

EVOCATORS

Los Evocators luchan con espadas y báculos, armas vinculadas con nexos de poder invocado. La combinación de estas armas bendecidas por el cielo y las energías chisporroteantes de la tormenta hacen que el Evocator sea letal.



ARMAS DE COMBATE

Espada tempestad y varatormenta
Gran báculo

Alc.

1"
2"

Ataques

4
3

Impactar

3+
3+

Herir

3+
3+

Perforar

-1
-

Daño

1
2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Evocators tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una armada con espada tempestad y una varatormenta. Cualquier miniatura puede reemplazar su espada tempestad y varatormenta por un gran báculo.

EVOCATOR-PRIME: El líder de esta unidad es un Evocator-Prime. Añade 1 al atributo Ataques de las armas de combate de un Evocator-Prime.

HABILIDADES

Arco de relámpagos celestiales. *Los Evocators invocan grupos de relámpagos celestiales que crean arcos entre sus armas.*

Puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de los ataques realizados con armas a distancia que tengan como blanco a esta unidad. Adicionalmente, cada vez que esta unidad ataque, después de resolver todos sus ataques, puedes elegir 1 unidad enemiga a 3" o menos de esta unidad. Si lo haces, tira 2 dados por cada miniatura de esa unidad. Por cada 4+, la unidad enemiga recibe 1 herida mortal.

MAGIA

Esta unidad es un **MAGO** mientras tenga 2 o más miniaturas. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga.

Conoce el hechizo Empoderar. No puede intentar lanzar ningún otro hechizo, pero cualquier cantidad de unidades de **EVOCATORS** puede intentar lanzar Empoderar en la misma fase de héroe.

Empoderar. *Cuando se reúnen en número suficiente, los Evocators pueden Empoderarse a sí mismos o a sus compañeros.*

Empoderar tiene una dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad **REDENTORA** o **SACROSANTA** completamente a 12" o menos del lanzador. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de los ataques realizados por esa unidad.