

## HERMANOS DEL RAYO

**GUERREROS**

1. Páter Filius
2. Fraile Galvic
3. Yakob el Abrasado
4. Hermana Tazat
5. Acólito Arcus

*Armado con una reliquia que fue de un Forjado en la Tormenta y sostenido por su hijo adoptivo para acercarlo más a Azyr, Páter Filius lidera a los Hermanos del Rayo con fanatismo estremecedor. Todos ellos (Fraile Galvic, Yakob el Abrasado, Hermana Tazat y Acólito Arcus) fueron tocados por la tormenta, aunque no siempre de forma intencional. Los Hermanos adoran a Sigmar como el portador del divino rayo, y canalizan carga eléctrica mediante sus armas.*



## HERMANOS DEL RAYO

**INSPIRACIÓN**  
Cada guerrero amigo empieza la partida Inspirado. Inmediatamente tras un paso de acción en el que un guerrero amigo fuese un conductor eléctrico, Inspíralo.

**NO INSPIRADO**  
Inmediatamente tras el Ataque con éxito de un guerrero amigo, ese guerrero amigo queda no Inspirado.

**CONDENSADORES SAGRADOS**  
Resta 1 a la distancia entre un atacante amigo y su blanco por cada guerrero amigo entre el atacante y el blanco. Esos guerreros amigos son conductos eléctricos.

**Himno fulminador:** Los cánticos de los Hermanos parecen invitar al divino rayo. Elige una de las siguientes habilidades al inicio de la fase de combate. Cada guerrero puede usar esa habilidad mientras haya dos o más guerreros amigos.

*Aura cargada:* No se puede flanquear a los guerreros amigos.

*Abandono temerario:* Siempre que fuese a asignarse un marcador de carga a un guerrero amigo, en vez de asignárselo puedes infigirle 1 daño.

*Dinamos fieles:* Las armas de los guerreros amigos tienen tambalear (W).

**Estallido crepitante:** Los Hermanos avanzan con energía fanática. Úsala en un paso de poder. Designa un guerrero amigo. Ese guerrero se Mueve. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

**Carga celestial:** Entre cánticos, los cultistas “comparten” su bendición eléctrica. Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero amigo. Ese guerrero queda no Inspirado; a continuación, infinge 1 daño a un guerrero enemigo adyacente. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

**Resurrección fulgurante:** El beso del rayo revigoriza a los Hermanos. Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero amigo que fuese un conductor eléctrico durante ese paso. Cura a ese guerrero. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



