

BALEWIND VORTEX

Un Balewind Vortex constituye un espectáculo terrible en el campo de batalla: un ciclón de energías que gira con violencia, que puede ser invocado por un mago y usado como plataforma para lanzar hechizos de manera más eficaz.

DESCRIPCIÓN

Un Balewind Vortex es una miniatura única.

Invocar Balewind Vortex. *Aquellos que dominan los aulladores vientos del éter pueden convertirlos en un verdadero ciclón, creando una plataforma bajo sus pies para cabalgar sobre la tempestad arcana.*

Invocar Balewind Vortex tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Los **MAGOS** con un atributo de Heridas de 9 o más que forman parte de una unidad de dos o más miniaturas, o que ya se encuentran sobre un Balewind Vortex, no pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura de Balewind Vortex a 1" o menos del lanzador y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga, y a continuación sitúa al lanzador en la plataforma superior.

Mientras el Balewind Vortex permanezca en el campo de batalla, el lanzador y el Balewind Vortex se consideran una miniatura única

del ejército del lanzador que usa la hoja de unidad del lanzador, así como las reglas de Hechizos permanente. El ejército del jugador oponente la considera una miniatura enemiga. Un **MAGO** en un Balewind Vortex no se puede mover.

Si un **MAGO** en un Balewind Vortex intenta dispersarlo, el intento tiene éxito automático (no tires dados). Esto usa el hechizo adicional que el **MAGO** habrá recibido en esa fase de héroe y sigue contando como el único intento que tiene de dispersar un Hechizo permanente en esta fase de héroe, pero le permite usar cualquier otro intento de lanzar un hechizo de forma normal.

Si el **MAGO** en el Balewind Vortex muere, el Balewind Vortex se dispersa inmediatamente y se retira de juego junto con el **MAGO** muerto.

Si un Balewind Vortex se dispersa y el **MAGO** sobre él no ha muerto, despliega el **MAGO**

completamente a 6" o menos del Balewind Vortex y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga y, a continuación, retira el Balewind Vortex de juego. Si es imposible desplegar al **MAGO**, el **MAGO** muere.

HABILIDADES

Contra el viento aetérico. *El Balewind Vortex frena los ataques.*

Añade 1 a las tiradas de salvación de un **MAGO** en un Balewind Vortex.

Revigorización arcana. *El Balewind Vortex potencia y eleva al mago que se alza sobre él.*

Un **MAGO** en un Balewind Vortex puede intentar lanzar un hechizo adicional en cada una de sus fases de héroe (incluyendo el turno en que se lanzó el hechizo Invocar Balewind Vortex) y puede añadir 6" al alcance de cualquier hechizo que lance el **MAGO**.