

LEGIÓN DE PLAGA

En un instante, la realidad es un lugar racional, y al siguiente, el velo que separa el espacio real de la disformidad estalla y supura y de allí brotan legiones de daemons de Nurgle. La desesperación corre ante ellos como el vómito que empapa la seda inmaculada. Nubes y miasmas envuelven al enemigo, haciendo que la carne se ampolle y caiga, que el metal se oxide y que la esperanza se torne miseria. El enemigo, desorientado y atezado por la oscuridad, se enfrenta ahora a innumerables horrores putrefactos, mientras los Portadores de Plaga se arrastran hacia él, guiados por las enormes Grandes Inmundicias. Con mareas de Nurgletes que fluyen por sus piernas como efluvios de colmillos afilados, Bestias de Nurgle que saltan a través de sus líneas como rocas vivientes y Zánganos de Plaga malévolos, la pesadilla del enemigo no ha hecho más que empezar.

REGLA DE DESTACAMENTO



MIASMA MELANCÓLICO

Luchar contra daemons de Nurgle es soportar sus ataques entrópicos tanto físicos como espirituales. El horror de la decadencia inevitable devora las almas de sus víctimas a la vez que las garras astilladas de los daemons rasgan carne, anunciando putrefacción de pesadilla y muerte inminente.

Mientras una unidad enemiga esté a 9" o menos de alguna unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército, esa unidad enemiga está en la Sombra del Caos de tu ejército. En la fase de mando de cada jugador, elige 1 unidad enemiga en la Sombra del Caos de tu ejército. Esa unidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

MEJORAS



PLAGA GANGRENOSA (AURA) 15 PTOS.

La mera presencia de esta monstruosidad corrosiva basta para pudrir la materia misma de la realidad.

Solo miniatura **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS**. Siempre que una unidad enemiga (salvo **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**) a 6" o menos del portador falle un chequeo de acobardamiento, el portador puede usar esta mejora. Si lo hace, 1 miniatura de esa unidad es eliminada (elegida por el jugador controlador). Siempre que el portador use esta mejora, no se infligen heridas mortales por la regla Terror daemónico de tu ejército.

MANDÍBULAS DE GUSANO 15 PTOS.

La carne de este daemon está plagada de asquerosas bocas que murmuran maldiciones que pudren las mentes de quienes las escuchan.

Solo miniatura **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS**. En tu fase de disparo, elige 1 unidad enemiga a 6" o menos del portador; esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento. A continuación, tira 1D6: con 3+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales. Siempre que el portador use esta mejora, no se infligen heridas mortales por la regla Terror daemónico de tu ejército.

MORTAJA DE BICHOS (AURA) 35 PTOS.

Esta mortaja inteligente de plaga daemónica vuela, ruge y gira con fuerza, ocultando incluso a su portador.

Solo miniatura **MONSTRUO NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mientras una unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga esté a 6" o menos del portador, esa unidad solo puede ser blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 18" o menos de ella.

FUENTE DE ESPORAS (AURA) 20 PTOS.

El aliento fétido de esta entidad lanza esporas de viruela del óxido, que carcomen todo lo que tocan.

Solo miniatura **MONSTRUO NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS**. Mientras una unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** amiga esté a 6" o menos del portador, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas equipadas a las miniaturas de esa unidad.



1PM

VIRUS Y PÚSTULAS

ESTRATEGEMA LEGIÓN DE PLAGA – TÁCTICA DE BATALLA

Repugnante ponzoña brota de armas, fauces y heridas abiertas de estos daemons, salpicando al enemigo y causando una rápida y virulenta putrefacción allí donde encuentra la más mínima entrada.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de esa unidad ataque, toda tirada para impactar de 5+ sin modificar causa un impacto crítico.



1PM

VISIONES FEBRILES

ESTRATEGEMA LEGIÓN DE PLAGA – TÁCTICA DE BATALLA

Una plaga de pesadillas recorre las filas del enemigo, haciéndole tambalearse en las garras de visiones nauseabundas que se convierten en una realidad que destruye el alma.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, suma 1 a las tiradas para impactar. Después de que tu unidad haya terminado de realizar sus ataques, elige 1 unidad enemiga a la que haya impactado alguno de esos ataques; esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.



2PM

RESURGIMIENTO FÉTIDO

ESTRATEGEMA LEGIÓN DE PLAGA – ARDID ESTRATÉGICO

A medida que el poder del Dios de la Plaga satura el campo de batalla, florece nueva vida daemónica del mantillo de cadáveres sépticos que burbujea bajo los pies.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército que esté en el campo de batalla.

EFEECTO: Devuelve hasta 1 miniatura eliminada a tu unidad, o hasta 1D3 miniaturas eliminadas si tu unidad es **LÍNEA DE BATALLA**, con todas sus heridas restantes. Si es una unidad **MONSTRUO**, 1 miniatura de tu unidad recupera hasta 1D3+1 heridas perdidas en su lugar.



1PM

PUDRIRSE Y RENACER

ESTRATEGEMA LEGIÓN DE PLAGA – ARDID ESTRATÉGICO

En lugar de arrastrarse por el campo de batalla, estos daemons se pudren en la nada antes de eclosionar de nuevo de los brotes de cancro donde quieran.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento o en tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad mueva, puede atravesar elementos de terreno.



1PM

SOMBRA Y OSCURIDAD

ESTRATEGEMA LEGIÓN DE PLAGA – TÁCTICA DE BATALLA

Con el campo de batalla envuelto en un miasma de irrealidad, los daemons de Nurgle pueden surgir de la bruma, solidificarse entre las nubes de moscas o incluso surgir de la inmundicia sin previo aviso.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que tu unidad haga un movimiento normal, suma 5" al atributo Movimiento de las miniaturas de tu unidad.



1PM

PLAGA DE PESARES

ESTRATEGEMA LEGIÓN DE PLAGA – ARDID ESTRATÉGICO

Incluso cuando un grupo de enemigos se rinde a la desesperación, sus penas se propagan como un virus por las mentes y las almas de los demás, y los males del enemigo se multiplican por momentos.

CUÁNDO: En la fase de mando del oponente, antes de elegir blancos para la regla de destacamento Miasma melancólico.

BLANCO: 1 unidad **NURGLE LEGIONES DAEMÓNICAS** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, después de que una unidad enemiga haga un chequeo de acobardamiento debido a la regla de destacamento Miasma melancólico, elige otra unidad enemiga a 9" o menos de tu unidad; esa unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.