0	1
Espuatplagas [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Mortero de epidemia [ÁREA, INDIRECTA, IMPACTOS LETALES]	48"	1D6+3	3+	8	-1	2
Obús pesado	36"	4	3+	5	-1	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Oleadas de esporas:** En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, si uno o más de esos ataques realizados con su mortero de epidemia ha logrado un impacto contra una unidad **INFANTERÍA** enemiga, esa unidad **INFANTERÍA** debe hacer un chequeo de acobardamiento.

## DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, DAEMON, REPTADOR REVIENTAPLAGAS



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# REPTADOR REVIENTAPLAGAS

*Idea del propio Mortarion, el Reptador Revientaplagas es un imponente ingenio daemónico poseedor de enormes hojas de ariete y grueso blindaje que lo hace increíblemente resistente. Equipado con morteros de epidemia, lanzan proyectiles explosivos que desatan nubes de esporas corrosivas al detonarse.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Los 2 cañones de entropía de esta miniatura pueden reemplazarse por 2 esputaplagas.
- El obús pesado de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón de salvas lluviapútrida.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Reptador Revientaplagas

**Esta miniatura está equipada con:** 2 cañones de entropía; obús pesado; mortero de epidemia; orugas blindadas.

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, DAEMON, REPTADOR REVIENTAPLAGAS




CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# LAND RAIDER DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	6+	5

 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder de plaga pesado doble [IMPACTOS LETALES, GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMA ACOPADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón láser Sacudealmas	48"	2	3+	12	-3	1D6+1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1

 ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, TRANSPORTE, HUMO, LAND RAIDER

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Rampa de asalto:** Siempre que una unidad desembarque de esta miniatura tras haber llevado a cabo un movimiento normal, esa unidad es elegible para declarar una carga este turno.

## DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# GUARDIA DE LA MUERTE LAND RAIDER

*Equipados con un arsenal temible y una gran capacidad de transporte, los Land Raiders son vehículos destructivos y versátiles. Empapados por una baba gruesa y apesetosa, los Land Raiders de la Guardia de la Muerte albergan todo tipo de parásitos que muerden y arañan, y de ellos brotan tumores que emiten una neblina de gas fétido.*

## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 combiarma
  - 1 combi-bólter de plaga
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Guardia de la Muerte Land Raider

**Esta miniatura está equipada con:**  
2 cañones láser Sacudealmas;  
bólter de plaga pesado doble; orugas blindadas.

## TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA GUARDIA DE LA MUERTE** (excepto miniaturas **CULTISTA** y **PLAGABUNDOS**). Cada miniatura **EXTERMINADOR** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, TRANSPORTE, HUMO, LAND RAIDER



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# PREDATOR ANIQUILADOR DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	6+	4

 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólter de plaga pesado [IMPACTOS LETALES GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1
Cañón láser	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Cañón láser Predator doble [ARMA ACOPLADA]	48"	1	3+	14	-3	1D6+1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólter de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

 ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, HUMO, PREDATOR ANIQUILADOR

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Aniquilador:** Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, repite una tirada de daño de 1.

## DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# GUARDIA DE LA MUERTE PREDATOR ANIQUILADOR

*Capaces de disparar con gran puntería, los Predator Aniquiladores son herramientas precisas que pueden eliminar amenazas clave. Al hacerlo permiten avanzar a la infantería de la Legión hacia el grueso del combate y extienden los regalos de Nurgle.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 2 bólteres de plaga pesados
  - 2 cañones láser
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 combiarma
  - 1 combi-bólter de plaga
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Guardia de la Muerte Predator Aniquilador

**Esta miniatura está equipada con:**  
cañón láser Predator doble; orugas blindadas.

---

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, HUMO, PREDATOR ANIQUILADOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PREDATOR DESTRUCTOR DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	6+	4

## ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder de plaga pesado [IMPACTOS LETALES, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón automático Predator [FUEGO RÁPIDO 2]	48"	4	3+	9	-1	3
Cañón láser	48"	1	3+	12	-3	106+1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	106	3+	5	0	1

## ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Destructor:** Siempre que un ataque a distancia realizado por esta miniatura tome como blanco a una unidad **INFANTERÍA** amiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

## DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, HUMO, PREDATOR DESTRUCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## PREDATOR DESTRUCTOR DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

*Estos tanques de batalla cubiertos por pústulas proporcionan apoyo de fuego móvil para la infantería que avanza. Pueden destrozarse las formaciones de infantería y quebrar los blindajes enemigos mientras ignoran una tormenta de fuego.*



### OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
    - 2 bólteres de plaga pesados
    - 2 cañones láser
  - Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
    - 1 combiarma
    - 1 combi-bólter de plaga
  - Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.
- 

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predator Destructor de la Guardia de la Muerte

**Esta miniatura está equipada con:**  
cañón automático Predator; orugas blindadas.

---

CLAVES: VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, HUMO, PREDATOR DESTRUCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PROFANADOR DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
8"	10	3+	14	6+	5

☙ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder de plaga pesado doble [IMPACTOS LETALES, GOLPES SOSTENIDOS 1, ARMA ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón automático segador [HERIDAS DEVASTADORAS, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Cañón de Profanador [ÁREA]	48"	1D6+3	3+	10	-1	3
Cañón láser doble [ARMA ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólder de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1
Lanzallamas pesado doble [RÁFAGA, IGNORA COBERTURA, ARMA ACOPLADA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Flagelo de Profanador [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	12	-1	2
Garras de Profanador	Combate	5	3+	16	-3	1D6+1

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, NURGLE, DAEMON, HUMO, PROFANADOR

## HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Bípode ágil:** Siempre que esta miniatura lleve a cabo un movimiento normal, de avance o retroceso puede mover sobre miniaturas **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** amigas y sobre elementos de terreno que tengan 4" o menos de altura, como si no estuvieran allí.

## DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# PROFANADOR DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

Los daemons de Nurgle atrapados en Profanadores se adaptan inusualmente bien a sus prisiones metálicas. Muchos se percatan con alegría de la terrible destrucción que pueden infligir al pisar con piernas activadas por pistoles, mientras abren tanques con garras inmensas o revientan formaciones enemigas con andanadas de sus cañones de Profanador.

## OPCIONES DE EQUIPO

- El lanzallamas pesado doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 flagelo de Profanador
  - 1 lanzaestragos
- El cañón automático segador de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter de plaga pesado doble
  - 1 cañón láser doble
- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 combiarma
  - 1 combi-bólter de plaga

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Profanador de la Guardia de la Muerte

Esta miniatura está equipada con: cañón de Profanador; cañón automático Segador; lanzallamas pesado doble; garras de Profanador.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, CAOS, NURGLE, DAEMON, HUMO, PROFANADOR



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# RHINO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	10	6+	2

 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Combi-bólter de plaga [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Lanzaestragos [ÁREA]	48"	1D6	3+	5	0	1

 ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Cubierta de disparo 2, Final violento 1D3

**FACCIÓN:** Regalo de Nurgle (aura)

**Autorreparación:** Al inicio de tu fase de mando, esta miniatura recupera 1 herida perdida.

**CLAVES:** VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, HUMO, RHINO



**CLAVES DE FACCIÓN:**  
GUARDIA DE LA MUERTE

# RHINO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

*Envueltos en un capullo de blindaje baboso, los Rhinos de la Guardia de la Muerte son transportes blindados ubicuos y versátiles. Pueden mover escuadras de la Guardia de la Muerte por el campo de batalla con rapidez dentro de sus bodegas infecciosas, ya sea para llevarlos a nuevos frentes, protegerlos del terreno hostil o apoyar ofensivas blindadas.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con una de las siguientes opciones:
  - 1 combiarma
  - 1 combi-bólter de plaga adicional
- Esta miniatura puede equiparse con 1 lanzaestragos.

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Rhino de la Guardia de la Muerte

Esta miniatura está equipada con: combi-bólter de plaga; orugas blindadas.

## TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA GUARDIA DE LA MUERTE**. No puede transportar miniaturas **EXTERMINADOR**, **CULTISTA** o **PLAGABUNDOS**.

CLAVES: **VEHÍCULO, CAOS, NURGLE, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, HUMO, RHINO**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**GUARDIA DE LA MUERTE**



# MORTARION

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	5+	6



☉	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Linterna [PISTOLA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	18"	1	2+	9	-3	3
	Nube de podredumbre [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, IMPACTOS LETALES, PSÍQUICA]	18"	1D6+3	2+	7	-2	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
➤	Silencio – barrido [IMPACTOS LETALES]	Combate	15	2+	7	-1	1
➤	Silencio – golpe [IMPACTOS LETALES]	Combate	5	2+	14	-3	4

## HUÉSPED DE PLAGAS

**Influencia enferma {aura}**: Mientras una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad ataque repite las tiradas para herir de 1.

**Miasma de Pestilencia {aura}**: Mientras una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad sea tomada como blanco de un ataque a distancia, las miniaturas de esa unidad tienen el beneficio de la cobertura contra ese ataque.

**Presencia tóxica {aura}**: Mientras una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** amiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, suma 3" al alcance de contagio de esa unidad.

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

CLAVES: MONSTRUO, PSÍQUICO, VOLAR, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, DAEMON, GRANADAS, CAOS, NURGLE, PRIMARCA, MORTARION

## HABILIDADES

**BÁSICA: Final violento 1D6, No hay dolor 5+**

**FACCIÓN: Regalo de Nurgle {aura}**

**Huésped de plagas**: Al inicio de la ronda de batalla, elige una de las habilidades de la sección Huésped de plagas (ver a la izquierda). Hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla, esta miniatura tiene esa habilidad.

**Señor de la Guardia de la Muerte {aura}**: Mientras una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad puede ignorar algunos o todos los modificadores a sus atributos y a cualquier tirada o chequeo que haga (excepto los modificadores a tiradas de salvación).

## DAÑADA: 1-6 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-6 heridas restantes, cada vez que esta miniatura realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE



# MORTARION

*Verse ante la presencia de Mortarion resulta mortífero, tal es el aura pestilente que lo rodea. Armado con Silencio, su guadaña gigante, devasta escuadras enemigas enteras en cuestión de segundos. Con furiosos disparos de Linterna, su pistola devastadora de procedencia desconocida, desintegra por igual la infantería pesada y los blindajes.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Mortarion – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Nube de podredumbre; Linterna; Silencio.

## COMANDANTE SUPREMO

Si tu ejército incluye esta miniatura está en tu ejército, debe ser tu SEÑOR DE LA GUERRA.

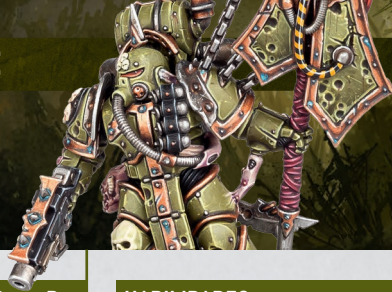
CLAVES: **MONSTRUO, PSÍQUICO, VOLAR, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, DAEMON, GRANADAS, CAOS, NURGLE, PRIMARCA, MORTARION**



CLAVES DE FACCIÓN:  
**GUARDIA DE LA MUERTE**

# PORTADOR DEL ICONO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

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



☒	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Bólder de plaga [IMPACTOS LETALES]	24"	2	3+	4	0	1
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Cuchillo de plaga [IMPACTOS LETALES]	Combate	4	3+	4	0	1

## HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Regalo de Nurgle (aura)

**Icono impuro:** Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, suma 1 al atributo Control de objetivos de las miniaturas de esa unidad.

**Plantar la enfermedad:** Una vez por batalla, al final de tu fase de movimiento, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando se considerará que la unidad de esta miniatura tiene un alcance de contagio de 12".

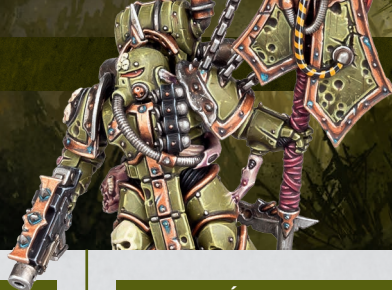
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS, PORTADOR DEL ICONO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

## PORTADOR DEL ICONO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

Los iconos portados por la Guardia de la Muerte son dedicatorias oxidadas y corruptas a Nurgle, forjados con la forma del símbolo del Abuelo. Están tan envueltos por la enfermedad que los enemigos cercanos quedan afligidos rápidamente, muriendo de forma agónica mientras sus convulsos cuerpos se convierten en fango.



### OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

### COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Portador del icono Guardia de la Muerte

Esta miniatura está equipada con: búmer de plaga; cuchillo de plaga.

### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **MARINES DE PLAGA**

*Puedes anexar esta miniatura a una unidad **MARINES DE PLAGA**, incluso aunque otra unidad Líder ya haya sido anexada a ella (no puedes anexar más de un mismo Líder a la misma unidad). Si lo haces, esa unidad Guardaespaldas es eliminada y las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas, con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CAOS, NURGLE, GRANADAS,  
PORTADOR DEL ICONO DE LA GUARDIA DE LA MUERTE



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# MALIGNIFICADOR MIÁSMICO

M	R	S	H	L	CO
-	10	3+	12	6+	0



## ARMAS A DISTANCIA

ALC.	A	HP	F	FP	D	
Hedor nocivo [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	6"	21D6	N/A	3	0	1

## HABILIDADES

**BÁSICA:** Final violento 1D3, Infiltradores

**FACCIÓN:** Regalo de Nurgle (aura)

**Niebla pútrida (aura):** Mientras una unidad **GUARDIA DE LA MUERTE** amiga se encuentre completamente a 6" o menos de esta **FORTIFICACIÓN**, siempre que un ataque tome como blanco a dicha unidad resta 1 a la tirada para impactar.

**Cobertura enferma:** Siempre que una miniatura sea blanco de un ataque a distancia, si dicha miniatura no es completamente visible para todas las miniaturas de la unidad atacante debido a esta **FORTIFICACIÓN**, dicha miniatura tiene el beneficio de la cobertura contra ese ataque.

**Fortificación:** Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más Fortificaciones de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, NURGLE, MALIGNIFICADOR MIÁSMICO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE

# MALIGNIFICADOR MIÁSMICO

*Adornados con incensarios de plaga y campanas mancilladas, los Malignificadores Miasmáticos eructan gruesas nubes de humo desde sus oxidadas chimeneas. Sembrados como esporas en los mundos objetivo, son parásitos que absorben la mugre del suelo y se enganchan a infraestructura local, contaminando el mundo a todos los niveles.*



## OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

## COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Malignificador Miásmico

Esta miniatura está equipada con: hedor nocivo.

CLAVES: FORTIFICACIÓN, CAOS, NURGLE, MALIGNIFICADOR MIÁSMICO



CLAVES DE FACCIÓN:  
GUARDIA DE LA MUERTE