

SPEARHEAD

AGUSANADOS DE NURGLE HUESTE MACABRA

Este ejército de Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

GENERAL

◆ Escriba Plagarriuna

UNIDADES

- ◆ 1 Dominaplagas Gargolapús
- ◆ 1 Dominaplagas Gargolapús
- ◆ 5 Reyesplaga Pútridos
- ◆ 5 Portadores de Plaga
- ◆ 5 Portadores de Plaga



Las Huestes Macabras del Dios de la Plaga recorren los reinos de cabo a rabo, para asegurarse de que sus siervos esparcen sus virulentas bendiciones. Bajo el mando estricto de su líder daemónico, conocido como Escriba Plagarriuna, en batalla avanzan de forma torpe pero constante, rodeados por nubes de moscas y hedor de descomposición. La desesperación del enemigo impulsa sus armas y ensancha las crueles sonrisas de sus rostros.

Aunque el Escriba Plagarriuna es un jefe exigente, las tácticas que emplea son muy efectivas. Los Dominaplagas Gargolapús se adelantan para romper las líneas enemigas, segando formaciones de infantería mientras sus Moscarroñas hunden agujones infectos en todo el que se acerca. Cuando estas criaturas hinchadas son rechazadas, ya es tarde para frenar las oleadas de Portadores de Plaga. Estos daemons muestran lo que aguarda a las víctimas de la Putrefacción de Nurgle, rodeados por enjambres de insectos y portando espadas cargadas de enfermedad sobrenatural. A su lado marchan los Reyesplaga, mortales hinchados con los dones del Abuelo. Cada uno puede soportar un tremendo castigo a su corpulenta figura y a la vez blandir su arma con fuerza suficiente para aplastar por completo al enemigo. El Escriba Plagarriuna se queda atrás para dirigir las masas tambaleantes, pero pobre del que se acerque a él, pues será asaltado por sus fauces distendidas.

“Siete golpes para siete enemigos. Que con viruelas sean bendecidos.”

– Escriba Plagarriuna Bloscus el Exangüe

RASGOS DE BATALLA

LAS HUESTES INFECCIOSAS

El avance de los Agusanados a través de los reinos es como una enfermedad que se esparce por un cuerpo infectado.

Una de tus unidades **Dominaplagas Gargolapús** y una de tus unidades **Portadores de Plaga** no se sitúan en la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, pueden usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

INVOCACIÓN DAEMÓNICA: *Los vástagos de Nurgle entran en el campo de batalla a través de jirones en la realidad.*

Efecto: Sitúa esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" de toda unidad enemiga.

CLAVES

BÁSICA

⊖ Pasiva

ENFERMO: *Cada Agusanado es un cúmulo andante de enfermedades que devastan el cuerpo y el espíritu.*

Efecto: Cada vez que un ataque realizado por una miniatura amiga logra **impacto crítico**, obtienes 1 **punto de enfermedad**, hasta un máximo de 7.

✖ Final de cualquier turno

ABRAZO DE NURGLE: *La generosidad del Abuelo resulta abrumadora para la mayoría...*

Efecto: Gasta cualquier número de **puntos de enfermedad**. Por cada punto que gastes, designa una unidad enemiga trabada con alguna de tus unidades y tira un dado. Con 5+, inflige 1 **daño mortal** a esa unidad (puedes elegir la misma unidad más de una vez).

HABILIDADES DE REGIMIENTO: Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

🛡️ Una vez por fase, Tu fase de héroe

FOCO DE FECUNDIDAD: *Nurgle otorga una bendición de crecimiento abundante a sus retoños.*

Declara: Designa una unidad amiga.

Efecto: **Cura (1D3)** a esa unidad.

✖ Pasiva

INFESTADO CON MARAVILLAS: *Estos guerreros invitan a sus cuerpos a las más horribles y repulsivas enfermedades, y les encanta compartirlas.*

Efecto: Cada vez que una miniatura amiga muere, antes de retirarla del juego puedes designar una unidad enemiga a 1" o menos de ella y tirar un dado. Con 4+, inflige 1 **daño mortal** a esa unidad.

MEJORAS: Da a tu general 1 de las siguientes mejoras.

Final de cualquier turno

INVOCADOR DE PORTADORES DE PLAGA:

Canalizando un vínculo con el Reino del Caos, el Escriba Plagarruina hace venir a más secuaces.

Declara: Designa una unidad **Portadores de Plaga** amiga completamente a 14" o menos de tu general.

Efecto: Devuelve 1 miniatura muerta a esa unidad.

Tu fase de movimiento

JARDINERO DE NURGLE: *Este daemon pretende expandir las fronteras del Jardín de Nurgle.*

Declara: Si tu general está disputando un objetivo que no disputa ninguna miniatura enemiga, tira un dado.

Efecto: Con 3+, ese objetivo cuenta como **profanado** para ti. Las unidades amigas tienen **SALVAGUARDA (4+)** mientras disputan un objetivo profanado. Si tu oponente toma el control de un objetivo profanado, este deja de contar como profanado.

Tu fase de disparo

ALIENTO PESTILENTE: *Este Escriba Plagarruina tiene un hálito tan vil que puede tumbar a un rhinox.*

Declara: Designa una unidad enemiga a 7" o menos de tu general y tira un dado por cada miniatura de esa unidad.

Efecto: Por cada 5+, inflige **1 daño mortal** a esa unidad.

Una vez por batalla, Cualquier fase de combate

DON DEL FRENESÍ FEBRIL: *Una miasma hedionda se alza alrededor del Heraldo daemon provoca un salvaje delirio entre sus seguidores.*



Efecto: Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo **Ataques** de las armas de combate usadas por unidades amigas mientras estén completamente a 7" o menos de tu general.



Los Escribas Plagarruinas supervisan el recuento que realizan los Portadores de Plaga. Bajo sus atentos tres ojos, ningún daemon osa descuidar su tarea de contar plagas. Aunque los Escribas prefieren dirigir desde lejos, si un enemigo se acerca demasiado, le arrancan a mordiscos la cabeza y los miembros con sus fauces similares a una trompa. Los Escribas son terriblemente alérgicos a la materia de la realidad, y eso les pone de muy mal humor. Por suerte para los seguidores de Nurgle, los estornudos de estos daemons pueden cubrir a los enemigos con capas de mocos rancios y muy corrosivos.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

ESCRIBA PLAGARRUINA

 ARMAS A DISTANCIA	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Espantos asquerosos	7"	1D6	2+	4+	-	1	A bocajarro
 ARMAS DE COMBATE	Ataques		Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Fauces distendidas	3		4+	3+	1	2	-

 Tu fase de héroe

TÚ NO PARES, QUE TE ESTOY VIGILANDO:

Los Escribas Plagarruinas son responsables de garantizar que los Portadores de Plaga de su Banda Contadora no remoloneen.

Declara: Designa como blanco una unidad Portadores de Plaga amiga completamente a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: Elige 1 de los siguientes efectos. Dicho efecto dura hasta el inicio de tu siguiente turno.

Balance de golpes: Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de la unidad blanco.

Recuento de resistencia: Suma 1 a las tiradas de salvación de la unidad blanco.



CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA, SALVAGUARDA (5+)



• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

DOMINAPLAGAS GARGOLAPÚS

Putrefactores de élite montados en Moscarroñas, los Dominaplagas Gargolapús se adelantan a sus hermanos para sembrar el pánico y la muerte como rompelineas de la hueste enfermiza. Sus toxicampanas y guadañas aniquilan rápidamente a cualquiera que quiera frenar sus contagios. Si algún enemigo sobrevive a tal acometida malsana, acabará empalado en los agujijones de las horripilantes Moscarroñas. El pacto entre los Dominaplagas y las Moscarroñas fortalece la conexión de estos daemons con el plano mortal, y les permite existir indefinidamente fuera de los confines del Jardín de Nurgle, siempre y cuando el acuerdo siga en pie.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Guadaña de plaga	3	3+	3+	2	1	-
Mandíbulas y agujijón de Moscarroña	6	4+	2+	-	1	Acompañante

✂ Cualquier fase de carga

RUINA Y CATÁSTROFE: *Los Agusanados mortales montados en Moscarroñas son brutales rompelineas que usan su corpulencia para quebrar formaciones.*

Declara: Si esta unidad ha cargado durante esta fase, designa como blanco una unidad enemiga a 1" o menos de ella y tira un dado.

Efecto: Con 2+, inflige 1D3 daños mortales al blanco.



CLAVES

CABALLERÍA, VOLAR, SALVAGUARDA (5+)

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •
REYESPLAGA PÚTRIDOS

MOV.
 4"
 SALUD 3 3+ SALVACIÓN
 1 CONTROL

Los Reyesplaga Pútridos se abren paso entre el enemigo con espadas, martillos y hachas mugrientas. Sus cuerpos hinchados y putrefactos pueden soportar tremendas cantidades de castigo, lo que les permite bregar sin descanso con las líneas enemigas y sembrar enfermedades letales y angustia. Son campeones de la desesperación, y en sus orígenes no son solo guerreros sino también apotecarios y filósofos que se obsesionaron con la futilidad de la existencia.

Su necesidad abrumadora de esparcir enfermedad y desaliento les ganó el favor de Nurgle, y a cambio, sus cuerpos hinchados y cargados de plagas son casi inmunes al dolor.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Arma de plaga	4	3+	3+	1	1	-

✂ Final de cualquier turno

ATACANTES IMPLACABLES:

Los Reyesplaga se abren paso entre las filas de enemigos inferiores, destrozando su moral y liquidando con facilidad hasta el último soldado.

Declara: Designa como blanco una unidad **INFANTERÍA** enemiga **trabada** con esta unidad y tira un dado por cada miniatura de esta unidad que se encuentre en la zona de combate de la unidad blanco.

Efecto: Por cada tirada que sea mayor que el atributo **Salud** del blanco, inflige al blanco **1 daño mortal**.



CLAVES

INFANTERÍA, SALVAGUARDA (5+)

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •
PORTADORES DE PLAGA

SALUD	MOV.	SALVACIÓN
	4"	
2		6+
	CONTROL	
	1	

Los Portadores de Plaga marchan al combate entre el zumbido de moscas, siempre contando en voz alta. Estos daemons llevan la cuenta de las enfermedades lanzadas sobre los reinos, y mientras lo hacen apuñalan y atacan a su enemigos con espadas de plaga. Nacen de las almas de mortales que han muerto debido a la Putrefacción de Nurgle, una enfermedad debilitante que ataca tanto al espíritu como al cuerpo hasta que quien la padece experimenta una muerte lenta y agónica. Tras alimentarse de su desesperación en vida, el Dios de la Plaga acepta sus almas en su Jardín, y las rehace como daemons purulentos recubiertos de nubes de enormes moscas.

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Espada de plaga	1	4+	3+	-	1	Crít. (mortal)

U Pasiva

NUBE DE MOSCAS: *Las bandas de Portadores de Plaga están rodeadas en todo momento por enjambres de moscas daemónicas.*

Efecto: Resta 1 a las tiradas para impactar en los ataques de disparo que tomen como blanco a esta unidad.



CLAVES INFANTERÍA, SALVAGUARDA (5+)