

<b>Evocación</b>	<b>Evocación</b>	<b>Evocación</b>	<b>Evocación</b>
1 Hojas Espectrales	2 Danza Macabra	3 Apoyo Ancestral	4 Toque de la Muerte
5+ [10+] 18" Potenciación Dura un Turno	6+ [11+] 12" [12"Aura] Potenciación Instantáneo	7+ [9+] 12" Potenciación Dura un Turno	7+ [10+] 12" [24"] Maldición, Daño, Instantáneo Enfocado, Directo
El objetivo obtiene debe repetir las tiradas fallidas para Herir. [El objetivo obtiene Golpe Letal]	El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8" y cuenta como si tuviera Etéreo durante este Movimiento.	El objetivo debe repetir las tiradas para Impactar fallidas en Ataques de Combate [y de Disparo].	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.

<b>Evocación</b>	<b>Evocación</b>	<b>Evocación</b>
5 Susurros del Velo	6 Apresurar el Final	T Evocación de Almas
9+ 24" Maldición Remains in play	12+ 18" Maldición, Daño, Instantáneo Directo	5+ [8+] {11+} 18" [6"Aura] {12"Aura} Potenciación Dura un Turno, Instantáneo
El objetivo sufre (hasta un mínimo de 1): - Liderazgo (-1). - Habilidad de Armas (-2).	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).	

Si el objetivo tiene al menos una miniatura

