

# GREAT UNCLEAN ONE

Los daemons más poderosos de Nurgle, las Great Unclean Ones son inmensamente resistentes y espantosamente fuertes. Pueden derribar puertas de fortalezas o machacar bestias monstruosas con su gran mole y exudan enfermedades y decadencia conforme se abren paso a través del enemigo. Además, su comprensión de la estrategia y sus talentos mágicos les convierten en generales formidables.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Bile	7"	D6	3+	✱	-2	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plague Flail	2"	3	3+	✱	-1	2
Massive Bileword	2"	✱	4+	3+	-2	3
Bileblade	2"	3	3+	3+	-1	1
Doomsday Bell	2"	4	4+	3+	-1	1
Host of Nurglings	1"	3	5+	5+	-	1

Wounds Allocated	DAMAGE TABLE		
	Noxious Bile	Plague Flail	Massive Bileword
0-3	2+	2+	3
4-6	3+	3+	3
7-9	3+	3+	2
10-12	4+	4+	2
13+	5+	4+	1

## DESCRIPCIÓN

Una Gret Unclean One es una sola miniatura. Empuña un gran mayal de plaga (Plague Flail) o un cuchillo bibioso (Bileblade) en una mano y una espada biliosa enorme (Massive Bileword) o una campana del apocalipsis (Doomsday Bell) en la otra. Puede regurgitar chorros de bilis nociva (Noxious Bile) y a sus pies juguetea una hueste de Nurglings que atacan con sus denticillos afilados (Host of Nurglings).

## HABILIDADES

**Invocación reverberante.** Si una unidad **NURGLE** empieza su fase de movimiento a 7" o menos de alguna miniatura con una campana del apocalipsis, suma 3" a su atributo Move hasta el final de la fase.

**Masa corpulenta.** En tu fase de héroe, esta miniatura puede curarse 1D3 heridas sufridas.

**Montaña de carne asquerosa.** Después de que esta miniatura complete un movimiento de carga, tira un dado por cada unidad enemiga a 1" o menos de ella. Con 4+, la unidad por la que tiras sufre 1D3 heridas mortales.

**Ofrenda pútrida.** Si esta miniatura tiene un cuchillo bilioso e intenta lanzar o disipar un hechizo, puedes declarar que lo usará para amputar un pedazo de sus entrañas podridas como ofrenda a Nurgle. Si lo haces, esta miniatura sufre 1 herida mortal de inmediato (sin ninguna posibilidad de ignorarla), pero puedes sumar 1 a la tirada para intentar lanzar o disipar el hechizo.

**Sebo y bilis.** Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida o herida mortal; con 5+, ignora esa herida. Además, si la tirada es 6+ y es la fase de combate, la unidad atacante sufre 1 herida mortal tras realizar todos sus ataques.

## HABILIDAD DE MANDO

**Orgullo del Abuelo.** Puedes usar esta habilidad de mando en tu fase de héroe. Si lo haces, elige una unidad **NURGLE DAEMON** amiga a 21" o menos de esta miniatura. Suma 1 al atributo Attacks de todas las armas de combate (melee weapons) que use esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

## MAGIA

Una Gret Unclean One es un **WIZARD**. Puede intentar lanzar dos hechizos en tu fase de héroe, e intentar disipar dos hechizos en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Viento de plaga.

## VIENTO DE PLAGA

Viento de plaga tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige un punto del campo de batalla a 14" o menos del lanzador y traza una línea recta imaginaria entre dicho punto y la parte más cercana a él del lanzador; cada unidad (amiga y enemiga) por la que cruce el centro de la línea sufre 1D3 heridas mortales. Las unidades con la keyword **NURGLE** encuentran el Viento de plaga de lo más refrescante: cada una de dichas unidades por la que cruce el centro de la línea se cura 1D3 heridas sufridas.