

Evocación		
1	Hojas Espectrales	
5+ [10+]	Augment Alcance 18"	One Turn
<p>El objetivo obtiene debe repetir las tiradas fallidas para Herir. [El objetivo obtiene Golpe Letal]</p>		

Evocación		
2	Danza Macabra	
6+ [11+]	Augment Alcance 12" [12"Aura]	Instant
<p>El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8" y cuenta como si tuviera Etéreo durante este Movimiento.</p>		

Evocación		
3	Apoyo Ancestral	
7+ [9+]	Augment Alcance 12"	One Turn
<p>El objetivo debe repetir las tiradas para Impactar fallidas en Ataques de Combate [y de Disparo].</p>		

Evocación		
4	Toque de la Muerte	
7+ [10+]	Hex Damage Focused Direct Alcance 12" [24"]	Instant
<p>El objetivo sufre 1D3 Impactos de Fuerza 10 con Perforar Armadura (6). Cuando tires para Herir con este Ataque, sustituye la Resistencia del objetivo por su Liderazgo.</p>		

Evocación		
5	Susurros del Velo	
9+	Hex Alcance 24"	Remains in Play
<p>El objetivo sufre (hasta un mínimo de 1): - Liderazgo (-1). - Habilidad de Armas (-2).</p>		

Evocación		
6	Apresurar el Final	
12+	Hex Damage Direct Alcance 18"	Instant
<p>Elije hasta 3 miniaturas diferentes de la unidad objetivo (pueden ser Campeones de unidad o Personajes). Cada una de ellas sufre un Impacto que hiere automáticamente con Perforar Armadura (6).</p>		

Evocación		
T	Evocación de Almas	
5+ [8+] {11+}	Augment Alcance 18" [6"Aura] {12"Aura}	One Turn

Si el objetivo tiene al menos una miniatura

