

# BALEWIND VORTEX

## DESCRIPCIÓN

Un Balewind Vortex es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Se trata de un vórtice de energía mágica que puede ser invocado por un mago como una plataforma desde la que lanzar poderosos hechizos.

## REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

No coloques esta miniatura al inicio de la partida; se coloca durante la batalla tal y como se describe a continuación.

**Llamada del viento de perdición.** Si tienes una miniatura de Balewind Vortex, los **WIZARD HEROES** de tu ejército conocen el hechizo de Invocar Balewind Vortex además de otros, excepto si son **MONSTERS**.

## INVOCAR BALEWIND VORTEX

Invocar Balewind Vortex tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, retira al lanzador del hechizo y coloca un Balewind Vortex en su lugar. A continuación tú y tu oponente debéis mover las miniaturas de modo que no estén a una distancia de 3" o menos del Balewind Vortex, si es posible hacerlo. Después sitúa al mago lanzador sobre la plataforma superior. Si se lanza este hechizo, no contará para el número de hechizos que el mago haya intentado lanzar este turno.

## CONSEJO

Se necesita un cierto grado de sentido común al apartar las miniaturas cuando se invoca un Balewind Vortex. Deberías intentar mover la mínima cantidad de miniaturas posible, la menor distancia factible.

**Sostenido en alto.** Un **WIZARD** encima de un Balewind Vortex no puede moverse. Sin embargo, al inicio de tu fase de héroe, un **WIZARD** situado encima de un Balewind Vortex puede disiparlo y devolverlo a la tierra. Si lo hace, retira el Balewind Vortex del campo de batalla hasta que sea invocado de nuevo.

**Vórtice de magia turbulenta.** Las miniaturas no pueden mover a una distancia de 3" o menos de un Balewind Vortex mientras haya un **WIZARD** sobre él ni pueden cargar al **WIZARD**. Además, puedes sumar 1 a las tiradas de lanzamiento y disipar efectuadas por un **WIZARD** sobre un Balewind Vortex, y doblar el alcance de los hechizos que intenten lanzar.

KEYWORDS

SCENERY, BALEWIND VORTEX