## Evocation

1 Lames Spectrales

| | | |
|---|---|---|
| 5+ [10+] | 18" Amélioration | Dernier tour |

La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés au Corps à Corps.
[La cible gagne la règle Coup Fatal.]

## Evocation

2 Danse Macabre

| | | |
|---|---|---|
| 6+ [11+] | 12" [12"Aura] Amélioration | Immédiat |

La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 8″. Elle compte comme ayant la règle EZ théré pendant ce déplacement.

## Evocation

3 Soutien Ancestral

| | | |
|---|---|---|
| 7+ [9+] | 12" Amélioration | Dernier tour |

La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés des Attaques de Corps à Corps [et de Tir].

## Evocation

4 Baiser de la Faucheuse

| | | |
|---|---|---|
| 7+ [10+] | 12" [24"] Malédiction, Dégâts, Focalisé, Direct | Immédiat |

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.

## Evocation

5 Murmures du Voile

| | | |
|---|---|---|
| 9+ | 24" Malédiction | Reste en jeu |

La cible subit un malus de -1 en Commandement et de -2 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.

## Evocation

6 Précipiter la Fin

| | | |
|---|---|---|
| 12+ | 18" Malédiction, Dégâts, Direct | Immédiat |

Choisissez jusqu'à 3 figurines différentes dans l'unité ciblée (cela peut ê tre des Personnages ou des Champions). Chacun d'eux subit une touche qui blesse automatiquement avec la règle Perforant (6).

## Evocation

T Évocation des Âmes

| | | |
|---|---|---|
| 5+ [8+] {11+} | 18" [6"Aura] {12"Aura} Amélioration | Dernier tour, Immédiat |

Si la cible possède au moins une figurine