FERIA AMBULANTE DEL CAOS

Nadie sabe de dónde llegó la temida Feria Ambulante del Caos. Se rumorea que antaño fue un carromato de gitanos procedente del este del Imperio, unos vagabundos errantes que iban de pueblo en pueblo llevando un poco de diversión a los habitantes imperiales más pobres con su vistosa feria consistente en numerosos espectáculos y obras de teatro. Si esta es la verdad sobre su pasado, su presente es mucho más siniestro y mortífero. La Feria ambulante del Caos sigue vagando por los lugares más apartados del Imperio en un colorista desfile de carromatos. Sus pasajeros van vestidos con alegres trajes de viajero y recitan sonetos y cantan a los inquietos campesinos y aldeanos.

Cuando la Feria Ambulante del Caos llega a un nuevo emplazamiento, estos estrafalarios artistas montan su escenario para entretener a los habitantes rurales más pobres con canciones y obras basadas en los oscuros días del Imperio. Obras como "El verdadero rostro del emperador", "Orfeo y Pustuloso", "Los hijos purulentos de Papá Noigul" y "La pesadilla de una noche de verano" encandilan a un público entusiasmado.

Los forzudos realizan actos increíbles de habilidad para admiración de la multitud mientras los actores lucen llamativas máscaras con sonrisas burlonas haciendo juegos malabares y lanzando cuchillos y antorchas encendidas. Cuando el número de espectadores aumenta, un bufón ataviado con un brillante traje salta de un espectador a otro con una vejiga de cerdo inflada en un palo mientras bromea, se burla y empuja a algún espectador.

Pero el espectáculo solo alcanza su blasfemo clímax cuando el sol se pone, momento en el que se desvela la verdadera naturaleza de la Feria Ambulante del Caos en toda su pútrida y supurante gloria, ya que no son meros actores y cómicos. Cuando los actores interpretan el último acto, denominado "La danza de la muerte", los encantamientos que ocultan sus verdaderos rostros desaparecen revelando a la feliz e ignorante audiencia unos demonios ciclópeos de carnes que cuelgan y huesos amarillentos. Lo que originalmente parecen máscaras decoradas y maquillaje bien aplicado se convierte en rostros con mutaciones horribles, cubiertas de pústulas y viruelas. Las expresiones de los aldeanos pasan del júbilo al terror cuando reconocen estas terroríficas visiones, pero, para entonces, ya ha dado comienzo la carnicería. La mayoría de la gente que compone la alegre audiencia sucumbe a las virulentas enfermedades extendidas por estos malévolos actores.

El insidioso histrión de la muerte, acompañado de su burlón servidor, rodea a los desafortunados niños y mujeres que siguen con vida y le corta un dedo a cada una de sus nuevas novias exclamando: "¡Ahora serás mi esposa!". Los supervivientes son conducidos a un destino desconocido y el pueblo queda desierto, ya que sus habitantes y el ganado han sucumbido a las innumerables plagas y enfermedades.

La Feria Ambulante del Caos es la broma macabra de Nurgle, el Señor de la Descomposición. El tres veces maldito también es el Maestro de la Plaga y la Pestilencia y los actores de la Feria Ambulante del Caos son sus adoradores y seguidores corruptos. Son aquellos que han vendido sus almas tomando una apariencia deforme para lograr la inmortalidad a través de la muerte, la destrucción y la descomposición. Aprenden a amar a Nurgle a través de sus muchos y variados dones. Se desconoce el número de Ferias Ambulantes del Caos existentes o si los pocos informes obtenidos de labios de testigos aterrados se refieren a la misma banda.

Al jefe de la Feria Ambulante del Caos se le denomina "histrión de la muerte". Parece tratarse de un hechicero de gran poder que controla la magia de su maestro y la utiliza para sembrar la muerte y la destrucción mediante la plaga y la putrefacción. El histrión de la muerte controla a

los demonios de su dios patrón mediante rituales oscuros y sacrificios para que tomen parte en esta terrible mascarada. Sus seguidores mortales disfrutan con sus mutaciones y plagas recién adquiridas, pues las consideran las bendiciones de su deidad gregaria y compiten por el poder y el ascenso bajo su atenta mirada. Las criaturas que más bendiciones reciben de Nurgle se denominan "elegidos de Nurgle" (sus cuerpos están deformados por el efecto de multitud de plagas y mutaciones) y suelen ser la mano derecha del histrión de la muerte. La Feria Ambulante del Caos es perseguida por muchas bandas de Cazadores de Brujas que recorren las tierras imperiales y siempre logra escapar de las Sigmaritas para seguir su alegre viaje llevando las bendiciones de Nurgle a todo el mundo.

Reglas Especiales

Conocerlos es peligroso: debido a su naturaleza putrefacta, a una banda de Feria Ambulante del Caos le sería muy difícil mantener con vida a un espada de alquiler. Por esta razón, una Feria Ambulante del Caos no puede reclutar a ningún espada de alquiler.

Elección de Guerreros

Una banda de Feria Ambulante del Caos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en tu banda nunca podrá superar los 15.

Histrión de la Muerte: una banda de Feria Ambulante del Caos debe incluir un Histrión de la Muerte que la lidere (ni uno más, ni uno menos).
Hombres Forzudos: tu banda puede incluir hasta dos Hombres Forzudos.
Elegidos de Nurgle: tu banda puede incluir hasta dos Elegidos de Nurgle.
Portadores de Plaga: tu banda puede incluir hasta dos Portadores de Plaga.
Sicarios: tu banda puede incluir cualquier número de Sicarios.
Nurgletes: tu banda puede incluir cualquier número de Nurgletes.

Experiencia Inicial

Un **Histrión de la Muerte** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Hombres Forzudos** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los **Elegidos de Nurgle** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Todos los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Incremento de atributos

A excepción de los portadores de plaga y los nurgletes, que no adquieren puntos de experiencia, el resto de integrantes de la banda de Feria Ambulante del Caos usan los mismos valores máximos que las bandas humanas.

Lista de Equipo de Feria Ambulante del Caos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Feria Ambulante del Caos para escoger su equipo:

LISTA DE EQUPO DE FERIA AMBULANTE DEL CAOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co
Mangual	15 co

Armas de Proyectiles	
Arco	15 co
Arco corto	10 co
Pistola	15 co
	30 co por ristra

Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Casco	10 co
Escudo	5 co

LISTA DE EQUIPO PARA LOS HOMBRES FORZUDOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Armas a dos manos	15 co
Mayal	10 co

Tabla de Habilidades de las Ferias Ambulantes del Caos

	Combate	**Disparo**	**Académicas**	**Fuerza**	**Velocidad**
Histrión de la Muerte	√	√	√	√	√
Hombres Forzudos	√			√	√
Elegidos de Nurgle	√				√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Histrión de la Muerte

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Lideran las diabólicas Ferias Ambulantes del Caos. Son los elegidos de Nurgle y despliegan todos sus poderes de hechicero en honor de su dios pestilente. El histrión de la muerte es un individuo enloquecido por sus poderes que dirige su grupo de artistas demoníacos a través de

los lugares más apartados del Imperio corrompiendo a pueblos y asentamientos con la plaga. Los campesinos de los asentamientos rurales imperiales ven al histrión de la muerte como un artista carismático y exótico que lleva un entretenimiento extravagante a sus sombrías vidas. Gracias a su astucia y a sus inteligentes encantamientos, el histrión de la muerte mantiene a sus servidores siempre atentos a las patrullas de Cazadores de Brujas que inundan estas tierras.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	3	1	8

Armas / Armadura: el Histrión de la Muerte puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de las Ferias Ambulantes del Caos.

Reglas Especiales:
Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Histrión de la Muerte puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.
Hechicero: el Histrión de la Muerte es un hechicero y utiliza Rituales de Nurgle. Para más detalles, consulta la sección de magia.

0-2 Hombres Forzudos

Reclutamiento: 60 coronas de oro
Se trata de un tipo específico de mutante que ha reforzado su constitución gracias a la vitalidad antinatural que le ha transmitido el Señor de la Descomposición. La caprichosa atención de Nurgle ha transformado lo que antaño era un hombre en una ingente criatura escultural de músculos enfermos y vigor sobrenatural. Los hombres forzudos son individuos extraordinariamente fuertes y en la mascarada de la feria ambulante del Caos desempeñan el papel de hombres forzudos que ejecutan proezas que requieren una increíble fuerza. Casi siempre llevan sus rostros tapados bajo una capucha, ya que, aunque sus cuerpos se han desarrollado fuertes y sanos, sus rostros están marcados por la enfermedad y están medio podridos. En combate, blanden enormes martillos y flagelos con temerario descuido moviéndolos sobre sus cabezas como si fueran juguetes de niños.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	0	4	4	1	2	2	7

Armas / Armadura: los Hombres Forzudos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de Hombres Forzudos.

Reglas Especiales:
Fuerza sobrenatural: los Hombres Forzudos inician la partida con la habilidad fortachón de la tabla de habilidades del reglamento de Mordheim.

0-2 Elegidos de Nurgle

Reclutamiento: 25 coronas de oro (+coste de las Bendiciones de nurgle)
Muchos de los guerreros más poderosos proceden de las filas de los fieles. Los Sacerdotes de Sigmar no son una excepción, y la organización militar del culto es temida y respetada a lo largo y ancho de todo el Imperio. Los elegidos de Nurgle son las criaturas más favorecidas y bendecidas por el Padre Nurgle. Ocupan una posición de privilegio en la jerarquía de la Feria Ambulante del Caos. Suelen llevar vestiduras pesadas y se protegen mediante potentes encantamientos, ya que bajo sus ropajes pesados ocultan horrores indescriptibles; los cuerpos de los elegidos de Nurgle están tan castigados por las enfermedades y mutaciones que ni siquiera el resto de componentes mortales de la banda está a salvo si toca su piel. Irónicamente, desempeñan el papel más prestigioso en la Feria Ambulante del Caos: el del bufón. Los elegidos de Nurgle se visten de bufones y brincan y hacen cabriolas delante del público. Mientras la

Feria del representa la obra, entretienen a la audiencia con sus bromas infectándolos con enfermedades horribles. Estas criaturas deformes son oponentes excepcionalmente peligrosos en combate, puesto que transmiten la Podredumbre de Nurgle, enfermedad temida e incurable.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Elegidos de nurgle pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de las Ferias Ambulantes del Caos.

Reglas Especiales:
Bendiciones de Nurgle: los Elegidos de Nurgle deben iniciar la partida con una o más Bendiciones de Nurgle. Consulta la lista de Bendiciones de Nurgle.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-2 Portadores de Plaga
Reclutamiento: 50 coronas de oro
Los portadores de plaga son demonios del Caos de Nurgle, también conocido como el Señor la Descomposición. Pueden identificarse por sus rostros ciclópeos y sus cuerpos horriblemente deformados. Las entrañas les cuelgan de los agujeros de sus cuerpos y su piel, llena de pústulas, es de un color gris verdoso. A veces se les denomina "hombres palo" o "gusanoides" y son reverenciados por los componentes mortales de la banda. Igual que ocurre con el resto de demonios, no es posible matarlos o destruirlos mientras gocen de la bendición de su dios. Sin embargo, su presencia en el mundo mortal es tenue y solo pueden permanecer en él durante períodos largos mediante el uso de la magia oscura y los sacrificios. En la Feria Ambulante del Caos, los portadores de plaga aparecen en escena como actores vestidos con ostentosos jubones y medias llenas de porquería.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	3	4	4	1	4	2	10

Armas / Armadura: ninguna. Los Portadores de Plaga tienen unas enormes y sucias garras que les sirven para desgarrar y acuchillar a sus enemigos. No necesitan armas y no pueden llevar armadura.

Reglas Especiales:
Nube de moscas: los Portadores de Plaga van rodeados por una zumbante nube de moscas que afecta a su oponente en combate. La nube de moscas no afecta a los Portadores de Plaga, pero distrae a los enemigos introduciéndose en sus ojos, fosas nasales y bocas. Un oponente trabado en combate con un Portador de Plaga sufre un modificador de -1 al impactar.
Torrente de corrupción: los Portadores de Plaga vomitan una grotesca mezcla de gusanos, entrañas y suciedad. Se considera un ataque de disparo y tiene un alcance de 15 cm y fuerza 3. Este ataque no permite tiradas de salvación por armadura.
Demonio: los Portadores de Plaga son demonios de Nurgle, el Señor de la Descomposición, y no tienen un cuerpo mortal, sino la esencia eterna e inmutable de las Fuerzas del Caos. Por esta razón, no pueden ganar experiencia.
Inmune a veneno: los Portadores de Plaga son la personificación de la enfermedad y la pestilencia. Son inmunes a todo tipo de venenos y enfermedades.

Inmune a psicología: los Portadores de Plaga son demonios y no conocen el concepto del miedo. Superan automáticamente todos los chequeos de liderazgo que tengan que efectuar.
Causa miedo: los Portadores de Plaga son horribles criaturas sobrenaturales y, por tanto, causan miedo.
Aura de demonio: debido a la naturaleza mágica e intangible de los demonios, disponen de una tirada de salvación especial por armadura de 5+. La tirada sufre modificaciones dependiendo de la Fuerza del ataque y niega las tiradas por armas mágicas y hechizos. Los ataques de los Portadores de Plaga se consideran mágicos.
Inestabilidad demoníaca: los Portadores de Plaga están unidos al mundo real por medio de la hechicería oscura, que es altamente volátil e inestable. Si un Portador de Plaga queda fuera de combate, desaparecerá y resultará destruido con un resultado de 1-3 en 1D6 (no se efectúan tiradas para herir). Además, si la banda se retira, los Portadores de Plaga de la banda deben efectuar un chequeo de liderazgo. Si no superan el chequeo, los Portadores de Plaga se consideran destruidos.

Sicarios

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los sicarios son los enloquecidos y devotos seguidores de Nurgle, el Señor de la Descomposición. Los sicarios han aceptado la filosofía del Gran Señor de la Descomposición y han elegido el camino de la condenación. La mayoría de los sicarios están infectados con horribles enfermedades y algunos han empezado a pudrirse. Sus rostros están cubiertos de verrugas y pústulas y otros dones menores concedidos por Nurgle. En las Ferias Ambulantes del Caos, los sicarios desempeñan todas los trabajos menores: tramoyistas, titiriteros, etc.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Sicarios pueden equiparse con armas y armaduras de entre la lista de Equipo de las Ferias Ambulantes del Caos.

Nurgletes

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los nurgletes son pequeños demonios de Nurgle y los seguidores del dios del pus los consideran sus amados hijos. Son como forúnculos podridos con patas y dientes afilados que muerden, desgarran e infectan a sus enemigos con sus garras recubiertas de inmundicia. En combate, los nurgletes suelen ser más una molestia que una amenaza real, pero, si aparecen en gran número, vencen al guerrero más resistente. Los nurgletes son pequeñas masas maliciosas compuestas de suciedad y pus a las que divierte sobremanera la Feria Ambulante del Caos, ya que actúan como músicos, bufones y comediantes. Los nurgletes suelen ofrecer su amistad a los niños de las aldeas que visitan y, una vez conseguida, desvelan su verdadera y asquerosa identidad a sus aterrorizadas víctimas en el último acto de La Gran Obra de Nurgle.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	0	3	2	1	3	1	10

Armas / Armadura: ninguna. Los Nurgletes no llevan armas ni armadura.

Reglas Especiales:
Nube de moscas: los Nurgletes van rodeados por una zumbante nube de moscas que afecta a su oponente en combate. La nube de moscas no afecta a los Nurgletes, pero distrae a los enemigos introduciéndose en sus ojos, fosas nasales y bocas. Un oponente trabado en combate con un Nurglete sufre un modificador de -1 al impactar en todos sus ataques.

Enjambre: puedes invocar a tantos Nurgletes como quieras (puedes incluir más de cinco Nurgletes en un grupo de secuaces).
Demonio: los Nurgletes son demonios de Nurgle, el Señor de la Descomposición, y no tienen un cuerpo mortal, sino la esencia eterna e inmutable de las fuerzas del Caos. Por esta razón, no pueden ganar experiencia.
Inmune a veneno: los Nurgletes son la personificación de la enfermedad y la pestilencia. Son inmunes a todo tipo de venenos y enfermedades.
Inmune a psicología: los Nurgletes son demonios y no conocen el concepto del miedo. Superan automáticamente todos los chequeos de liderazgo que tengan que efectuar.
Aura de demonio: debido a la naturaleza mágica e intangible de los demonios, disponen de una tirada de salvación especial por armadura de 5+. La tirada sufre modificaciones dependiendo de la Fuerza del ataque y niega las tiradas por armas mágicas y hechizos. Los ataques de los Nurgletes se consideran mágicos.
Inestabilidad demoníaca: los Nurgletes están unidos al mundo real por medio de la hechicería oscura, que es altamente volátil e inestable. Si un Nurglete queda fuera de combate, desaparecerá y resultará destruido con un resultado de 1-3 en 1D6 (no se efectúan tiradas para herir). Además, si la banda se retira, los Nurgletes de la banda deben efectuar un chequeo de liderazgo. Si no superan el chequeo, los Nurgletes se consideran destruidos.

0-1 Carro de Plaga

Reclutamiento: 120 coronas de oro

El carro de plaga es la personificación de Nurgle y la esencia de una Feria Ambulante del Caos. Los carros de plaga van engalanados con los colores llamativos que suelen utilizar las diligencias y carromatos de las compañías de actores. De esta forma, captan la atención de los sencillos y anodinos campesinos de las aldeas. De todos modos, la lona del carro está raída y podrida, el armazón doblado y astillado, las zonas metálicas marcadas y oxidadas y los corceles putrefactos y fríos. Pocos mortales han visto el interior de uno de estos siniestros vehículos, ya que solo el histrión de la muerte y sus servidores demoníacos tienen acceso al carro de plaga. Se rumorea que estos destartalados carros contienen en su interior un pentagrama pintado con oscuras runas de increíble potencia que crea un portal a los Reinos del Caos y a la morada donde se encuentra el mismísimo Nurgle.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Rueda	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Caballo	20	-	-	3	3	1	3	-	-
Guardián	-	3	-	3	3	-	3	1	-

Armas / Armadura: ninguna. El Guardián del Carro de Plaga no usa (o no necesita) armas, pero no sufre penalizadores por luchar desarmado. No puede usar armas y tampoco puede llevar armaduras.

Reglas Especiales:
Carro de plaga: la naturaleza demoníaca del Carro de Plaga vigoriza tanto a demonios como a mortales. El número máximo de guerreros permitido en la banda aumenta en +2. Además, la inestabilidad demoníaca de los demonios de la banda está ligeramente compensada. Los Portadores de Plaga y los Nurgletes pueden repetir sus chequeos de liderazgo por inestabilidad y suman +1 a sus chequeos en la Tabla de Heridas si quedan fuera de combate.
Guardián: el Guardián forma parte del Carro de Plaga. El Guardián está unido físicamente al Carro en forma de pesadilla deforme de carne y madera y, por tanto, no puede desmontar del Carro o abandonarlo bajo ninguna circunstancia. Además, como forma parte del Carro, no puede resultar herido a menos que el carro sea destruido, en cuyo caso el Guardián también

será destruido. El Guardián del Carro de la Plaga es una criatura demoníaca, por lo que no puede obtener puntos de experiencia. Los ataques del Guardián causan la Podredumbre de Nurgle (consulta en la Tabla de Rituales de Nurgle).
Inmune a psicología: el Carro de Plaga y su Guardián se consideran demoníacos y no conocen el concepto del miedo. El Carro de Plaga supera automáticamente todos los chequeos de liderazgo que tenga que efectuar.

Plegarias a Taal

La Feria Ambulante del Caos utiliza los Rituales de Nurgle para pervertir y corromper la naturaleza provocando enfermedades horribles para las que no existe remedio conocido. Tira 1D6.

1D6 Resultado

1 Vigor Demoníaco **Dificultad 8**
El histrión de la muerte imbuye de un poder sobrenatural a sus servidores demoníacos.
Los portadores de plaga y nurgletes que se encuentren a 20 cms. O menos del Histrión de la Muerte aumentan su tirada de salvación por aura demoníaca de 5+ a 4+ hasta el inicio de su siguiente turno.

2 Peste Bubónica **Dificultad 7**
El histrión de la muerte otorga el don de infectar con la peste bubónica a sus enemigos.
Este hechizo tiene un alcance de 20 cm y afecta a un solo guerrero enemigo. El guerrero debe superar un Chequeo de Resistencia o perder una Herida. El hechizo no permite tiradas de salvación por armadura.

3 Hedor de Nurgle **Dificultad 8**
El histrión de la muerte lanza una niebla asquerosa y pegajosa que asfixia a sus enemigos.
Todas las miniaturas enemigas que se encuentren a una distancia de 15 cm o menos del Histrión de la Muerte sufren un impacto de Fuerza 3. Este hechizo no permite tiradas de salvación por armadura.

4 Pestilencia **Dificultad 10**
El histrión de la muerte provoca enfermedades terribles en los no creyentes.
Todas las miniaturas que se encuentren a una distancia de 30 cm o menos del histrión de la muerte sufren un impacto de Fuerza 3. Este hechizo no permite tiradas de salvación por armadura.

5 Piel Correosa **Dificultad 8**
La piel del histrión de la muerte toma la apariencia áspera y correosa de su dios patrón.
El Histrión de la Muerte dispone de una tirada de salvación por armadura de 2+ que sustituye a su tirada de salvación por armadura habitual. La Piel Correosa dura hasta el inicio de su siguiente fase de disparo.

6 Podredumbre de Nurgle **Dificultad 9**
El histrión de la muerte concede a su enemigo la bendición del Dios de la Plaga.

Todas las miniaturas enemigas que se encuentren en contacto con el Histrión deben efectuar inmediatamente un Chequeo de Resistencia y, si no lo superan, contraerán la Podredumbre de Nurgle (consulta en la Tabla de Bendiciones de Nurgle).

Bendiciones de Nurgle

Los adoradores del fétido altar del Señor de la Descomposición sufren la putrefacción y enfermedades terribles conocidas como las Bendiciones de Nurgle. Las Bendiciones de Nurgle pueden adquirirse para los elegidos de Nurgle solo estos cuando son reclutados en la banda. Los elegidos de Nurgle pueden tener una o más bendiciones. La primera bendición se adquiere al precio indicado, pero la segunda y posteriores bendiciones costarán el doble de los puntos indicados.

Torrente de corrupción **Coste: 25 coronas**

Los elegidos de Nurgle vomitan un torrente asqueroso de gusanos, entrañas y porquería que se considera un ataque de disparo con un alcance de 15 cm y Fuerza 3 y que no permite tirada de salvación por armadura.

Podredumbre de Nurgle **Coste: 50 coronas**

Los elegidos de Nurgle están infectados con la mortífera pestilencia de su dios, la Podredumbre de Nurgle. Además, los elegidos de Nurgle son inmunes a todos los venenos. La Podredumbre de Nurgle provoca un contagio letal para el que no existe remedio conocido. Esta enfermedad virulenta puede transmitirse en combate cuerpo a cuerpo. Si el elegido de Nurgle tira para impactar y obtiene un resultado de 6, la miniatura enemiga habrá contraído la Podredumbre de Nurgle (recuerda que la Podredumbre de Nurgle solo afecta a los vivos, es decir, las miniaturas de No Muertos, demonios y Poseídos no se ven afectadas). Cuando un guerrero contrae la Podredumbre de Nurgle, ha de anotarse en la hoja de control de la banda. La Podredumbre de Nurgle no destruye a la víctima inmediatamente, sino que, a partir de ahora, antes del inicio de cada batalla, el guerrero debe superar un chequeo de resistencia. Si supera el chequeo, su constitución le ha ayudado a evitar los efectos de la Podredumbre de Nurgle. Si no tiene éxito, el guerrero pierde un punto de Resistencia permanentemente. Si su atributo de Resistencia queda reducido a 0, el guerrero habrá sucumbido a la Podredumbre de Nurgle y morirá; tendrás que eliminarlo de la hoja de control de la banda). Si el guerrero obtiene un resultado de 6 al efectuar el chequeo de resistencia, contagiará la enfermedad a otro componente de la banda (se elige al azar y se anota en la hoja de control de la banda).

Nube de moscas **Coste: 25 coronas**

Un elegido de Nurgle está rodeado por una nube de moscas que zumban sobre él y alrededor de su oponente. La nube de moscas no afecta a los elegidos de Nurgle, pero distrae a los enemigos introduciéndose en sus ojos, fosas nasales y boca. Cuando un elegido de Nurgle está trabado en combate cuerpo a cuerpo, su oponente sufre un -1 al impactar en todos sus ataques.

Inmundicia abotargada **Coste: 40 coronas**

Un elegido de Nurgle es una masa enorme y fofa de asquerosidad. Gracias a ello, obtiene +1 Herida y +1 a la Resistencia, pero su Movimiento se reduce en -1.

Marca de Nurgle **Coste: 35 coronas**

Un elegido de Nurgle lleva la Marca de Nurgle, las tres esferas, por la que supura incesantemente un asqueroso pus. Gracias a ella, obtiene +1 Herida y es inmune a todo tipo de venenos.

Repugnante **Coste: 40 coronas**

La apariencia de un elegido de Nurgle es tan asquerosa que su carne está hecha jirones y le cuelgan las entrañas. Causa miedo.