

1. Apprentice Spell

Туре

Lames Spectrales

CVcolor=#ff00 00]5+[/color

One Turn Augment

[color=#0000 ff]{9+}[/colo r

Range 18"

Duration

Effect

La cible doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée et gagne la règle span style="color: #0000ff;">{Coup fatal}/span>.



2. Adept Spell

Murmures du Voile

CVType

Duration

Hex Range 24" One Turn

Effect

8+

La cible subit un malus de -1 en Capacité défensive. De plus, toute unité dont au moins une figurine est affectée par ce sort subit un malus de -1 en Discipline.



3. Adept Spell

Précipiter la Fin

Duration

Instant

CVTypeHex

[color=#ff00 00]7+>[/colo [color=#0000 ff]{10+}[/col

Damage Direct Range [color=#ff00 00]24">[/col or [color=#0000 ff]{18"}[/col or

Effect

or]



4. Adept Spell

Soutien Ancestral

Dura tion

CVType

[color=#ff0000]6+>[/color] [color=#0000ff [7+][/color]

Augment One Tur Range [color=#ff0000]12"

>[/color]

[color=#0000ff]{18 "}[/color]

Effect

La cible doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.



5. Master Spell

Baiser de la Faucheuse

Duration

CV[color=#ff00 00]7+>[/colo

[color=#0000

ff]{9+}[/colo

Missile Damage Focused Direct

Туре

Hex Instant Range [color=#ff00 00]24">[/col or [color=#0000 ff]{18"}[/col or



6. Master Spell

Danse Macabre

CVDuration Type[color=#ff00 Augment Instant 00]6+[/color Range [color=#ff00 [color=#0000 00]18"[/colo ff]{9+}[/colo [color=#0000 ff][9"Aura][/ color]

Effect



Évocation des Âmes

CV

Type

Duration

Range

Instant

Effect

Si votre réserve de marqueurs « Voile » contient strictement moins de 3 marqueurs « Voile », ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve. Un seul marqueur « Voile » peut être gagné à chaque phase grâce à ce sort.



Choisissez span style="color: #ff0000;">1/span> span style="color: #0000ff;">{jusqu'à 3}/span> figurinespan style="color: #0000ff;">{s}/span> dans l'unité ciblée (cela peut être des Personnages ou des Champions). Chacune d'elles subit une touche qui blesse automatiquement de Pénétration d'armure 10 et avec **Attaques magiques**.

Effect

La cible subit 1D3 touches de Force 10, Pénétration d'armure 10, avec la règle **Attaques magiques**.

Pour effectuer le jet pour blesser, utilisez la Discipline de la cible au lieu de sa Résistance.

La cible peut effectuer un Mouvement magique de span style="color: #ff0000;"><12\omega>/span> span style="color: #0000ff;">{6\omega}/span> et gagne **Mouvement spectral** pendant ce mouvement.