

## INCURSORES RAUDOS

### GUERREROS

1. Sansón Raudo
2. Almeric Ojo de Águila
3. Elías Filoligero

Sansón Raudo es uno de los Cazadores Mayores más veteranos de los Martillos de Sigmar. Con ayuda de su águila estelar Gyrfalche, se dice que podría encontrar la salida de incluso el Laberinto de Cristal. Tanto él como su banda de exploradores veteranos, el solemne Almeric Ojo de Águila y el gallardo duelista Elías Filoligero, se especializan en emprender las misiones más críticas y letales tras las líneas enemigas. Pocos se dan cuenta de que los acechan antes de que les golpee la muerte dorada...

1



2



3



## INCURSORES RAUDOS

### INSPIRACIÓN

Inmediatamente tras el segundo Ataque de un guerrero amigo en la misma fase, siempre que se haya designado una arma distinta en esos Ataques, Inspira a ese guerrero.

### VANGUARDIA

Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo Inspirado vulnerable en territorio enemigo use una habilidad básica. Elige entre:

- Ese guerrero se cura y queda no Inspirado. Durante el resto de la ronda de batalla, este guerrero no puede curarse ni Inspirarse.
- Designa un guerrero enemigo a 3 hexágonos o menos de este guerrero y tira tantos dados de ataque como la ronda de batalla. Con un resultado de o , infíglele 1 daño.

• Explorador de élite: Para asestar el golpe final, primero hay que colocarse en la posición adecuada...

Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Empuja cada guerrero amigo tantos hexágonos como el número de ronda de batalla. Esos empujones deben terminar en territorio enemigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



• ¡Vanguardia, adelante!: Combatir en la Cámara de Vanguardia exige un espíritu arrojado y aventurero.

Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero amigo que no esté en territorio enemigo ni adyacente a ningún guerrero enemigo. Ese guerrero amigo puede Moverse. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



• Tras las líneas enemigas: Como todos los guerreros de Vanguardia, los Incursores Raudos están hechos a combatir sin apoyo.

Úsala de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero amigo herido en territorio enemigo. Asignale un marcador de guardia. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



