

<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>1 Hojas Espectrales</p>	<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>2 Danza Macabra</p>	<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>3 Apoyo Ancestral</p>	<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>4 Toque de la Muerte</p>
<p>5+ [10+] 18" Dura un Potenciación Turno</p>	<p>6+ [11+] 12" [12"Aura] Instantáneo Potenciación</p>	<p>7+ [9+] 12" Dura un Potenciación Turno</p>	<p>7+ [10+] 12" [24"] Maldición, Daño, Instantáneo Enfocado, Directo</p>
<p>El objetivo obtiene debe repetir las tiradas fallidas para Herir. [El objetivo obtiene Golpe Letal]</p>	<p>El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8" y cuenta como si tuviera Etéreo durante este Movimiento.</p>	<p>El objetivo debe repetir las tiradas para Impactar fallidas en Ataques de Combate [y de Disparo].</p>	<p>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.</p>
<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>5 Susurros del Velo</p>	<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>6 Apresurar el Final</p>	<p style="text-align: center;">Evocación</p> <p>T Evocación de Almas</p>	
<p>9+ 24" Remains in Maldición play</p>	<p>12+ 18" Maldición, Daño, Instantáneo Directo</p>	<p>5+ [8+] 18" [6"Aura] Dura un {11+} {12"Aura} Turno, Potenciación Instantáneo</p>	
<p>El objetivo sufre (hasta un mínimo de 1): - Liderazgo (-1). - Habilidad de Armas (-2).</p>	<p>Elige 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).</p>		

Si el objetivo tiene al menos una miniatura

