

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>1 Lames Spectrales</p> | <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>2 Danse Macabre</p> | <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>3 Soutien Ancestral</p> | <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>4 Baiser de la Faucheuse</p> |
| <p>5+ [10+] 18" Amélioration Dernier tour</p> | <p>6+ [11+] 12" [12"Aura] Amélioration Immédiat</p> | <p>7+ [9+] 12" Amélioration Dernier tour</p> | <p>7+ [10+] 12" [24"] Malédiction, Dégâts, Focalisé, Direct Immédiat</p> |
| <p>La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés au Corps à Corps. [La cible gagne la règle Coup Fatal.]</p> | <p>La cible peut effectuer un Mouvement Magique de 8". Elle compte comme ayant la règle EZ théré pendant ce déplacement.</p> | <p>La cible doit relancer ses jets pour toucher ratés des Attaques de Corps à Corps [et de Tir].</p> | <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> |
| <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>5 Murmures du Voile</p> | <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>6 Précipiter la Fin</p> | <p style="text-align: center;">Evocation</p> <p>T Évocation des Âmes</p> | |
| <p>9+ 24" Malédiction Reste en jeu</p> | <p>12+ 18" Malédiction, Dégâts, Direct Immédiat</p> | <p>5+ [8+] 18" [6"Aura] {11+} {12"Aura} Amélioration Dernier tour, Immédiat</p> | |
| <p>La cible subit un malus de -1 en Commandement et de -2 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.</p> | <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> | | |

