

HORTICULOUS SLIMUX

Horticultural Slimux monta en combate sobre la cáscara de su corcel demoníaco, Mulch. Como jardinero jefe de Nurgle, tiene el poder de sembrar el Jardín de Nurgle en el tejido de la realidad, agitando el suelo con su arado Siembraplagas para invocarlo. Rodeado por manadas de Beasts of Nurgle y blandiendo sus letales tijeras de podar, Horticultural es un ser temible.



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lopping Shears	1"	3	3+	3+	-1	D3
Mulch's Slime-encrusted Jaws	1"	D3	3+	3+	-2	2

DESCRIPCIÓN

Horticultural Slimux es una sola miniatura. Va armado con unas enorme tijeras de podar (Lopping Shears) que emplea para partir enemigos por la mitad. Monta a lomos de una bestia daemon semejante a un molusco que se llama Mulch y ataca lanzando mordiscos con sus fauces ácidas (Mulch's Slime-encrusted Jaws).

HABILIDADES

Adiestrador de bestias. Repite las tiradas de carga fallidas y las tiradas de 1 para golpear de las unidades de Beasts of Nurgle amigas a 7" o menos de Horticultural Slimux.

Asquerosamente resistente. Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida o herida mortal; con 5+, ignora esa herida.

Cultivar el Jardín de Nurgle. Una vez por batalla, al inicio de tu fase de héroe, puedes desplegar una Feculent Gnarlmau a 3" o menos de Horticultural Slimux y a más de 1" de otras miniaturas (que no sean Horticultural Slimux) y de elementos de terreno.

De la muerte brota vida. Al inicio de tu fase de héroe, si cualquier miniatura (amiga o enemiga) murió el turno anterior, una unidad **NURGLE DAEMON** amiga a 7" o menos de Horticultural Slimux puede curarse una herida.

Rastro de babas ácidas. Tira un dado por cada unidad enemiga que esté a 3" o menos de esta miniatura inmediatamente antes de que esta miniatura haga un movimiento de retirada; con 4+, la unidad enemiga por la que tiras sufre 1D3 heridas mortales.