

TOTENSEELE
KREATUR - STUFE 1

2 5/8 5 1 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Krallenfinger NK 1 BK -
 Todesschrei FK 1 3" Schockwelle, Unvermeidbar

SPEZIAL
Ätherisch (2)

3/3

TOTENSEELE
KREATUR - STUFE 1

2 5/8 5 1 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Krallenfinger NK 1 BK -
 Todesschrei FK 1 3" Schockwelle, Unvermeidbar

SPEZIAL
Ätherisch (2)

3/3

SEELENLOSER
KREATUR - STUFE 1

2 4/7 5 2 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Phasenklauen NK 3 BK -

SPEZIAL
Essenzsammler (1)

4/4

SEELENLOSER
KREATUR - STUFE 1

2 4/7 5 2 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Phasenklauen NK 3 BK -

SPEZIAL
Essenzsammler (1)

4/4

IRRLICHT
KREATUR - STUFE 1

2 5/7 5 0 1
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Kaltes Feuer NK 1 BK -

SPEZIAL
Ätherisch (2), Waldläufer, Illusion (0 AP)

3/3

IRRLICHT
KREATUR - STUFE 1

2 5/7 5 0 1
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Kaltes Feuer NK 1 BK -

SPEZIAL
Ätherisch (2), Waldläufer, Illusion (0 AP)

3/3

ESSENZJÄGER
KREATUR - STUFE 2

2 5/7 5 2 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Seelenklinge NK 3 BK -

SPEZIAL
Essenzsammler (1)

6/5

ESSENZJÄGER
KREATUR - STUFE 2

2 5/7 5 2 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Seelenklinge NK 3 BK -

SPEZIAL
Essenzsammler (1)

6/5

LATERNENTRÄGERIN
KREATUR - STUFE 2

2 5/7 5 1 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
 Klauen NK 1 BK -
 Seelenfeuer FK 3 10" Detonation

SPEZIAL
Flieger, Verschwimmen

4/4

LATERNENTRÄGERIN
KREATUR - STUFE 2
2/2

2 5/7 5 1 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Klauen NK 1 BK -
Seelenfeuer FK 3 10" Detonation

SPEZIAL
Flieger, Verschwimmen

4/4

UNHEILSBOTE
KREATUR - STUFE 2
2/1

2 4/7 4 3 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Sammlerstab NK 2 BK Mächtig (1)

SPEZIAL
Rückkopplung, Unheilslicht

6/5

UNHEILSBOTE
KREATUR - STUFE 2
2/1

2 4/7 4 3 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Sammlerstab NK 2 BK Mächtig (1)

SPEZIAL
Rückkopplung, Unheilslicht

6/5

DIENER DER ENDLICHKEIT
KREATUR - STUFE 3
3/3

3 4/7 5 3 4
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Todesgriff NK 4 BK Essenztransfer (3)

SPEZIAL
Essenzsammler (1), Rückkopplung

6/6

SEELENSCHLANGE
KREATUR - STUFE 3
2/4

3 5/9 5 3 4
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Phasenbiss NK 3 BK Mächtig (1)

SPEZIAL
Flieger, Kritischer Treffer, Rückkopplung, Verschwimmen

7/6

TODESWIRKER
BESCHWÖRER
2/2

3 5/7 5 2 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Seelenfänger NK 2 BK -
Wurfsterne FK 2 10 -

SPEZIAL
Seelensammler (1)

9/9

TASHIRO
BESCHWÖRER
3/3

3 4/7 4 3 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Naginata NK 3 BK -

SPEZIAL
Weg der Seelen

10/10

ZAUBERKARTE TOD RW MG

Totenglocke	Platziere einen Totemmarker mit einer Grundfläche von 30mm innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Solange sich verbündete Kreaturen innerhalb von 3 Zoll um das Totem befinden, erhalten sie Essenzsammler (+1).	8"	1
Essenzschlag	Wähle 1 gegnerische Kreatur innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Sie erleidet sofort 3 + X Schadenspunkte. Ihr Widerstand wird dabei ignoriert.	8"	1 + X Essenzmarker
Geistertor	Wähle 1 + X Verbündete Kreaturen innerhalb von 10 Zoll um den Beschwörer. Sie dürfen innerhalb von 2 Zoll um ihre aktuelle Position neu platziert werden. Dies erfordert keine Lösen-Proben.	10"	2 + X Essenzmarker
Sog der Zwischenwelt	Wähle 1 gegnerische Kreatur innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Sie erhält sofort 2 Todesmarken. In der Endphase jeder Runde wird 1 Marke von der Kreatur entfernt. Sobald die letzte Marke auf diese Weise entfernt wurde, wird die Kreatur ausgeschaltet. Sie erzeugt dabei 2 Essenzmarker für den Todeswirker und gilt in Bezug auf Siegpunkte als ausgeschaltet.	8"	3

SEELENWEG DES TASHIRO RW EM

Seelenband	Solange sich 1 Essenzmarker auf dieser Fähigkeit befinden, erhält der Tashiro einen Bonus von +X auf seine Kontrolltests.	∞	Max 2
Macht der Ahnen	Solange sich 1 Essenzmarker auf dieser Fähigkeit befinden, erhalten verbündete Kreaturen innerhalb von 3 Zoll um den Tashiro die Sonderregel Mächtig (+1).	8"	Max 1
Essenzschild	Solange sich 1 Essenzmarker auf dieser Fähigkeit befinden, erhalten verbündete Kreaturen innerhalb von 3 Zoll um den Tashiro einen Bonus von +1 auf ihren Widerstand.	8"	Max 1
Gunst der Zwischenwelt	Gib bis zu 1 gespeicherten Essenzmarker aus, um 1 Würfel einer beliebigen Probe neu zu werfen. Das zweite Ergebnis ist bindend.	∞	Max 3

SONDERREGELN TOD 1

Ätherisch (X)

Kreaturen mit dieser Sonderregel erhalten einen Schutzwurf gegen alle Treffer, die sie erleiden. Bevor Schadenswürfe durchgeführt werden, wird für jeden erlittenen Treffer ein W8 geworfen. Bei einem Ergebnis von X oder weniger wird der Treffer ignoriert.

Detonation

Wenn eine Fernkampfattacke mit dieser Sonderregel durchgeführt wird, erleiden alle Einheiten innerhalb von 1 Zoll um das Ziel eine Fernkampfattacke mit FK1, auf die sie nicht reagieren können.

Essenzsammler (X)

Immer wenn eine gegnerische Einheit innerhalb von 3 Zoll um eine Einheit mit dieser Sonderregel ausgeschaltet wird, generiert sie (X) Essenzmarker, die sie dem Pool ihres Beschwörers hinzufügt. Sollte sich die ausgeschaltete Einheit im Einflussbereich mehrerer Essenzsammler befinden, werden mehrere Marker generiert. Todesbeschwörer können Essenzmarker bei Beschwörungen anstelle von Kreaturenstufen opfern. Jeder Marker ersetzt dabei eine Kreaturenstufe.

SONDERREGELN TOD 2

Essenztransfer (X)

Wenn eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden verursacht, darf der die Einheit kontrollierende Spieler eine entsprechende Gesamtmenge an Schadenspunkten (bis zu einem Maximum von X) bei befreundeten Kreaturen innerhalb von 3 Zoll um die attackierende Einheit heilen. Sollte die attackierende Einheit im Verlaufe des Nahkampfs ausgeschaltet worden sein, kann sie durch diese Heilung nicht wieder zum Leben erweckt werden.

Flieger

Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen und ignoriert diese dabei vollständig. Sie muss ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden. Eine Flugbewegung darf Teil eines Sturmangriffs sein und Nahkämpfe einleiten.

Kritischer Treffer

Wenn diese Einheit beim Trefferwurf eine 8 erzielt (auch modifiziert), dann kann dieser Treffer nicht pariert werden und erhält beim folgenden Verwundungswurf die Sonderregel Mächtig (+2).

Mächtig (X)

Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.

SONDERREGELN TOD 3

Rückkopplung

Wenn diese Kreatur ausgeschaltet wird, erhält ihr Beschwörer 1 Essenzmarker.

Schockwelle

Diese Attacke wird nicht gegen ein einzelnes Ziel gerichtet, stattdessen breitet sie sich ringförmig um den Verursacher aus. Gegen alle Einheiten (Freund und Feind), die sich in Reichweite befinden, werden ganz normal Treffer- und Schadenswürfe durchgeführt. Die Ziele einer Schockwellenattacke können wie üblich auf die Attacke reagieren.

Unheilslicht

Diese Einheit hüllt alle Kreaturen in ihrer Umgebung in einen unwirklichen Schimmer, der ihre magische Essenz destabilisiert. Immer, wenn eine gegnerische Kreatur innerhalb von 3 Zoll um eine Einheit mit dieser Sonderregel geopfert wird, erzeugt diese einen Essenzmarker für ihren Beschwörer.

Unvermeidbar

Eine Attacke mit dieser Sonderregel trifft ihr Ziel automatisch, es wird kein Trefferwurf durchgeführt. Im Falle einer Nahkampfattacke kann das Ziel dennoch versuchen, den Treffer zu parieren!

SONDERREGELN TOD 4

Totem

Totems haben eine Grundfläche von 30mm und sind unpassierbare, statische Objekte. Sie haben 4 Lebenspunkte, einen Reflexwert von 0, Widerstand 2 und gelten als Kreaturen der Stufe 1. Ein Magier kann nie zwei Totems desselben Typs gleichzeitig im Spiel halten.

Verschwinden

Nahkampfattacken gegen ein Ziel mit dieser Sonderregel verlieren einen Würfel.

Waldläufer

Die Einheit ignoriert Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

Weg der Seelen

Statt normaler Zauber besitzt der Tashiro eine Reihe passiver Fähigkeiten, die er mit Essenzmarkern aufladen kann. In der Startphase jeder Runde darf er bis zu 3 Essenzmarker auf den Fähigkeiten des Seelenwegs platzieren, um sie so aufzuladen. Sobald sie geladen sind, profitiert der Tashiro von ihren passiven Boni oder er kann die gespeicherten Essenzmarker ausgeben, um den entsprechenden Effekt zu aktivieren. Der Tashiro darf vor Spielbeginn eine einzelne Marke auf dem Seelenweg platzieren.

SONDERREGELN TOD 5

Spezialaktion (0 AP): Illusion

Platziere ein zweites Irrlicht in Baskontakt mit diesem Modell. Es besitzt gleich viele Aktionspunkte wie das ursprüngliche Irrlicht zu diesem Zeitpunkt und darf sofort handeln. Ab der folgenden Runde werden beide Irrlichter gleichzeitig aktiviert und dürfen sich unabhängig voneinander bewegen. Der sie kontrollierende Spieler muss sofort eines der Irrlichter zur Illusion erklären und aus dem Spiel entfernen, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ein Irrlicht führt eine andere Aktion als Gehen oder Rennen durch.
- Ein Irrlicht wird Ziel einer Attacke oder eines Effekts.
- Ein Irrlicht wird geopfert.
- Der Kontrolltest der Irrlichter scheitert.

Ein Irrlicht darf nicht in derselben Runde, in der seine Illusion verschwunden ist, eine neue herbeirufen. Ein Irrlicht und seine Illusion legen immer einen gemeinsamen Kontrolltest ab, bei dem die Position des am weitesten vom Beschwörer entfernten Irrlichts über die Schwierigkeit entscheidet. Irrlichter erhalten nie Kontrollverlustmarker.



TODESWIRKER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Zauber wirken	1 AP
Beschwören	1 AP
Interagieren	1 AP



TASHIRO

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Beschwören	1 AP
Interagieren	1 AP



TOTENSEELE

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



SEELENLOSER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



IRRLICHT

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Illusion	0 AP
Interagieren	1 AP



ESSENZJÄGER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



LATERNENTRÄGERIN

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



UNHEILSBOTE

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



DIENER DER ENDLICHKEIT

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



SEELENSCHLANGE

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP