Mano nera della morte

Sfera della morte

Proiettile Magico gittata 24”

D6 colpi a FO 4

5+

1/6

Ruba Anima

Sfera della morte

Modello nemico qualsiasi entro 12”

Il modello bersaglio perde 1 ferita (no TA) ed il mago ne guadagna 1 (può incrementare il suo max numero di ferite)

8+

5/6

Vento di morte

Sfera della morte

Proiettile magico gittata 24”

Il bersaglio subisce 2d6 colpi a Fo4

8+

6/6

Morte che cammina

Sfera della morte

Rimane in gioco
Unità amica entro 12” *(Anche in CaC)*

L’unità incute paura (o terrore)

9+

2/6

Morte e disperazione

Sfera della morte

Unità nemica entro 24” *(Anche in CaC)*

-3 ai test di D (all’inizio del turno successivo se no supera un test di D (-3) ne subisce ancora gli effetti poi termina)

Non ha effetto se l’unità è immune alla psicologia.

9+

3/6

Prosciuga vita

Sfera della morte

Tutte le unità nemiche entro 12” *(Anche in CaC)*

D6 colpi a Fo 3 (no TA) su ogni unità nemica.

10+

4/6

Sfera della morte
!
1/6

Sfera della morte
!
2/6

Sfera della morte
!
3/6

Sfera della morte
!
4/6

Sfera della morte
!
5/6

Sfera della morte
!
6/6