

Evocation		
1	Lames Spectrales	
5+ [10+]	Augment Portée 18"	One Turn
<p>La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés au Corps à Corps. [La cible gagne la règle Coup Fatal.]</p>		

Evocation		
2	Danse Macabre	
6+ [11+]	Augment Portée 12" [12"Aura]	Instant
<p>La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 8". Elle compte comme ayant la règle EZ théré pendant ce déplacement.</p>		

Evocation		
3	Soutien Ancestral	
7+ [9+]	Augment Portée 12"	One Turn
<p>La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés des Attaques de Corps à Corps [et de Tir].</p>		

Evocation		
4	Baiser de la Faucheuse	
7+ [10+]	Hex Damage Focused Direct Portée 12" [24"]	Instant
<p>La cible subit 1D3 touches de Force 10 avec la règle Perforant (6). Utilisez le Commandement de la cible à la place de son Endurance pour les jets pour blesser.</p>		

Evocation		
5	Murmures du Voile	
9+	Hex Portée 24"	Remains in Play
<p>La cible subit un malus de -1 en Commandement et de -2 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.</p>		

Evocation		
6	Précipiter la Fin	
12+	Hex Damage Direct Portée 18"	Instant
<p>Choisissez jusqu'à 3 figurines différentes dans l'unité ciblée (cela peut être des Personnages ou des Champions). Chacun d'eux subit une touche qui blesse automatiquement avec la règle Perforant (6).</p>		

Evocation		
T	Évocation des Âmes	
5+ [8+] {11+}	Augment Portée 18" [6"Aura] {12"Aura}	One Turn
<p></p>		

Si la cible possède au moins une figurine avec une

