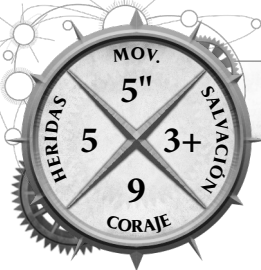


# KNIGHT-INCANTOR

El Knight-Incantor es un invocador de tormentas capaz de invocar vientos huracanados y galernas de energía mística. Quienes provocan la ira de un Knight-Incantor no tardarán en enfrentarse a una tormenta viviente.



## ARMAS DE COMBATE

Bastón de Incantor

Alcance

2"

Ataques

3

Impactar

3+

Herir

3+

Perforar

-1

Daño

1D3

## DESCRIPCIÓN

Un Knight-Incantor es una miniatura única. Está armado con un bastón de Incantor, y lleva un pergamino tormenta de vacío y frascos espirituales.

## HABILIDADES

**Frascos espirituales.** *Un Knights-Incantor puede romper uno o más de lo frascos espirituales que lleva, causando una explosión letal de energía del alma.*

Una vez por batalla, al inicio de la fase de combate, puedes decir que esta miniatura romperá 1, 2 ó 3 frascos espirituales. Si lo haces, cada unidad a 3" o menos de esta miniatura sufrirá

1 herida mortal por cada frasco espiritual roto. Las unidades con 10 o más miniaturas sufrirán 1D3 heridas mortales por cada frasco espiritual roto. Asigna las heridas mortales a esta unidad en último lugar, tras asignar el resto a cualquier otra unidad afectada.

**Pergamino tormenta de vacío.** *Cada Knight-Incantor porta un pergamino cargado con potente magia de vacío.*

Una vez por batalla, cuando esta miniatura intente disipar un hechizo, en lugar de hacer un chequeo para disipar puedes decir que esta miniatura usa su Pergamino tormenta de vacío. Si lo haces, el hechizo se disipa automáticamente (no tires dados).

## MAGIA

Un Knight-Incantor es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los conjuros Proyectil arcano, Escudo místico y Tormenta espiritual.

**Tormenta espiritual.** *El mago conjura un remolino etéreo de viento y electricidad.*

Tormenta espiritual tiene una dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, cada unidad enemiga a 18" o menos del lanzador sufre una herida mortal. Adicionalmente, hasta tu siguiente fase de héroe, resta 1 a las tiradas para correr y cargar de las unidades enemigas mientras se encuentren a 18" o menos del lanzador.

## CLAVES

ORDEN, CELESTIAL, HUMANO, STORMCAST ETERNAL, SACROSANTO, HÉROE, MAGO, KNIGHT-INCANTOR