



CAMPEÓN MARINE DE PLAGA



LPA ▼3 MOV. ▶5" SALV. 3+ HERIDAS 15

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola de plasma (normal)	4	3+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
💣 Pistola de plasma (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🗡️ Espada de plaga	5	3+	4/5	Severa, Tóxica*, Veneno*

Bendición del Abuelo: Siempre que un agente enemigo que tenga 1 de tus fichas de veneno pierda alguna herida a 7" o menos de este agente, este agente recupera tantas heridas como las perdidas por ese agente (hasta un máximo de 3 heridas perdidas por punto de inflexión, y solo si este agente no está incapacitado).

*Tóxica: Siempre que este agente usa esta arma contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Veneno, suma 1 a ambos atributos de Daño de esta arma.

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, LÍDER, CAMPEÓN

(32)

BOMBARDERO MARINE DE PLAGA



LPA ▼3 MOV. ▶5" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Bólter	4	3+	3/4	-
🗡️ Puños	4	3+	3/4	-

Granadero: Este agente puede usar granadas de plaga y perforantes (ver equipo de facción y universal). Hacer esto no cuenta de cara a los usos limitados que tengas (es decir, si también seleccionas esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando hace tal cosa, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma y las granadas de plaga tienen la regla de arma Tóxica (ver debajo).

*Tóxica: Siempre que este agente usa esta arma contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Veneno, suma 1 a ambos atributos de Daño de esta arma.

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, BOMBARDERO

(32)

LUCHADOR MARINE DE PLAGA



LPA ▼3 MOV. ▶5" SALV. 3+ HERIDAS 14

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🗡️ Mayal de corrupción	5	3+	4/5	Brutal, Choque, Severa, Veneno*

MAYAL GIRATORIO

1PA

► Infinge 1D3+2 daños a cada otro agente que esté a 2" o menos de este agente y sea visible para él. Tira por separado por cada uno: si se trata de un agente enemigo y el resultado del D3 es 3, ese agente enemigo obtiene además una de tus fichas de Veneno (si no tiene una ya).

◆ Este agente no puede realizar esta acción mientras tiene una orden de ocultarse, o durante una activación en la que ha realizado más de una acción de **Combatir**, y no puede realizar más de una acción de **Combatir** durante una activación en la que realice esta acción.

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, LUCHADOR

(32)

TIRADOR PESADO MARINE DE PLAGA



LPA ▼3 MOV. ▶5" SALV. 3+ HERIDAS 14

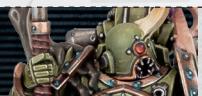
NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Regurgitador de plaga	5	2+	3/3	Alcance 7", Ráfaga 2", Saturación, Severa, Veneno*
🗡️ Puños	4	3+	3/4	-

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, TIRADOR PESADO

(32)



PORTAICONO MARINE DE PLAGA



LPA

▼ 3

MOV.

→ 5"

SALV.

3+

HERIDAS

14

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Pistola bólter

4

3+

3/4

Alcance 8"

Cuchillo de plaga

5

3+

3/4

Severa, Veneno*

Portador del icono: Al determinar el control de un marcador, trata el atributo LPA de este agente como si fuese 1 mayor de lo que es. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, por lo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

Icono del contagio: Si este agente está en el territorio del oponente, el ardido de estrategia Contagio te cuesta OPM.

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, PORTAICONO

32

CONJURAPLAGAS MALIGNO



LPA

▼ 3

MOV.

→ 5"

SALV.

3+

HERIDAS

14

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Entropía

4

3+

3/7

PSÍQUICA, Alcance 7", Saturación, Severa, Veneno*

Viento de plaga

6

3+

2/3

PSÍQUICA, Ráfaga 1", Saturación, Severa, Veneno*

Báculo corrompido

4

3+

3/4

PSÍQUICA, Aturdidora, Choque, Severa, Veneno*

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, PSÍQUICO, CONJURAPLAGAS MALIGNO

32

CONJURAPLAGAS MALIGNO



LPA

▼ 3

MOV.

→ 5"

SALV.

3+

HERIDAS

14

MIASMA VENENOSO

1PA

VITALIDAD PÚTRIDA

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo a 7" o menos de este agente y visible para él, o un agente enemigo que sea un blanco válido para este agente. Ese agente enemigo obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene una ya). Si ya tiene una, en su lugar infinge 3 daños a ese agente enemigo.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

► **PSÍQUICA.** Elige un agente amigo a 3" o menos de este agente y visible para él, y luego tira 2D6: si el resultado es 7, el agente elegido recupera 7 heridas perdidas; en caso contrario, el agente elegido recupera tantas heridas perdidas como el resultado más elevado entre ambos D6.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni más de una vez por punto de inflexión.

COMBATIENTE MARINE DE PLAGA



LPA

▼ 3

MOV.

→ 5"

SALV.

3+

HERIDAS

14

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

Bólter

4

3+

3/4

Tóxica*

Cuchillo de plaga

4

3+

3/4

Severa, Veneno*

Fortaleza repugnante: Siempre que un agente dispara contra este agente, los resultados de 5+ en los dados de defensa son éxitos críticos.

***Tóxica:** Siempre que este agente usa esta arma contra un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Veneno, suma 1 a ambos atributos de Daño de esta arma.

MARINE DE PLAGA, CAOS, ASTARTES HEREJES, COMBATIENTE

32



COMANDO DE MARINES DE PLAGA

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- ↳ 1 agente **CAMPEÓN MARINE DE PLAGA**
- ↳ 5 agentes **MARINE DE PLAGA** elegidos de la siguiente lista:
 - **BOMBARDERO**
 - **LUCHADOR**
 - **TIRADOR PESADO**
 - **PORTAICONO**
 - **CONJURAPLAGAS MALIGNO**
 - **COMBATIENTE**

Tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.



El número de Nurgle es el 7 y su sello muestra 3. De esos números fluye su corrupción.

MARINES DE PLAGA REGLA DE FACCIÓN

ASTARTES

Los Marines Espaciales son transhumanos mejorados genéticamente creados con un único propósito: la guerra.

Durante la activación de cada agente **MARINE DE PLAGA** amigo, este puede realizar o bien dos acciones de **Combatir**, o bien dos acciones de **Disparar**. Si son dos acciones de **Disparar**, debe seleccionarse una pistola bólter, un bólter o un arma **PSÍQUICA** para al menos una de ellas. No puedes elegir la misma arma a distancia **PSÍQUICA** más de una vez por activación.

Cada agente **MARINE DE PLAGA** amigo puede reaccionar sin importar cuál sea su orden.

MARINES DE PLAGA REGLA DE FACCIÓN

VENENO

Nurgle controla venenos mancillados por la disformidad, toxinas, plagas virales y enfermedades del alma que superan tanto la resistencia natural como las intervenciones médicas.

Algunas armas que aparecen en las reglas de este comando tienen la regla de armas Veneno.

***Veneno:** En el paso Resolver dados de ataque, si infinges algún daño con éxito, el agente contra el que se usa esta arma (salvo agentes **MARINE DE PLAGA** amigos) recibe 1 de tus fichas de veneno (si no tiene una ya). Siempre que un agente que tenga una de tus fichas de Veneno sea activado, inflígele 1 daño.

MARINES DE PLAGA REGLA DE FACCIÓN

ASQUEROSAMENTE RESISTENTES

Los seguidores de Nurgle poseen una resistencia extrema contra balas y golpes, pues sus horribles cuerpos están repletos de muerte, enfermedades y descomposición.

Siempre que un dado de ataque infliga un daño de 3 o más a un agente **MARINE DE PLAGA** amigo, tira 1D6: con 4+, resta 1 al daño infligido.



MARINES DE PLAGA ARDID DE ESTRATEGIA

CONTAGIO

Los Marines de Plaga rezuman enfermedades contagiosas; sus formas atroces emanen un miasma de descomposición que drena el vigor del enemigo.

Resta 2" del atributo Movimiento de un agente enemigo y empeora el atributo Impactar de sus armas en 1 (este efecto no se puede compaginar con estar herido) cuando se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Tiene una de tus fichas de Veneno y está a 3" o menos de un agente MARINE DE PLAGA amigo y es visible para él (o viceversa).
- Está a 3" o menos de un agente PORTAICONO MARINE DE PLAGA amigo y es visible para él (o viceversa).

MARINES DE PLAGA ARDID DE ESTRATEGIA

LENTO Y MORTÍFERO

Los Marines de Plaga son metódicos e inflexibles en sus métodos de guerra; avanzan con lentitud, pero son imparables.

Siempre que un agente MARINE DE PLAGA amigo dispara o combate durante una activación en la que no ha movido más de 3", o siempre que contraataca, sus armas tienen la regla de arma Incesante.

MARINES DE PLAGA ARDID DE ESTRATEGIA

NUBE DE MOSCAS

Moscas gordas y asquerosas invaden la zona de aniquilación, ocultando el avance de los Marines de Plaga y absorbiendo los disparos del enemigo.

Coloca uno de tus marcadores de Nube de moscas en la zona de aniquilación. Siempre que un agente dispara contra un agente MARINE DE PLAGA amigo que esté a más de 3" de él, ese agente amigo está ofuscado si está completamente a 1" o menos de dicho marcador. En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador.

MARINES DE PLAGA ARDID DE ESTRATEGIA

NURGLETES

Los Nurgletes, los Daemons de Nurgle más pequeños, son maliciosos y juguetones, y sueltan carcajadas mientras arañan y entorpecen a los enemigos de los Marines de Plaga con sus garras y dientes pestilentes.

Elige un agente enemigo a 3" o menos de un agente MARINE DE PLAGA amigo, o un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Veneno y esté a 7" o menos de un agente MARINE DE PLAGA amigo. Hasta el final de la siguiente activación del agente elegido, resta 1 a su atributo LPA.



MARINES DE PLAGA ARDID DE TIROTEO

VENENO VIRULENTO

Las más potentes plagas del Abuelo Nurgle se esparcen rápidamente por el aire, penetrando incluso en entornos sellados y máscaras de filtración.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación o reacción de un agente **MARINE DE PLAGA** amigo, antes o después de que realice una acción. Elige una de las siguientes opciones:

- Un agente enemigo a 3" o menos de ese agente obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene ya una).
- Tira 2D6: si el resultado es 7+, un agente enemigo a 7" o menos de ese agente obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene ya una).

MARINES DE PLAGA ARDID DE TIROTEO

FINAL PONZOÑOSO

El cuerpo de un Marine de Plaga alberga incontables venenos y enfermedades. Al morir, sus cuerpos hinchados pueden estallar, esparciendo viles contagios a su alrededor.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **MARINE DE PLAGA** amigo resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación. Cada agente enemigo a 3" o menos de ese agente y visible para él obtiene una de tus fichas de Veneno (si no tiene una ya); infinge 1 daño en su lugar a cada uno de esos agentes enemigos que tuviera ya una de tus fichas de Veneno (incluyendo si han la obtenido durante esa misma acción).

MARINES DE PLAGA ARDID DE TIROTEO

ROBUSTEZ ENFERMIZA

Al ofrecer voluntariamente sus cuerpos como huéspedes para los dones contagiosos del Abuelo, algunos Marines de Plaga obtienen una resistencia aún mayor.

Usa este ardid de tiroteo cuando un dado de ataque inflige daño a un agente **MARINE DE PLAGA** amigo. Hasta el final de la activación o reacción, a efectos de la regla Asquerosamente resistentes de ese agente, resta siempre 1 al daño infligido (hasta un mínimo de 2); no hace falta que tires.

MARINES DE PLAGA ARDID DE TIROTEO

MALDICIÓN DE LA PODREDUMBRE

Enfrentarse a un Marine de Plaga en combate singular supone exponerse a contagios marchitantes y descomposición anímica.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **MARINE DE PLAGA** amigo combate o dispara contra un agente enemigo a 3" o menos de él (o a 7" o menos de él si ese agente enemigo tiene una de tus fichas de Veneno), después de que tu oponente tire sus dados de ataque o defensa. Por cada resultado de 3 que saque, infinge 1 daño a ese agente enemigo, ese resultado no se puede guardar como un éxito y no lo puede repetir.



MARINES DE PLAGA EQUIPO DE FACCIÓN

CAMPANAS DE LA PLAGA

Cuando suenan las campanas de la plaga, la Guardia de la Muerte se ve imbuida de energía corruptora, que potencia su resistencia impía hasta niveles extraordinarios.

Puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de agentes MARINE DE PLAGA amigos por estar lesionados (incluyendo los atributos de sus armas).

MARINES DE PLAGA EQUIPO DE FACCIÓN

GRANADAS DE PLAGA

Estos dispositivos están repletos de explosivos, esquirlas de metal cortante y patógenos letales que envenenan a los desdichados que sobrevivan al estallido inicial.

Los agentes MARINE DE PLAGA amigos tienen la siguiente arma a distancia (no puedes elegirla para su uso más de dos veces durante la batalla):

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
--------	-----	-----	------

💣 Granada de plaga	4	4+	2/4
--------------------	---	----	-----

REGLAS DE ARMAS

Alcance 6", Área 2", Saturación, Severa, Veneno*

MARINES DE PLAGA EQUIPO DE FACCIÓN

MUNICIÓN DE PLAGA

Virulentas toxinas supuran de estos proyectiles, que infectan con enfermedades mortíferas a quienes alcanzan.

Los bólteres y pistolas bólter de los agentes MARINE DE PLAGA amigos tienen las reglas de armas Severa y Veneno.

MARINES DE PLAGA EQUIPO DE FACCIÓN

VENTILACIÓN DE VENENO

Al activar los respiraderos de sus servoarmaduras, los Marines de Plaga pueden liberar nubes de vapores enfermizos que obstruyen los pulmones de los enemigos cercanos.

Siempre que un agente enemigo que tenga una de tus fichas de Veneno es activado estando a 3" o menos de un agente MARINE DE PLAGA amigo, infíglele 1D3 daños (en lugar del 1 habitual).



EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

Obstructor: Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{er} Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e infinge 1D3+3 puntos de daño al agente.



EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plastiáceros y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Insignificante y Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

GRANADA ATURDIDORA 1PA

- Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artílugos aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
Granada frag	4	4+	2/4

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
Granada perforante	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación



EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

Portátil: Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

GRANADA DE HUMO 1PA

- Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
- Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
- En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activaciones igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.



MARINES DE PLAGA: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

JULIO 2025

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en azul, mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en magenta.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, CONTAGIO

Elimina el primer punto:

~~“Está en la zona de control de algún agente MARINE DE PLAGA&amigo”~~

AGENTE CAMPEÓN, REGLA BENDICIÓN DEL ABUELO

Cambiar a:

“Siempre que un agente enemigo que tenga 1 de tus fichas de veneno pierda **alguna herida** a 7" o menos de este agente, este agente recupera **hasta tantas heridas como las perdidas por ese agente** (hasta un máximo de 3 heridas perdidas por punto de inflexión, y solo si este agente no está incapacitado)”.

AGENTE CONJURAPLAGAS MALIGNO, ACCIÓN VITALIDAD PÚTRIDA

Cambia la condición a:

“Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, **ni más de una vez por punto de inflexión**.”

AGENTE LUCHADOR, ACCIÓN MAYAL GIRATORIO

Cambia la segunda frase del efecto a:

“Tira por separado por cada uno: si se trata de un agente enemigo **y el resultado del D3 es 3**, ese agente enemigo obtiene además una de tus fichas de Veneno (si no tiene una ya).”

AGENTE PORTAICONO, ICONO DEL CONTAGIO

Cambiar a:

“Siempre que este agente esté **en el territorio del oponente**, el ardido de estrategia Contagio te cuesta 0PM”.

REGLAS DE FACCIÓN, ASTARTES

Cambia la tercera frase del primer párrafo por:

“No puedes elegir la misma arma **a distancia** **PSÍQUICA** más de una vez por activación”.

REGLAS DE FACCIÓN, VENENO

Cambia la parte relevante de la primera frase de la regla de arma por:

“[...] el agente contra el que se usa esta arma (**salvo agentes MARINE DE PLAGA&amigos**) recibe 1 de tus fichas de veneno [...]”

ARDIDES DE TIROTEO, FINAL PONZOÑOSO

Añade este texto al final de la primera frase:

“Usa este ardido de tiroteo cuando un agente **MARINE DE PLAGA&amigo** resulte incapacitado, **antes de retirarlo de la zona de aniquilación**.”

ARDIDES DE TIROTEO, MALDICIÓN DE LA POBREDUMBRE

Cambia la segunda frase a:

“Por cada resultado de 3 que saque, inflige 1 daño a ese agente enemigo, ese resultado **no se puede guardar como un éxito** y no lo puede repetir.”

ARDIDES DE ESTRATEGIA, NUBE DE MOSCAS

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:

“[...] ese agente amigo está ofuscado si está completamente a 1" o menos de dicho marcador.”

AGENTES MARINES DE PLAGA

Hijos corruptos de Mortarion, los Marines de Plaga están imbuidos y hinchados de putrefacción y enfermedad. Aunque compactos y de movimiento lento, son horriblemente resistentes y avanzan implacables mientras traen consigo la enfermedad.

2

CAMPEÓN MARINE DE PLAGA

Armados con siglos de experiencia y armamento mancillado por la disformidad, los Campeones son el núcleo pútrido de las bandas de Marines de Plaga. Lideran desde el frente, dando ejemplo sangriento a sus tropas.

BOMBARDERO MARINE DE PLAGA

La Guardia de la Muerte han sido aterradores luchadores de trinchera desde hace mucho. Los Bombardeos se especializan en destrozar posiciones atrincheradas con explosivos, desde granadas perforantes antiblindaje a hipertóxicas granadas de plaga.

LUCHADOR MARINE DE PLAGA

Muchos Marines de Plaga prefieren combatir a sus enemigos de cerca. Se internan en las filas enemigas y extienden infecciones con cada golpe de sus armas de plaga bendecidas.

TIRADOR PESADO MARINE DE PLAGA

Los arsenales de la Guardia de la Muerte están colmados de armamento letal, desde magia mortífera a agentes químicos prohibidos de eras pasadas. Los Tiradores Pesados empuñan estas armas con horrible efectividad.

POR TAICONO MARINE DE PLAGA

Los Portaiconos tienen el honor de portar los estandartes malditos de la Guardia de la Muerte. Cada uno es un foco de descomposición que drena la voluntad de los enemigos cercanos y aumenta el vigor de los Marines de Plaga.

CONJURAPLAGAS MALIGNO

Los Conjuraplagas Malignos canalizan las energías fétidas del reino de Nurgle. Dominan el repugnante ciclo de putrefacción y renacimiento, ya sea para desatar nubes de viento asesino o para revitalizar a sus hermanos.

COMBATIENTE MARINE DE PLAGA

Casi nada puede detener a un Marine de Plaga en marcha. Protegidos por su servoarmadura y las viles bendiciones de Nurgle, estos guerreros marcharán a través de tormentas de fuego enemigo en pos de su objetivo.



COMANDO DE MARINES DE PLAGA

3

MARINES DE PLAGA ➤ SELECCIÓN DE COMANDO



A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando **MARINES DE PLAGA**, incluidas, donde sea relevante, las armas que se especifiquen para cualquier agente.

AGENTES

- ↳ 1 agente **CAMPEÓN MARINE DE PLAGA**
- ↳ 5 agentes **MARINE DE PLAGA** elegidos de la siguiente lista:
 - **BOMBARDERO**
 - **LUCHADOR**
 - **TIRADOR PESADO**
 - **PORTAICONO**
 - **CONJURAPLAGAS MALIGNO**
 - **COMBATIENTE**

Tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.



El número de Nurgle es el 7 y su sello muestra 3. De esos números fluye su corrupción.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

CAMPEÓN



BOMBARDERO



PORTAICONO



LUCHADOR



TIRADOR PESADO



CONJURAPLAGAS MALIGNO



COMBATIENTE

