




	<b>Evocation</b>
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>	


	<b>Evocation</b>
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>	

	<b>Evocation</b>
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>	

	<b>Evocation</b>
4	Baiser de la Faucheuse
7+ [10+]	Hex Damage Focused Instant Direct Portée 12" [24"]
<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>	

	<b>Evocation</b>
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>	

	<b>Evocation</b>
6	Précipiter la Fin
12+	Hex Damage Direct Instant Portée 18"
<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>	

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

Si la cible possède au moins une figurine avec une

