

SHARDS OF VALAGHARR

Estos prismas agrietados de piedra negra orbitan el campo de batalla en parejas, la energía nigromántica se derrama de sus superficies fracturadas en una corriente enfermiza, minando el espíritu y la fuerza de vida de todos los que se cruza.

DESCRIPCIÓN

Shards of Valagharr es un único hechizo permanente formado por 2 miniaturas (si se dispersa, retira ambas miniaturas).

MAGIA

Invocar Shards of Valagharr. *Se alzan pirámides de ónice en el aire y flotan ominosamente con magia amatista sangrando de las grietas de su superficie.*

Invocar Shards of Valagharr tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito despliega la primera miniatura Shards of Valagharr completamente a 6" o menos del lanzador y despliega la segunda miniatura Shards of Valagharr completamente a 12" o menos de la primera.

HABILIDADES

Trampa drenalmas. *Las malignas energías de los Shards of Valagharr unen un prisma con el otro, atrayendo a las criaturas cercanas a una red de magia drenadora de almas.*

Al inicio de la fase de movimiento dibuja una línea recta imaginaria de 1 mm de grosor entre las partes más cercanas de las peanas de las dos miniaturas de Shards of Valagharr de este hechizo permanente. Cada unidad a la que cruce esa línea se ve atraída hasta el final de ese turno. Divide por la mitad el atributo Movimiento de una unidad atraída. Además, resta 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades atraídas.

Translocalización crepuscular. *Los Shards of Valagharr nunca cesan en su movimiento circular, orbitando cual cuerpos celestiales sin vida.*

Al inicio de la ronda de batalla, tras determinar quién tiene el primer turno, los jugadores tiran un dado. El ganador puede retirar una miniatura Shards of Valagharr de este hechizo permanente del campo de batalla y desplegarlo de nuevo en cualquier punto del campo de batalla completamente a 12" o menos de otra miniatura Shards of Valagharr de este hechizo permanente.

Potenciado por Shyish. *Los Shards of Valagharr invocados en Shyish tienen un vínculo aún mayor.*

Si la batalla tiene lugar en el Reino de la Muerte, la primera miniatura Shards of Valagharr puede desplegarse completamente a 12" o menos del lanzador en lugar de a 6".