

Hermanas de Sigmar

Elección de Guerreras

Una banda de Hermanas de Sigmar debe incluir un mínimo de tres jugadores. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreras en la banda nunca podrá superar los 15.

Matriarca Sigmarita: cada banda de Hermanas de Sigmar debe incluir una Matriarca para que la dirija ¡Ni más, ni menos!

Hermanas Superiores: tu banda puede incluir hasta 3 Hermanas Superiores.

Augur: tu banda puede incluir a una sola Augur.

Novicias: tu banda puede incluir hasta 10 Novicias.

Hermanas: tu banda puede incluir cualquier número de Hermanas.



Tabla de Habilidades de las Hermanas de Sigmar

| | Combate | Disparo | Académicas | Fuerza | Velocidad | Especial |
|--------------------------|---------|---------|------------|--------|-----------|----------|
| Matriarca | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Hermana Superiora | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Augur | | | ✓ | | ✓ | ✓ |

1 Matriarca Sigmarita

Dote para el templo: 70 coronas de oro.

Plegarias de Sigmar: la Matriarca ha estudiado las Plegarias de Sigmar.

0-3 Hermanas Superiores

Dote para el templo: 35 coronas de oro.

0-1 Augur

Dote para el templo: 25 coronas de oro.

Hermana Sigmarita

Dote para el templo: 25 coronas de oro.

0-10 Novicias

Dote para el templo: 15 coronas de oro.

HECHIZOS

Fe Absoluta: 40 Coronas

La fe es tan potente en esta hermana que se enfrenta a cualquier enemigo sin titubear. Inmune a miedo.

Proteccion de Sigmar: 25 Coronas

La bendición de la gran matriarca ha caído sobre la hermana poseedora de esta habilidad que podrá crear una barrera mágica contra cualquier hechizo lanzado sobre ella u otra persona. Esta habilidad anula el efecto del hechizo recibido por el objetivo, se debe recitar un salmo para activarlo. Solo se puede usar 1 vez durante los escenarios, fuera de escenarios no tiene penalizador pero requiere 10 minutos de recuperación.

Imposicion Divina: 15 Coronas

La hermana posee un vínculo directo con la gran matriarca, que le otorga un don especial para poder combatir las aberraciones que le rodean. Esta habilidad permite curar mutaciones. Si la mutación es solamente física esta habilidad no tendrá malus...en el caso de ser mutaciones que afecten de algún modo al personaje el esfuerzo efectuado supondrá la pérdida de 1 punto de resistencia.

Hermana Ungida: 15 Coronas

Esta hermana lleva años entrenando en la fe y puede sanar a los heridos con sus manos. Esta habilidad permite sanar 1 punto de resistencia al jugador objetivo, se deberá recitar algún salmo durante 20/30 segundos aproximadamente. Existe la posibilidad de realizarlo más de 1 vez sobre la misma persona, pero tras la primera cura, las siguientes supondrán la pérdida de puntos de resistencia de la hermana que está realizando el salmo. (Si curas 2 puntos, pierdes 1...si curas 3, pierdes 2...y así progresivamente)