



PARA WARHAMMER QUEST
EL PACK COMPLETO DE AVENTURERO

GAMES WORKSHOP

HERMANA DE SIGMAR



HERMANA DE SIGMAR

EL PACK COMPLETO DE AVENTURERO
PARA WARHAMMER QUEST



Games Workshop
Chevton Street,
Hilltop, Eastwood,
Nottingham, NG16 3HY
U.K.

Games Workshop
3431 - C Benson Avenue,
Baltimore Maryland
21227-1072
U.S.A.

Games Workshop
C/ Niza 21-23
08024 Barcelona
Espana

Games Workshop
50 rue Benoit Malon
94250 Gentilly,
France

Games Workshop
Unit 7/7-9 Kent Road,
(Chr Church),
Mascot, NSW 2020,
Australia

DIREKTVERTRIEB
DEUTSCHLAND
0130 / 81 33 34



CITADEL
MINIATURES



HERMANA DE SIGMAR



CITADEL
MINIATURES



HERMANA DE SIGMAR

EL PACK COMPLETO DE AVENTURERO
PARA WARHAMMER QUEST



Games Workshop
Chevton Street,
Hilltop, Eastwood,
Nottingham, NG16 3HY
U.K.

Games Workshop
3431 - C Benson Avenue,
Baltimore Maryland
21227-1072
U.S.A.

Games Workshop
C/ Niza 21-23
08024 Barcelona
Espana

Games Workshop
50 rue Benoit Malon
94250 Gentilly,
France

Games Workshop
Unit 7/7-9 Kent Road,
(Chr Church),
Mascot, NSW 2020,
Australia

DIREKTVERTRIEB
DEUTSCHLAND
0130 / 81 33 34



CITADEL
MINIATURES



Warhammer Quest

HERMANA DE SIGMAR

Movimiento:	1D6 + 6
Movimiento:	1D6 + 6
Habilidades:	+
Habilidades:	+
Proyectiles:	5 +
Fuerza:	3D6 + 3
Resistencia:	3D6 + 3
Iniciativa:	9 +

MANTO DE LIBERACIÓN

CORZA DELA MERCED

MARTILLO DE CECURA

Warhammer Quest

DE SIGMAR

CITADEL MINIATURES

Contenidos y componentes pueden variar a los de la ilustración

Miniatura del interior sin pintar

• HERMANA DE SIGMAR •

Mujeres justas, virtuosas y honorables. Firmes, pero bondadosas e inflexibles en su devoción a Sigmar. Empáticas con la condena de los compañeros, pero mortales contra sus oponentes. Son capaces de mantener la calma en las situaciones más extremas.

En este pack podrás encontrar todo lo necesario para jugar con la Hermana de Sigmar en el juego de mesa Warhammer Quest, incluye un libro de reglas, tarjetas, contadores y la miniatura de Citadel.

Este no es un juego completo. Es necesario poseer Warhammer Quest para usar el contenido de esta caja.

CITADEL MINIATURES

GAMES WORKSHOP

CITADEL COLOUR

Sunburst Yellow, Chaos Black, Bronzed Flesh, Hideous Blue, Snakebite Leather, Jade Green, Shining Gold, Flesh Wash, Blood Red, Skull White, Chainmail.

Modelo diseñado por Gary Morley

HERMANA DE SIGMAR PROFETISA

Heridas:.....1 D6 + 6
Movimiento:.....4
Habilidad de Armas:.....2
Habilidad de Proyectiles:.....5 +
Fuerza3
Resistencia:.....3(4)
Iniciativa:.....2
Ataques:1



Equipo: Tomo Sagrado.

Arma: Martillo de Guerra, que causa 1D6+3 Heridas. Si la Hermana de Sigmar saca un 6 para Impactar, entonces causa 2D6+3 Heridas.

Armadura: Coraza de Merced, (+1 de Resistencia).

Trabado: Destrabado con un resultado de 5+.

Reglas Especiales

La Profetisa está bendecida con Dones de Sigmar y tiene la extraña habilidad de predecir eventos, desenlazar respuestas a preguntas de otra manera irresolubles. Así como curar a enfermos, heridos o desfigurados. Estos Dones no se sabe cómo, están conectados a los vientos de magia. Consulta el reverso de esta tarjeta para conocer los Dones de Sigmar que tiene.

HA DEL ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

• HERMANA DE SIGMAR •

La Profetisa está en sintonía con el mundo alrededor de ella y posee una conciencia que pocos pueden entender. Ella tiene el don extraordinario de predecir eventos y desvela respuestas que de otra forma serían imposibles de resolver.

Su percepción es buscada por los líderes de las aldeas y jefes de consejos, incluso de barones y señores. Sus predicciones son muchas veces desconcertantes, enigmáticas y no siempre comprensibles de manera inmediata.

Dones de Sigmar

Toque de curación

Una vez por turno la Profetisa puede intentar un Toque de Curación para si misma o para un Aventurero adyacente tirando 1D6. Si el resultado es 4+, habrá curado 1D3 Heridas a su objetivo.

Profecía

Una vez por turno la Profetisa puede intentar ver el futuro tirando 1D6. Si el resultado es 4+, tendrá éxito y (desde este momento en adelante) podrá volver a repetir una única tirada de dado este turno.



CORAZA DE MERCED

La Hermana de Sigmar comienza el juego con una coraza hermosa y bien elaborada, que se ha hecho a medida para adaptarse a la silueta de una mujer, añade un +1 a su Resistencia, incrementándola a 4.



EQUIPO



TOMO SAGRADO

Este tomo irradia una suave luz que indica el inmenso poder que contienen entre sus páginas.



Una Sacerdotisa puede usar este libro en la batalla con completa firmeza y determinación. El libro contiene 2 Dones de Sigmar.

EQUIPO

HERMANA DE SIGMAR SACERDOTISA

Heridas: 1 D6 + 6
 Movimiento: 4
 Habilidad de Armas: 2
 Habilidad de Proyectiles: 5 +
 Fuerza 3
 Resistencia: 3 (4)
 Iniciativa: 2
 Ataques: 1



Equipo: Tomo Sagrado.

Arma: Martillo de Guerra, que causa 1D6+3 Heridas. Si la Hermana de Sigmar saca un 6 para Impactar, entonces causa 2D6+3 Heridas.

Armadura: Coraza de Merced, (+1 de Resistencia).

Trabado: Destrabado con un resultado de 5+.

Reglas Especiales

Para Intentar lanzar una Plegaria Sagrada, una Sanación o Profecía, debes tirar 1D6 al inicio de cada turno. Con un resultado de 4+, el intento es exitoso y la energía de Sigmar fluye libremente a través de ti. Con un resultado de 3 o menos, tu fe no es suficiente y Sigmar no transmite su energía en tí. Solo puedes lanzar una Plegaria Sagrada por turno. Consulta el reverso para conocer las Plegarias.

HA DEL ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

• HERMANA DE SIGMAR •

Plegarias Sagradas

El poder de las Plegarias sagradas de las Sacerdotisas es un encantamiento de un tipo que os canalizado directamente desde el mismo Sigmar y es misteriosamente conectado con los vientos de magia. Las Sacerdotisas comienzan el juego con las siguientes Plegarias Sagradas:

Alma ardiente

A medida que la Sacerdotisa va mirando enfadada a sus enemigos, les maldice con palabras que queman sus almas... o lo que queda de ellas.

Cualquier No muerto o criatura del Caos adyacente a la Hermana de Sigmar, sufre 1D3 Heridas sin modificadores por nada. Cualquier otro Monstruo sufre 1 Herida sin modificadores por nada. Nota: Esta plegaria afectará al Aventurero Guerrero del Caos también!.

Reparar heridas

La Sacerdotisa mascula entre dientes con los brazos extendidos, las palmas en la dirección hacia el cielo. De repente, las Heridas de su compañero comienzan a desaparecer sin dejar cicatrices ni ningún otro signo de haber estado allí.

La Sacerdotisa puede elegir a cualquier Aventurero en el tablero, incluyéndose a sí misma. Tira 1D6 y consulta en la tabla de abajo:

1D6 Resultado

- | | |
|-----|--------------------------------|
| 1 | El Aventurero sana 1 Herida |
| 2-5 | El Aventurero sana 1D3 Heridas |
| 6 | El Aventurero sana 1D6 Heridas |



Aura de protección

La Sacerdotisa se alza y con un grito confiado, llama a Sigmar para que la proteja a ella y a sus compañeros.

La Sacerdotisa puede elegir a cualquier Aventurero en el tablero. Ese Aventurero podrá Ignorar los primeros 1D6 puntos de daño que le hieran este turno, sin importar su origen.

MARTILLO DE GUERRA

La Hermana de Sigmar empieza el juego con un Martillo de Guerra que causa 1D6 más Fuerza (un total de 1D6+3) Heridas, cada vez que impacte a su enemigo. Además, si la Hermana de Sigmar obtiene un resultado de 6 cuando tira los dados para impactar con su Martillo de Guerra, causa 1D6 extra de Heridas, es decir, un total de 2D6 + 3 Heridas.



EQUIPO

TOMO SAGRADO

Este tomo irradia una suave luz que indica el inmenso poder que contienen entre sus páginas.



Una Sacerdotisa puede usar este libro en la batalla con completa firmeza y determinación. El libro contiene 3 Plegarias Sagradas.

EQUIPO

PERFIL HERMANA DE SIGMAR

Nivel Batalla 2 Heridas: 2D6+6 H. Armas/Proyc: 3/5+
Fuerza/Dados: 3/1 Resistencia: 3
Iniciativa: 3 Ataques: 1

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Suerte: 1
Frza. Voluntad: 3
Destrabarse: 5+

DONES/TURNO: 3/2 PLEGARIAS/TURNO: 4/1

Nivel Batalla 3 Heridas: 2D6+6 H. Armas/Proyc: 3/5+
Fuerza/Dados: 3/1 Resistencia: 3
Iniciativa: 3 Ataques: 2

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Suerte: 1
Frza. Voluntad: 3
Destrabarse: 5+

DONES/TURNO: 3/2 PLEGARIAS/TURNO: 5/1

Nivel Batalla 4 Heridas: 3D6+6 H. Armas/Proyc: 3/5+
Fuerza/Dados: 3/1 Resistencia: 3
Iniciativa: 3 Ataques: 2

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Suerte: 1
Frza. Voluntad: 4
Destrabarse: 5+

DONES/TURNO: 4/2 PLEGARIAS/TURNO: 5/2

Nivel Batalla 5 Heridas: 3D6+6 H. Armas/Proyc: 4/4+
Fuerza/Dados: 3/2 Resistencia: 3
Iniciativa: 4 Ataques: 2

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Suerte: 2
Frza. Voluntad: 4
Destrabarse: 4+

DONES/TURNO: 5/3 PLEGARIAS/TURNO: 5/2

Nivel Batalla 6 Heridas: 4D6+6 H. Armas/Proyc: 4/4+
Fuerza/Dados: 4/2 Resistencia: 4
Iniciativa: 4 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Suerte: 2
Frza. Voluntad: 4
Destrabarse: 4+

DONES/TURNO: 5/3 PLEGARIAS/TURNO: 6/2

Nivel Batalla 7 Heridas: 5D6+6 H. Armas/Proyc: 4/4+
Fuerza/Dados: 4/2 Resistencia: 4
Iniciativa: 4 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Suerte: 2
Frza. Voluntad: 5
Destrabarse: 4+

DONES/TURNO: 6/3 PLEGARIAS/TURNO: 7/3

Nivel Batalla 8 Heridas: 5D6+6 H. Armas/Proyc: 5/4+
Fuerza/Dados: 4/2 Resistencia: 4
Iniciativa: 5 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Suerte: 3
Frza. Voluntad: 5
Destrabarse: 4+

DONES/TURNO: 6/3 PLEGARIAS/TURNO: 7/3

Nivel Batalla 9 Heridas: 6D6+6 H. Armas/Proyc: 5/3+
Fuerza/Dados: 4/3 Resistencia: 4
Iniciativa: 5 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Suerte: 3
Frza. Voluntad: 6
Destrabarse: 4+

DONES/TURNO: 7/4 PLEGARIAS/TURNO: 8/3

Nivel Batalla 10 Heridas: 6D6+6 H. Armas/Proyc: 5/3+
Fuerza/Dados: 4/3 Resistencia: 4
Iniciativa: 5 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Suerte: 3
Frza. Voluntad: 6
Destrabarse: 4+

DONES/TURNO: 8/4 PLEGARIAS/TURNO: 9/4

 PREVER EMBOSCADA

La Profetisa tiene una visión: iLos Monstruos están a punto de tendernos una trampa!.

La Hermana puede intentar anticiparse a una emboscada cada vez que un grupo de Monstruos con la habilidad Emboscada es colocado en el tablero. Si tiene éxito, los Aventureros no son sorprendidos y los Monstruos no consiguen su Ataque de Emboscada. En vez de eso, icada Aventurero consigue un ataque gratuito! (no genera "Barrido Letal").

Chequeo de Voluntad: 7+
Duración: Inmediata.

 ESCOLTAR

La Profetisa tiene una visión: iLos Monstruos están a punto de tendernos una trampa!.

Con una horda de Monstruos persigiéndolos, los Aventureros comienzan una retirada precipitada por donde vinieron. Con firmeza y confianza la Hermana Sigmarita grita, "Seguidme".

Título	Bonificador
Hermana	+1
Hermana de la Merced	+2
Hermana de Batalla	+3
Hermana Superior	+4

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Hermana de Sigmar y Aventureros que huyen de la mazmorra.
Duración: Inmediata.

 CONOCER

La claridad y la certeza llegan a la Hermana.

Tira 1D6 para ver exactamente qué Don recibe la Hermana. Si la Hermana ya tenía ese Don de nuevo, debe relanzar los dados. La Hermana de Sigmar sólo conseguirá una de las habilidades de "Conocer".

1-2 Conocerse a sí misma
Si la Hermana de Sigmar debe tirar en una subtabla de Eventos de Subterráneo debido a un resultado directo de sus acciones (como por ejemplo mirar dentro de un pozo, abrir un sarcófago o tomar un objeto de un cuerpo), entonces puede añadir +1 a la tirada. Si los Aventureros tienen que hacer una tirada de grupo y ella es la líder (lleva la linterna), entonces puede añadir +1 a la tirada. Ella debe aceptar el segundo resultado aunque sea peor. Esto no incluye Eventos de Subterráneo que indiquen "Trampa".

3-4 Conocer Extraño
De ahora en adelante, si los Aventureros obtienen un Evento de Subterráneo del tipo "Encuentro - Extraño", y si la Hermana es la líder y debe lanzar en una sub-tabla, ella puede añadir +1 al resultado. Debe aceptar el segundo resultado aunque sea peor.

5-6 Conocer Dirección
Si la Hermana es la líder del grupo y un Evento de Subterráneo requiere que el grupo añada cartas del mazo de Mazmorra, sólo añade la mitad de ellas.

La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don. Simplemente declara que lo está haciendo. El efecto es inmediato.

 DEFENSA

La fe de la Hermana es Sigmar es absoluta y se enfrenta a los peligros sin fisuras ni tregua.

De ahora en adelante, la Profetisa puede lanzar un dado extra en cualquier chequeo de Miedo o Terror y elegir el resultado más alto.

La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don. Simplemente declara que lo está haciendo. El efecto es inmediato.

 ESPECIAL

PREDECIR PELIGROS

En la oscuridad de la noche, unos bandidos lanzan un ataque mortal contra los desprevinidos y somnolientos Aventureros. La visión se desvanece - ifue un sueño!

Bajo la dirección de Sigmar, la Profetisa puede predecir peligros mientras viajan hacia una Población. Una vez por aventura, la Profetisa puede usar esta habilidad para relanzar un Evento de Viaje que los Aventureros hayan encontrado como si jamás hubiera sucedido.

Chequeo de Voluntad: 7+
Duración: Inmediata.

 ESPECIAL

CONTACTO EMPÁTICO

El poder de Sigmar envuelve a la Hermana y es bendecida con un contacto empático.

La Profetisa puede intercambiar sus Heridas actuales con cualquier Aventurero adyacente de su misma sección de tablero en cualquier momento. Si la Profetisa intercambia sus Heridas con Aventurero Inconsciente (con cero Heridas), tira 1D6 al final del turno. Si el resultado es 4, 5 o 6, Sigmar es impresionado con el gesto desinteresado y misericordioso de la Hermana y es inmediatamente sanada con 1 Herida. Si el resultado es un 1, 2 o 3, nada sucede y la Profetisa debe ser sanada por otro medio o morirá como normalmente. Este Don de Sigmar puede ser usado un número de veces cada Aventura dependiendo del Título de la Hermana, tal y como aparece listado debajo:

Título	Veces por Aventura
Hermana	2
Hermana de la Merced	3
Hermana de Batalla	4
Hermana Superior	5

Objetivo: Hermana de Sigmar y un Aventurero.
Duración: Permanente.

La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don, solo declara que lo está haciendo. El efecto es inmediato.

 DEFENSA

"¡Detente!", grita la Hermana de Sigmar. Los otros Aventureros suspiran tan pronto como ella revela una trampa cuidadosamente colocada en el suelo.

De ahora en adelante, si los Aventureros obtienen un Evento de Mazmorra que indique "Trampa" y es la Hermana de Sigmar la que la activa, ella puede lanzar 2D6 en la tabla de abajo en vez de seguir los resultados descritos para la trampa.

2D6 Resultado

- 2-5 La trampa hace su efecto normal.
- Sigue el Evento de Mazmorra tal como está escrito.
- 6-8 La Hermana logra evitar la trampa, pero uno de los Aventureros (determinado al azar) activa la trampa en su lugar.
- 9-12 La Hermana presiente la trampa antes de que sea activada y logra evitarla. Ignora el Evento de Mazmorra.

Si la trampa requiere una tirada de grupo siendo la Profetisa la líder del grupo (portando la linterna), entonces ella puede añadir +1 al resultado. Debe aceptar el segundo resultado aunque sea peor. La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don. Simplemente declara que lo está haciendo. El efecto es inmediato.

 ESPECIAL

TORMENTA DE FURIA

Es como si el martillo de guerra de la Hermana tomara vida propia; azotando el mal a su alrededor.

Si la Hermana renuncia a todos sus ataques este turno puede hacer un único ataque contra cada Monstruo adyacente, el cual puede causar Barrido Letal como normalmente. Cada ataque tiene -1 para impactar pero causa un extra de +1D6 de Daño.

Chequeo de Voluntad: 8+
Objetivo: Hermana de Sigmar.
Duración: Un turno.

 CURACIÓN

LOCALIZAR ARTÍCULO

En un sueño, la propia Sacerdotisa se ve dirigiéndose hacia un edificio de un poblado. Inmediatamente lo reconoce como la posada en la que está alojada. En un cuarto trasero, puede ver como el posadero hurga en su mochila robada. Cuando despierta, la Hermana parte a buscar al posadero e impartir justicia.

Cada vez que la Hermana "pierda" algún artículo por cualquier razón (por ejemplo, Evento de Viaje o de Asentamiento), lo borra de su Hoja de Control de Aventurero como siempre. Sin embargo, ella debería crear un listado de los artículos que ha perdido en este viaje. Al final de cada Aventura en la que haya perdido algo, la Hermana lanza 1D6 por cada artículo. Si el resultado es un 5 o un 6, entonces ella, de alguna manera, ha logrado localizar y recuperar el artículo y puede volver a anotarlo en su Hoja de Control de Aventurero.

Cualquier artículo que no sea recuperado al final de la Aventura es perdido para siempre. La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don. Simplemente declara que lo está haciendo. El efecto es inmediato.

ESPECIAL

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

 **CALMAR A LOS ENEMIGOS**

Tan pronto como el enrabietado Elfo Oscuro cruza su mirada con la Hermana de Sigmar, su furia da sangre contra el Elfo disminuye drásticamente.

La Hermana puede hacer una tirada por cada enemigo en su misma sección de tablero que esté sometido a Odio o Frenesi. Si tiene éxito, el Monstruo pierde la habilidad el resto del combate.

Título	Resultado necesario
Hermana	4+
Hermana de la Merced	4+
Hermana de Batalla	3+
Hermana Superior	2+

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero.
Duración: Hasta el final del combate.

ESPECIAL

 **DESTRUIR NO MUERTOS**

Tras alzar su poderoso puño por encima de la cabeza, una oleada verde se retuerce a través de la estancia.

La Hermana de Sigmar puede escoger cualquier grupo de No Muertos de su misma sección de tablero. La mitad de los modelos (la Hermana escoge) de ese grupo son destruidos e inmediatamente retirados del tablero.

Los Aventureros no ganan oro por ningún Monstruo que sea destruido, aunque consiguen una carta de Tesoro al final del combate, como normalmente.

Chequeo de Voluntad: 9+
Objetivo: Hermana de Sigmar.
Duración: Un turno.

ATAQUE

 **EL ELEGIDO**

Tan pronto como el Minotauro irrumpie en la habitación con su hacha en alto, apenas nota a la Hermana de Sigmar lista para atacar.

De ahora en adelante, si las reglas obligan a escoger un Aventurero al azar (por cualquier razón), la Hermana de Sigmar puede adelantarse al proceso y lanzar 2D6 abajo:

2D6 Resultado

- 2-4 El destino es cruel y decide que sea la Hermana el Aventurero elegido.
- 5-7 La Hermana está insegura del futuro y el Aventurero es elegido al azar como normalmente.
- 8-12 El camino es claro y la Hermana de Sigmar puede decidir qué Aventurero es el elegido.

La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don. Simplemente declara que lo está haciendo. El efecto es inmediato.

ESPECIAL

 **RESISTENCIA**

La enseñanza en la Hermana provoca un despertar que nunca ha experimentado antes. Su mente y su cuerpo son más fuertes y entiende lo que una vez le resultó incomprendible.

Tira 1D6 en la tabla:

- 1 Resistente a Encantamientos. La Hermana es ahora invulnerable a Hlonotzkar y Parálisis.
- 2 Resistente a Temperaturas Extremas. La Hermana sufre la mitad del Daño (redondeando hacia arriba) causado por Ataque Espeluznante o cualquier ataque basado en Frio o Fuego.
- 3 Resistente al Horror. La Hermana ahora lanza un dado extra cuando hace un Chequeo de Miedo o Terror y elige el resultado más alto. Si es víctima de un ataque Petrificar, toma sólo la mitad del Daño normal (redondeando hacia arriba) y tira 1D6: si el resultado es menor o igual que su Voluntad, no sufre el penalizador de -1 al movimiento.
- 4 Resistente a la Enfermedad. La Hermana sufre sólo la mitad del Daño causado por Putrefacción de la Tumba. Además, si la Hermana de Sigmar es reducida a 0 Heridas debido a Plaga, lanza 1D6: si el resultado es menor o igual que su Voluntad, no sufre los efectos de la Plaga.
- 5 Resistente a Encantamientos. Si la Hermana de Sigmar es reducida a 0 Heridas debido a Veneno, tira 1D6: si esca menos o igual que su Voluntad, no sufre los efectos del Veneno ese turno.
- 6 Resistente a la Magia. La Hermana obtiene la habilidad Resistencia Mágica, que será siempre igual a su Habilidad de Proyectos indicada en su tabla de Nivel de Combate.

A continuación tira de nuevo. Si la tirada es más alta que el primer resultado para ver qué Resistencia había obtenido la Hermana, entonces obtiene una segunda habilidad, y así sucesivamente. Tan pronto como el resultado sea igual o menor, debes parar. La Hermana no necesita hacer una Chequeo de Voluntad para obtener este Don de Resistencia. Dichas Resistencias tienen sus propias reglas y son permanentes. Si la Hermana obtiene este Don de nuevo, deberá relanzar el resultado.

ESPECIAL

 **DESPERTAR**

La Hermana aprende una plegaria divina que impide a un ser dirigirse hacia la muerte.

Una vez por turno, la Hermana Sigmarita puede rezar a Sigmar con la esperanza de que sus compañeros muertos respiren de nuevo. Si la plegaria es contestada, el Aventurero escogido por ella es colocado en la estancia. Sítualo en cualquier lugar de la misma sección de tablero. El Aventurero tiene sus Heridas completas, pero ha perdido todo su oro y artículos ganados en esta Aventura.

Esta plegaria sólo puede ser usada para traer de vuelta a un Aventurero que ha muerto en la mazmorra actual y no en una anterior. Si los Aventureros abandonan la mazmorra antes de resucitar a su compañero muerto, entonces éste ha cruzado para siempre el umbral de la muerte y se ha marchado para siempre.

Chequeo de Voluntad: 10+
Objetivo: Un Aventurero.
Duración: Inmediata.

CURACIÓN

 **DISPERSAR MAGIA**

El Nigromante alza sus manos y una brillante llama azul comienza a surgir de ellas. De repente, la llama azul se desvanece y una mirada de confusión aparece en la cara del malvado hechicero.

Cuando la Hermana de Sigmar utilice este Don, puede anular cualquier hechizo que acabe de ser emitido.

Chequeo de Voluntad: 10+
Objetivo: Cualquier Hechizo que acabe de ser conjurado.
Duración: Un turno.

ESPECIAL

 **FURIA DE LA RECTITUD**

La Hermana de Sigmar estalla en un torbellino de furia, balanceando su martillo con una ferocidad desenfrenada!

Una vez por turno, y siempre que esté utilizando un martillo de guerra, la Hermana puede intercambiar todos sus ataques por un ataque especial de Furia. La Sacerdotisa puede añadir +1 a su Fuerza cuando determine el Daño.

Además, la Hermana puede continuar atacando a cualquier Monstruo adyacente hasta que falle, incluso si su ataque de Furia no causa ninguna Herida.

Chequeo de Voluntad: 8+
Objetivo: Hermana de Sigmar.
Duración: Inmediata.

ATAQUE

 **RECOBRAR**

Tan pronto como la Hermana murmura una plegaria, los Aventureros sienten de repente el calor de Sigmar reparando sus cuerpos.

La Hermana de Sigmar puede curar 1 Herida por nivel de combate así misma o a cualquier Aventurero en su misma sección de tablero, distribuyéndolas como ella decida.

Chequeo de Voluntad: 8+
Objetivo: Cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.

CURACIÓN

 **REVELAR CRIATURA**

La Hermana agita su mano y grita, "¡No puedes esconderte!". De forma instantánea, la forma de una terrible bestia se hace visible.

Hasta el final del combate, los Aventureros que utilicen armas no mágicas no sufren los penalizadores para impactar contra criaturas Demoníacas o Etéreas en la misma sección de tablero que la Hermana. Los Aventureros que utilicen armas mágicas tienen +1 para impactar contra dichas criaturas.

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Demonios o Etéreas en la misma sección de tablero.
Duración: Hasta el final del combate.

ATAQUE

ESPECIAL

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

DON



DE
SIGMAR

PLEGARIA



DE
SIGMAR

PLEGARIA



DE
SIGMAR

PLEGARIA



DE
SIGMAR

 **DESINTEGRARSE**

Mientras lanza una fría mirada hacia sus enemigos, un estallido de poder azul surge de los ojos de la Hermana!

Todas las criaturas No Muertas o Demoniacas en la sección de tablero sufren un ataque de Fuerza (en función del nivel de Combate de la Hermana) sin modificadores por Armadura.

Título	Fuerza del Ataque
Hermana	4
Hermana de la Merced	6
Hermana de Batalla	8
Hermana Superior	10

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Todos los No Muertos y Demonios en la misma sección de tablero.
Duración: Inmediata.

 **SIN TEMOR**

Como la criatura se acerca, uno de los Aventureros da un paso hacia delante, seguro y sin temor.

Todos los Aventureros sobre el tablero pueden superar de manera automática un chequeo de Miedo o Terror en este turno. A continuación, lanza 1D6: si el resultado es un 6, el chequeo contra ese tipo de Monstruo en particular dura el resto de la aventura.

Chequeo de Voluntad: 6+
Objetivo: Todos los Aventureros en la misma sección de tablero.
Duración: Un turno / Resto de la Aventura.

 **FUERZA DE SIGMAR**

Un poder enorme fluye a través de las venas de la Hermana y cada golpe al enemigo es más poderoso, haciendo más daño que jamás hasta entonces!

La Sacerdotisa recibe la Fuerza Sagrada de Sigmar. Gana la bonificación de Fuerza indicado en la tabla si obtiene un resultado para impactar igual o superior durante este turno:

Título	Tirada Impactar	Fuerza
Hermana	6+	+1
Hermana de la Merced	6+	+2
Hermana de Batalla	6+	+4
Hermana Superior	5+	+6

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Hermana de Sigmar.
Duración: Un turno.

 **REMENDAR HERIDAS**

La Sacerdotisa murmura con los brazos extendidos y las palmas de sus manos mirando al cielo. ¡De repente, las heridas de sus compañeros comienzan a desaparecer, sin dejar ningún tipo de marca o señal que indique que antes estuvieron ahí!

La Sacerdotisa puede elegir cualquier Aventurero sobre el tablero, incluida así misma. A continuación lanza 2D6 en la tabla de abajo:

2D6	Fuerza del Ataque
2-3	El Aventurero recupera 1 Herida.
4-7	El Aventurero recupera 1 Herida (x nivel Combate de la Hermana)
8-10	El Aventurero recupera 1D3 Heridas (x nivel Combate de la Hermana)
11-12	El Aventurero recupera sus Heridas iniciales

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Un Aventurero sobre la misma sección de tablero.
Duración: Un turno.

 **RESPLANDOR DE LA JUSTICIA**

Un fuego mágico hace estragos alrededor de la Sacerdotisa, pero Sigmar se asegura de que sea completamente inmune al daño.

Esta Plegaria otorga a la Sacerdotisa la habilidad de Resistencia Mágica indicada en la tabla de abajo en función de su nivel de Aventurero. Esta puede ser combinada con otros artículos que confieren Resistencia Mágica, tales como anillos o hechizos.

Título	Resistencia Mágica
Hermana	6+
Hermana de la Merced	5+
Hermana de Batalla	4+
Hermana Superior	3+

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Hermana de Sigmar.
Duración: Un turno.

 **RESUCITAR**

La Hermana de Sigmar cae de rodillas y llora sobre su compañero muerto. ¡Tan pronto como sus lágrimas gotean sobre su cara, los ojos del Aventurero se abren y comienza de nuevo a respirar!

Una vez por turno, la Hermana Sigmarita puede rezar a Sigmar con la esperanza de que sus compañeros muertos respiren de nuevo. Si la plegaria es contestada, el Aventurero escogido por ella es colocado en la estancia. Sitúalo en cualquier lugar de la misma sección de tablero. El Aventurero tiene sus Heridas completas, pero ha perdido todo su oro y artículos ganados en esta Aventura.

Esta plegaria sólo puede ser usada para traer de vuelta a un Aventurero que ha muerto en la mazmorra actual y no en una anterior. Si los Aventureros abandonan la mazmorra antes de resucitar a su compañero muerto, entonces éste ha cruzado para siempre el umbral de la muerte y se ha marchado para siempre.

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Un Aventurero.
Duración: Inmediata.

 **INDUCIR PÁNICO**

Con fuego sagrado en sus ojos, la Hermana de Sigmar ordena a los funestos espíritus que le rodean a volver a sus tumbas!

La Sacerdotisa puede asignar a un grupo de Monstruos No Muertos de su misma sección de tablero la habilidad Destrabarse. Ese grupo de Monstruos ahora sigue las reglas normales de Huir.

Chequeo de Voluntad: 7+
Objetivo: Un grupo de Monstruos No Muertos.
Duración: Hasta el final del combate.

 **Luz de Sigmar**

La Sacerdotisa se gira rápidamente hacia su enemigo y una explosión de luz brillante surge de sus ojos hacia adelante!

La Sacerdotisa puede elegir cualquier Monstruo adyacente. Ese Monstruo pierde un número de ataques este turno según el nivel de Combate de la Hermana:

Título	Ataques perdidos
Hermana	1
Hermana de la Merced	1
Hermana de Batalla	2
Hermana Superior	3

Chequeo de Voluntad: 9+
Objetivo: Un Monstruo adyacente.
Duración: Un turno.

 **TORMENTA DE FURIA**

Es como si el martillo de guerra de la Hermana tomara vida propia; azotando el mal a su alrededor.

Si la Hermana renuncia a todos sus ataques este turno puede hacer un único ataque contra cada Monstruo adyacente, el cual puede causar Barrido Letal como normalmente. Cada ataque tiene -1 para impactar pero causa un extra de +1D6 de Daño.

Chequeo de Voluntad: 8+
Objetivo: Todos los Monstruos que estén adyacentes a la Hermana de Sigmar.
Duración: Un turno.

ESPECIAL

PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

 **RENOVAR**

Las manos marchitas y arrugadas del Aventurero empiezan a reformarse y rejuvenecer. En cuestión de segundos, el Aventurero vuelve a su antiguo ser.

La Sacerdotisa puede elegir cualquier Aventurero sobre el tablero. Si una de las características del Aventurero elegido han sido reducidas por cualquier motivo (por ejemplo, Plaga), entonces podrá recuperar la totalidad de los puntos perdidos, hasta su valor inicial.

Chequeo de Voluntad: 9+
Objetivo: Un Aventurero.
Duración: Inmediata.

CURACIÓN

 **ARMADURA CELESTIAL**

La Hermana de Sigmar gesticula y aprieta su puño. De repente, uno de sus compañeros empieza a irradiar un brillo púrpura a su alrededor.

La Sacerdotisa puede elegir cualquier Aventurero sobre el tablero incluido así misma. A continuación lanza 3D6. El resultado es la Resistencia del Aventurero hasta la siguiente Fase de Poder. No puede añadirse nada a este bono, como Artículos Mágicos, Armas o Armaduras.

Chequeo de Voluntad: 9+
Objetivo: Cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.
Duración: Un turno.

DEFENSA

 **REPARAR HERIDAS**

La Sacerdotisa masticula entre dientes con los brazos extendidos, las palmas en la dirección hacia el cielo. De repente, las Heridas de su compañero comienzan a desaparecer sin dejar cicatrices ni ningún otro signo de haber estado allí.

La Sacerdotisa puede elegir a cualquier Aventurero en el tablero, incluyéndose a sí misma. Tira 1D6 y consulta en la tabla de abajo:

1D6 Resultado	
1	El Aventurero sana 1 Herida.
2-5	El Aventurero sana 1D3 Heridas.
6	El Aventurero sana 1D6 Heridas.

Plegaria para usar en el Modo Básico de Warhammer Quest.

Chequeo: Tira 1D6, y sacar 4+.

CURACIÓN

 **AURA DE PROTECCIÓN**

La Sacerdotisa se alza y con un grito confiado, llama a Sigmar para que la proteja a ella y a sus compañeros.

La Sacerdotisa puede elegir a cualquier Aventurero en el tablero. Ese Aventurero podrá ignorar los primeros 1D6 puntos de daño que le hieran este turno, sin importar su origen.

Chequeo: Tira 1D6, y sacar 4+.

DEFENSA

 **ALMA ARDIENTE**

A medida que la Sacerdotisa va mirando enfadada a sus enemigos, les maldice con palabras que queman sus almas... o lo que queda de ellas.

Cualquier No muerto o criatura del Caos adyacente a la Hermana de Sigmar, sufre 1D3 Heridas sin modificar por nada. Cualquier otro Monstruo sufre 1 Herida sin modificadores por nada.

Nota: Esta plegaria afecta al Guerrero del Caos, aun siendo un Aventurero aliado.

Chequeo: Tira 1D6, y sacar 4+.

ATAQUE

 **REPARAR HERIDAS**

La Sacerdotisa masticula entre dientes con los brazos extendidos, las palmas en la dirección hacia el cielo. De repente, las Heridas de su compañero comienzan a desaparecer sin dejar cicatrices ni ningún otro signo de haber estado allí.

La Sacerdotisa puede elegir a cualquier Aventurero en el tablero, incluyéndose a sí misma. Tira 1D6:

2D6 Resultado	
2-4	El Aventurero sana 1 Herida.
5-9	El Aventurero sana 1 Herida x Nivel de Batalla de la Hermana.
10-11	El Aventurero sana 1D3 Heridas x Nivel de Batalla de la Hermana.
12	El Aventurero se recupera el total de sus Heridas iniciales.

Chequeo: Tira 1D6, y sacar 4+.

Plegaria para usar en el Modo Avanzado de Warhammer Quest.

Título	Objetivos Afectados	Heridas Iniciales
Hermana	1	1D3
Hermana de la Merced	1	1D6
Hermana de Batalla	2	1D6
Hermana Superiora	2	2D6

CURACIÓN

 **TOQUE DE CURACIÓN**

Una vez por turno la Profetisa puede intentar un Toque de Curación para si misma o para un Aventurero adyacente tirando 1 D6. Si el resultado es 4+ habrá curado 1 D3 Heridas a su objetivo.

CURACIÓN

 **PROFECÍA**

Una vez por turno la Profetisa puede intentar ver el futuro tirando 1D6. Si el resultado es 4+, tendrá éxito y (desde este momento en adelante) podrá volver a repetir una única tirada de dado este turno.

ESPECIAL

PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

PLEGARIA



PLEGARIA



**DE
SIGMAR**

DON



**DE
SIGMAR**

DON



**DE
SIGMAR**

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR GUANTELETOS SAGRADOS

Estos guantes solo cubren la parte posterior de las manos de la Hermana, dejando abierta la parte anterior abierta para que pueda lanzar sus Plegarias o Dones de Sigmar.



Estos esbeltos guanteletes añaden +1 de Resistencia si la tirada para impactar del oponente es un "4". Además, la Hermana puede intentar una Plegaria Sagrada extra (Sacerdotisa) o Don de Sigmar (Profetisa) una vez por aventura, incluso una vez que ya haya tenido éxito en ese turno.

PERMANENTE / UNA VEZ POR AVENTURA

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR MARTILLO DE SONJA

Exquisito y mágico martillo de guerra que fue forjado por un Enano herrero para la Matriarca Sonja del Sol después de que ésta le salvara la vida. Sonja usó este martillo durante la Noche de los Muertos Inquietos para defender con éxito la ciudad de Bögenhafen.



Este martillo de guerra causa 1D6 Daño extra (2D6 si la tirada natural para Impactar es un 6). Cualquier Monstruo impactado por esta arma pierde su habilidad "Regeneración" para siempre (si la tuviera).

PERMANENTE

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR MAZA DE RESTITUCIÓN

Esta antigua arma fue creada por el Convento de la Merced para ayudar contra los males de sus enemigos.



Cuando esta maza impacta a un enemigo, la criatura sufre Heridas de forma habitual. Sin embargo, por cada golpe que cause al menos 1 Herida, la Hermana puede sanar 1 Herida hasta el máximo de sus Heridas iniciales.

PERMANENTE

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR MAYAL DE LA INMUNIDAD

Este mayal encantado fue forjado por la Orden de la Merced para penetrar en la fortaleza pantanosa del malvado Brujo Kora, el Horrible.



Causa un extra de +1D6 Daño si la tirada para impactar es un 6 natural. Además, mientras se esté usando esta arma en combate, una Hermana es casi inmune a Plaga, Veneno y Putrefacción de la Tumba. Cada vez que tales incidentes ocurren, tira 1D6. Si el resultado es 1 ó 2, entonces la Hermana sufre los efectos como normalmente. Si el resultado es 3+, la Hermana puede ignorar completamente los efectos.

PERMANENTE

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR 2D6 BOLAS BENDECIDAS

Estas bolas finamente pulidas han sido sumergidas en agua Sagrada y bendecidas por una Matriarca.



Estas bolas únicamente pueden ser usadas con una honda y añaden +2 a la tirada HP de cualquier hermana que dispare con ellas. Además, causan una Herida extra cuando golpean. Si se usan contra criaturas Caóticas, No Muertas o Demoníacas, causan 2 x Daño Normal en su lugar.

USAR TODAS Y DESCARTAR

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR ESCUDO DE LA CONDENACIÓN

Este pequeño escudo fue creado para proteger al portador contra los muertos vivientes.



Mientras esté usando este escudo, la Hermana puede absorber 1D3 puntos de Daño de cualquier ataque No Muerto que impacte, sin importar el origen.

PERMANENTE

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.

CARTA TESORO ESPECIAL DE HERMANA DE SIGMAR YELMO DE LA MERCED

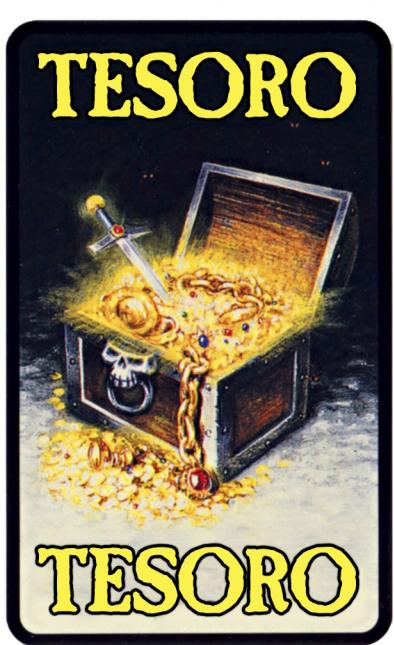
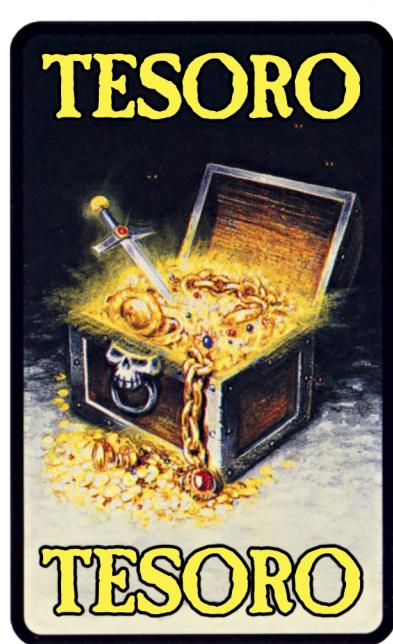
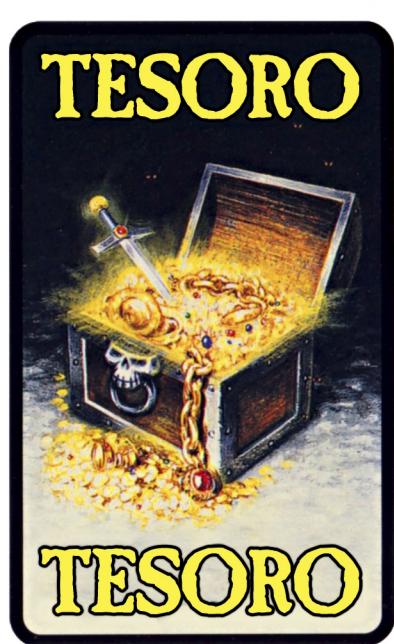
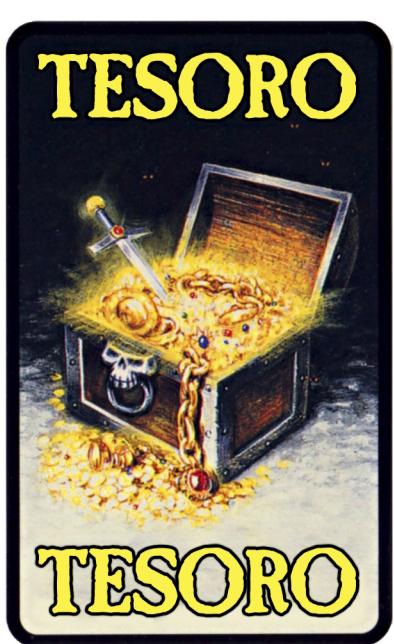
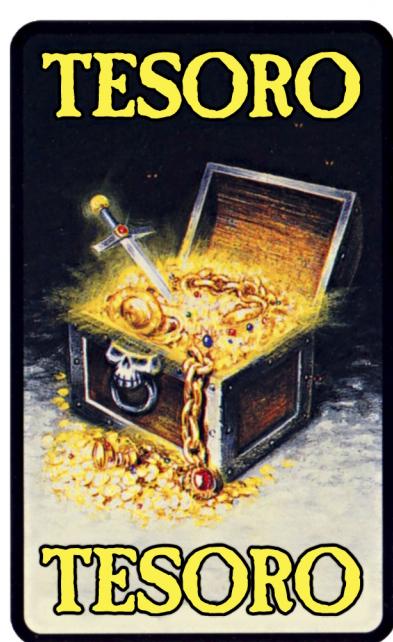
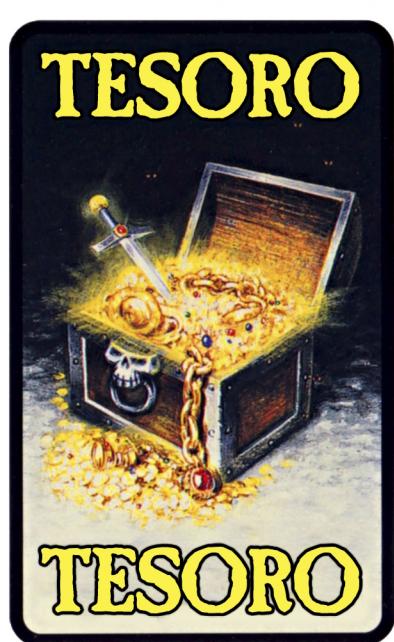
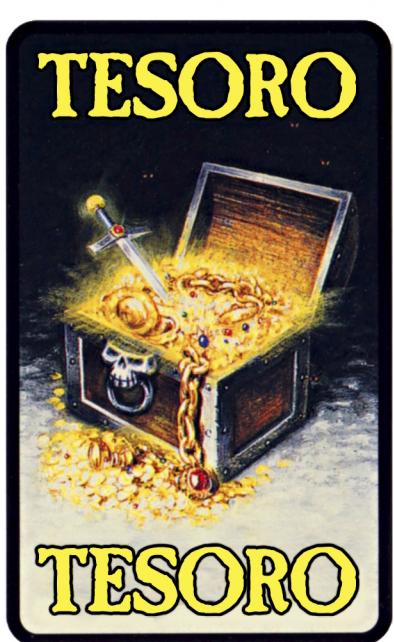
El sagrado yelmo brilla con una pálida y azulada luz, y una Hermana que lo use sentirá firmeza y seguridad.



Este yelmo mágico de cuero otorga +1 de Resistencia. Además, durante un único turno por aventura, la Hermana puede intentar ignorar cualquier ataque físico que le impacte lanzando 1D6. Con un resultado de 5+ tiene éxito.

PERMANENTE

Hermana de Sigmar™ Carta Tesoro Especial. © Littlemonk, 2015.



VIAL DE FUERZA	VIAL DELA PELEA	VIAL DE RESISTENCIA
<p>Un Vial Sagrado es una botella que contiene un líquido que ha sido preparado y bendecido por la Orden de la Merced.</p> <p>Este líquido de color verde oliva proporciona +1D3 a la Fuerza durante un turno.</p> 	<p>Un Vial Sagrado es una botella que contiene un líquido que ha sido preparado y bendecido por la Orden de la Merced.</p> <p>El líquido de color carmesí de este vial proporciona +1 Ataques durante un turno.</p> 	<p>Un Vial Sagrado es una botella que contiene un líquido que ha sido preparado y bendecido por la Orden de la Merced.</p> <p>Este líquido de color plateado proporciona +1D3 a la Resistencia durante un turno.</p> 
VIAL DE AGUA BENDITA	VIAL DEL REJUVENECIMIENTO	VIAL DE LA RESTAURACION
<p>Un Vial Sagrado es una botella que contiene un líquido que ha sido preparado y bendecido por la Orden de la Merced.</p> <p>Puede ser lanzado contra cualquier criatura No Muerta, Caótica o Demoníaca en la misma sección de tablero. La Hermana tira con su Habilidad de Proyectiles y si consigue impactar al Monstruo, causará 1D6+ Su Nivel de Batalla Heridas sin reducciones de ningún tipo.</p>	<p>Un Vial Sagrado es una botella que contiene un líquido que ha sido preparado y bendecido por la Orden de la Merced.</p> <p>Este líquido de color lavanda recupera +1D6 Heridas a un Aventurero.</p> 	<p>Un Vial Sagrado es una botella que contiene un líquido que ha sido preparado y bendecido por la Orden de la Merced.</p> <p>Este líquido de color azul recupera un punto de las características del Aventurero que haya sido reducida previamente, pero sólo lo devolverá a su máximo inicial.</p> 
PULSERAS DE OBSTRUCCION	MANTO DE LIBERACION	AMULETO DE PIEDRA PRECIOSA
<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>El primer ataque que impacte a la Hermana cada turno, tira 2D6 (tira 3D6 si es una Hermana de Batalla y 4D6 si es Superiora), si dos de los dados sacan el mismo número, los brazaletes interceptarán el golpe y la Hermana no sufrirá daño.</p>	<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>Esta vestimenta sagrada la viste bajo su armadura y permite a la Hermana moverse con facilidad y actitud desafiante durante la batalla. Mientras lleve esta capa tendrá un +2 a la tirada de destrabarse.</p> 	<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>Esta piedra bendecida proporciona a la hermana +1 la Resistencia Mágica (Es decir Resistencia Mágica 6+).</p>
GUANTES DE LOS AGRAVIOS	DIADEMA DE HIERRO DE FORTIFICACION	HONDA DE SEDA ENCANTADA
<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>Este par de guantes de piel, están imbuidos con un poder proporcionado por la Abadesa al combate contra una raza particular de Monstruos (Elige la Hermana de Sigmar). Causarán +1 al dano por nivel de combate contra cualquier Monstruo de esa raza.</p>	<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>Esta pequeña diadema bendita se ajusta perfectamente alrededor de la cabeza de las hermanas, incrementa su Resistencia en +1. *Una hermana puede usar a la vez una cofia y una corona o un Yelmo de la Merced.</p> 	<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>La Hermana se presenta con una Honda de seda encantada. Tiene Fuerza 3 y alcance de 5 casillas, otorga un +1 a la Habilidad de Proyectiles de la Hermana. Usará pequeñas piedras y rocas como munición. Se asume que esta munición está disponible en cualquier momento.</p>
ANILLO DEFLECTOR DE LA JUSTICIA	MARTILLO DE GUERRA	CORAZA DE LA MERCED
<p>La Hermandad ha adquirido muchos objetos sagrados durante las batallas contra sus enemigos, como armas especiales y piezas únicas de armadura labradas artesanalmente.</p> <p>Este artefacto religioso envuelve a la Hermana en un aura de protección. Los monstruos tienen un -1 a impactar con cualquier ataque a distancia contra la Hermana.</p>	<p>Arma que causa 1D6 + Fuerza (un total de 1D6+3) Heridas, cada vez que impacte a su enemigo. Además, si la Hermana de Sigmar obtiene un resultado de 6 cuando tira los dados para impactar con su Martillo de Guerra, causa 1D6 extra de Heridas, es decir, un total de 2D6 + 3 Heridas.</p> 	<p>La Hermana de Sigmar comienza el Juego con una coraza hermosa y bien elaborada, que se ha hecho a medida para adaptarse a la silueta de una mujer.</p> <p>Añade + 1 Resistencia, incrementándola a 4.</p> 

EQUIPO

TECNICAS + COFRES DE ORO Y COFRES DE PLATA

 MANO DE SIGMAR 	 OBSTACULIZAR AL ENEMIGO 	 DISPARO EXTRAORDINARIO 										
<p>La Hermana podrá ahora manejar dos armas diferentes al mismo tiempo, como por ejemplo un martillo de guerra en una mano y un látigo de acero en la otra. Sólo podrá hacer un ataque extra con su arma secundaria, independientemente del título de nivel de combate que posea.</p>	<p>Cuando una Hermana sea golpeada por un enemigo, puede intentar obstaculizarlo con una maniobra defensiva.</p> <p>Tira 1D6 y añade su fuerza. Si el total es mayor o igual que la fuerza del monstruo, el ataque se perderá e pasará de forma inefectiva a pocos centímetros de la coraza de la Hermana. Podrá intentar utilizar esta habilidad tantas veces en un único combate como se indica en la tabla de abajo según su Nivel de Batalla.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Título de Nv. De Batalla</th><th>Veces por combate</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Hermana</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Hermana de la Merced</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Hermana de Batalla</td><td>2</td></tr> <tr> <td>Hermana Superiora</td><td>3</td></tr> </tbody> </table>	Título de Nv. De Batalla	Veces por combate	Hermana	1	Hermana de la Merced	1	Hermana de Batalla	2	Hermana Superiora	3	<p>La líder del Convento enseña a la Hermana cómo se tensa una cuerda. Cuando la Hermana utilice una Honda, La Hermana añadirá su Fuerza al determinar el daño y el alcance aumentará una casilla.</p>
Título de Nv. De Batalla	Veces por combate											
Hermana	1											
Hermana de la Merced	1											
Hermana de Batalla	2											
Hermana Superiora	3											
 RECHAZAR 	 LATIGAZO 	 BOMBARDEAR 										
<p>Si la hermana utiliza un broquel o un escudo, por cada ataque al que renuncie la Hermana en su fase de Aventureros, la Hermana podrá intentar parar un golpe proveniente de la Fase de Monstruos. El resultado que se necesita para defenderse del ataque depende del Título del nivel de batalla.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Título de Nv. De Batalla</th><th>Resultado necesario</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Hermana</td><td>6+</td></tr> <tr> <td>Hermana de la Merced</td><td>5+</td></tr> <tr> <td>Hermana de Batalla</td><td>5+</td></tr> <tr> <td>Hermana Superiora</td><td>4+</td></tr> </tbody> </table>	Título de Nv. De Batalla	Resultado necesario	Hermana	6+	Hermana de la Merced	5+	Hermana de Batalla	5+	Hermana Superiora	4+	<p>Cuando utilice el látigo de acero, existe la posibilidad de que el golpe cause una convulsión cerebral y dejes al oponente inconsciente. Si obtienes un 6 en la tirada para impactar y el objetivo recibe daño, tira otro 1D6, con un resultado de 6, el objetivo cae inconsciente. Estará tumbado boca abajo por el resto del turno y los ataques posteriores contra él sólo fallarán con un resultado natural de 1 al tirar para impactar. Al principio del turno siguiente, el Monstruo recupera sus sentidos y vuelve a la normalidad.</p>	<p>Con la colocación adecuada de la honda, la hermana puede ahora cargar tantas piedras o bolas de acero como ataques tenga. Las piedras o bolas de acero deben lanzarse contra el mismo objetivo, pero cada ataque debe tirar para Impactar y Herir de forma separada.</p>
Título de Nv. De Batalla	Resultado necesario											
Hermana	6+											
Hermana de la Merced	5+											
Hermana de Batalla	5+											
Hermana Superiora	4+											
 ID6 VENDAS 	 BOLAS DE ACERO 	 HONDA 										
<p>Cada una puede ser usada una vez para curar 1D3 Heridas a cualquier Aventurero.</p>	<p>Usadas con una honda, causan una Herida extra. Hay suficientes para una aventura.</p> 	<p>Fuerza 2, Alcance de 5 casillas, utiliza piedras pequeñas y rocas como munición. Se asume que la munición está disponible en cualquier momento.</p>										
 COFIA Y CORONA 	 POLAINAS DE ACERO 	 SÍMBOLO SAGRADO 										
<p>Añade +1 a la Resistencia si el oponente te impacta con un 6.</p>	<p>Añaden +1 a la Resistencia si el oponente te impacta con un 5.</p>	<p>Portar este objeto ayuda a la Hermana a mantener su fe. Tendrá +1 a su Sabiduría mientras porte este objeto. No tiene efectos adicionales.</p> <p>Tira 1D6 para ver cómo lo lleva.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colgante 2. Anillo 3. Brazalete 4. Pendiente 5. Broche 										

HABILIDAD

HABILIDAD

HABILIDAD

HABILIDAD

HABILIDAD

HABILIDAD

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

EQUIPO

REZO A SIGMAR	REZO A SIGMAR	REZO A SIGMAR
<p>Sigmar te ayuda a mejorar tu agilidad y una vez en la siguiente Aventura, podrás destabarte automáticamente.</p> 	<p>Tus plegarias no obtienen respuesta.</p> 	<p>Sigmar te otorga una plegaria que funcionará automáticamente y puede ser usada una vez en la siguiente aventura para curar a un Aventurero 1D6 Heridas.</p> 
REZO A SIGMAR	REZO A SIGMAR	REZO A SIGMAR
<p>Sigmar te imbuye destreza y gracia.</p> <p>Durante la siguiente Aventura tendrás un +1 a tu Habilidad de Armas.</p> 	<p>Sigmar imparte su poder en un arma o una pieza de armadura a tu elección.</p> <p>De ahora en adelante se considera mágica de forma permanente.</p> 	<p>Sigmar revela una visión, un objeto religioso importante.</p> <p>Durante la siguiente Aventura, puedes intercambiar uno de los Tesoros que no quieras y no puedes usar con otro tesoro de otro jugador que haya sido robado del mazo, pero únicamente si puedes usar el nuevo objeto robado. Declara que el tesoro pertenece a la Orden de la Merced e lo reclamas en su nombre. Ahora, cada vez que visites a un Convento tira 1D6. Con un resultado de 1, lo donarás a la Orden.</p> 
REZO A SIGMAR	REZO A SIGMAR	REZO A SIGMAR
<p>Sigmar te bendice y durante la siguiente Aventura, un arma de tu elección es mágica.</p> <p>Además causará una Herida extra por nivel de batalla contra No Muertos o Criaturas del Caos durante la siguiente Aventura.</p> 	<p>Sigmar te infunde resolución y durante la siguiente Aventura tendrás +1 a tu Resistencia.</p> 	<p>Sigmar transmite su poder dentro de un arma a tu elección.</p> <p>Desde ahora, el arma causará +1 Herida contra No Muertos o Criaturas del Caos. Este poder puede ser imbuido en la misma arma varias veces y los efectos serán acumulativos.</p> 
REZO A SIGMAR	LA ABADESA	LA ABADESA
<p>Sigmar te dona con el poder de la vida y puedes añadir +1 Herida para siempre a tus Heridas iniciales.</p> 	<p>La abadesa está disgustada con tu presencia e inmediatamente te expulsa del Convento de la Merced.</p> 	<p>La Abadesa es indiferente a ti y no te ofrece nada pero te insta a obedecer la sabiduría de Sigmar.</p> 
LA ABADESA	LA ABADESA	LA ABADESA
<p>La Abadesa, movida por su devoción a Sigmar te concederá una bendición.</p> <p>La siguiente vez que reces a Sigmar, podrás robar otra carta si no te gusta la que has robado.</p> 	<p>La Abadesa está muy satisfecha con tu carácter fuerte.</p> <p>La siguiente vez que la hermana avance en Nivel de Batalla y reciba una Plegaria o un Don, podrá tirar un dado extra para determinar cuál recibe (El Sacerdote Guerrero contará este resultado como si fuese el 2 de abajo).</p> 	<p>La Abadesa está impresionada con tu poderosa presencia.</p> <p>Ella te bendice rociando agua bendita sobre tu cuerpo. Podrás añadir +1D6 Heridas en tu próxima aventura únicamente. Una vez estas Heridas temporales se hayan perdido, se irán para siempre.</p> 
LA ABADESA	LA ABADESA	LA ABADESA
<p>La Abadesa se siente influenciada por tu pasión y te concede una de los siguientes cosas a tu elección:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Abrir un Cofre de Plata 	<p>La Abadesa está segura de que tú estás destinada a la grandeza y te concede una de las siguientes cosas a tu elección:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Abrir un Cofre de Plata • Abrir un Cofre de Dorado 	

EVENTO

EVENTO