



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.

1



2



3



4



5



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 conducto 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 infligirle 1 daño.

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

⚡ **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, inflige 1 daño a un guerrero enemigo adyacente. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



⚡ **Resurrección fulgurante:** El beso del rayo revigoriga a los Hermanos.

Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero amigo que fuese un conducto eléctrico durante ese paso. Cura a ese guerrero. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



PATER FILIUS

帕特尔·费利乌斯 神官フィリウス

3

1

5

2

1 2 2

3 2 1

GALVIC

格拉维克 ガルヴィック

3

1

3

2

✖

1

2

2

© GW 2024

TAZAT

塔扎特 タザット

3

1

3

1

1 2 1

©GW 2024

YAKOB

亞寇布 ヤコブ

3

1

2

1



1 2 1

© GW 2024

帕特尔·费利乌斯 神官フィリウス

3

5

2

1 3 2

3 3 1

TAZAT

塔扎特 タザット

3

1

3

1



1 2 2

©GW 2024

3

1

2

1

YAKOB

亞寇布 ヤコブ



1 3 2

