Beschwörung

1 Gespenstische Klingen

5+ [10+]	Augment Angebot 18"	One Turn

Das Ziel muss misslungene Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.
[Das Ziel erhält Todesstoß.]

Beschwörung

2 Totentanz

6+ [11+]	Augment Angebot 12" [12"Aura]	Instant

Das Ziel darf eine 8" Magische Bewegung durchführen und zählt für diese Bewegung, als wäre es Körperlos

Beschwörung

3 Beistand der Ahnen

7+ [9+]	Augment Angebot 12"	One Turn

Das Ziel muss misslungene Trefferwürfe im Nahkampf [und beim Schießen] wiederholen.

Beschwörung

4 Berührung des Todes

7+ [10+]	Hex Damage Focused Direct Angebot 12" [24"]	Instant

Das Ziel erleidet W3 Treffer der Stärke 10 mit Rüstungsbrechend (6). Verwende zum Verwunden bei dieser Attacke den Moralwert des Ziels statt des Widerstands.

Beschwörung

5 Unwirkliche Stimmen

9+	Hex Angebot 24"	Remains in Play

Das Ziel erleidet -1 Moralwert und -2 Kampfgeschick, bis zu einem Minimum von 1.

Beschwörung

6 Alterung

12+	Hex Damage Direct Angebot 18"	Instant

Wähle 3 verschiedene Modelle in der Zieleinheit (auch ein Charaktermodell oder Champion sein). Jedes gewählte Modell erleidet 1 Treffer, der automatisch verwundet mit Rüstungsbrechend (6).

Beschwörung

T Seelenbeschwörung

5+ [8+] {11+}	Augment Angebot 18" [6"Aura] {12"Aura}	One Turn

Wenn das Ziel mindestens 1 Model mit