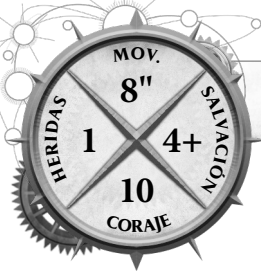


MYRMOURN BANSHEES

Ningún hechizo enemigo está a salvo del hambre diabólico de las Myrmourn Banshees. Recorren los Reinos Mortales en busca de magia que consumir y seres vivos que apuñalar. Incluso el mago más poderoso se ve impotente ante ellas.



ARMAS DE COMBATE

Daga de frío

Alcance

1"

Ataques

1

Impactar

4+

Herir

3+

Perforar

-2

Daño

1D3

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Myrmourn Banshees tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con una daga de frío.

VOLAR: Esta unidad puede volar.

HABILIDADES

Devorahechizos. *Estos espíritus fueron magos pero no respetaron a Nagash y ahora están maldecidas a consumir la magia de otros.*

Una vez durante la fase de héroe enemiga, si esta unidad se encuentra a 18" o menos de un **MAGO** enemigo que lance un hechizo con éxito, esta unidad puede intentar disipar el hechizo como si fuera un **MAGO**. Si lo hace,

añade 1 a la tirada de disipar por cada 4 miniaturas de esta unidad. Adicionalmente, si esta unidad disipa el hechizo enemigo con éxito, añade 1 al atributo Ataques de la daga de frío de la unidad hasta la siguiente fase de héroe enemiga.

Una vez durante la fase de héroe, si esta unidad se encuentra a 6" o menos de un **HECHIZO PERMANENTE**, esta unidad puede intentar disipar el hechizo permanente como si fuera un **MAGO**. Si dispersa un hechizo permanente recibe 1D3 heridas mortales, pero añade 1 al atributo Ataques de la daga de frío de esta unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

Etéreo. *Se trata de seres cuyos cuerpos se pudrieron tiempo atrás, lo que los hace difíciles de herir con armas mundanas.*

Ignora los modificadores (positivos o negativos) al realizar chequeos de salvación de ataques que tengan como blanco esta unidad.

CLAVES

MUERTE, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, INVOCABLE, MYRMOURN BANSHEES