



# KLAGESEELE

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Krallenfinger

NK 1

BK

—

Todesschrei

FK 1

3"

Schockwelle,  
Unvermeidbar (2)



## SPEZIAL

Ätherisch (3)



3/2



3/2





# KLAGESEELE

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Krallenfinger

NK 1

BK

—

Todesschrei

FK 1

3"

Schockwelle,  
Unvermeidbar (2)



## SPEZIAL

Ätherisch (3)



3/2



3/2





# SEELENLOSER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Klauen

NK 3

BK

—



## SPEZIAL

Essenzsammler (1)



3/5



3/5





# SEELENLOSER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Klauen

NK 3

BK

—



## SPEZIAL

Essenzsammler (1)



3/5



3/5





# IRRLICHT

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Kaltes Feuer

NK 1

BK

—



## SPEZIAL

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



3/3



3/3





# IRRLICHT

KREATUR - STUFE 1



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Kaltes Feuer

NK 1

BK

—



## SPEZIAL

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



3/3



3/3





# ESSENZJÄGER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/7

BW

5

R

2

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Seelenklinge

NK 3

1"

Kampfbereich



## SPEZIAL

Essenzsammler (1)



5/6





# ESSENZJÄGER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/7

BW

5

R

2

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Seelenklinge

NK 3

1"

Kampfbereich



## SPEZIAL

Essenzsammler (1)



5/6





# LATERNENTRÄGERIN

KREATUR - STUFE 2



2/2



2

AP

5/7

BW

5

R

1

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Klauen

NK 1

BK

—

Seelenfeuer

FK 3

10"

Detonation



## SPEZIAL

Flieger, Rückgewinnung, Verschwimmen



4/4





# LATERNENTRÄGERIN

KREATUR - STUFE 2



2/2



2

AP

5/7

BW

5

R

1

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Klauen

NK 1

BK

—

Seelenfeuer

FK 3

10"

Detonation



## SPEZIAL

Flieger, Rückgewinnung, Verschwimmen



4/4





# DUNKLER ABGESANDTER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Sammlerstab

NK 2

BK

Mächtig (1)



## SPEZIAL

Rückgewinnung, Unheilslicht



6/5





# DUNKLER ABGESANDTER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Sammlerstab

NK 2

BK

Mächtig (1)



## SPEZIAL

Rückgewinnung, Unheilslicht



6/5





# BOTE DER ZWISCHENWELT

KREATUR - STUFE 3



3/3



3

AP

4/7

BW

5

R

3

W

4

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Phasenklinge

NK 4

BK

Essenztransfer (3)



## SPEZIAL

Essenzsammler (1), Rückgewinnung



6/6





# SEELENSCHLANGE

KREATUR - STUFE 3



2/4



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Phasenbiss

NK 3

BK

Mächtig (1)



## SPEZIAL

Flieger, Kritischer Treffer, Rückgewinnung, Verschwimmen



7/6





# SEELENFÜHRER

## BESCHWÖRER

3

AP

5/7

BW

5

R

2

W

2

G



### ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Seelenfänger

⚡ NK 2

BK

—

Essenzschlag

⚡ FK 2

10"

—



### SPEZIAL

Essenzsammler (1)



9/9





# TASHIRO

BESCHWÖRERIN

3

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Naginata

⚡ NK 3

BK

—



SPEZIAL


Essenzsammler (1), Seelenweg





10/10



# ZAUBERKARTE SEELENFÜHRER

© RW MG 

<b>Totem der Todesglocke</b>	Platziert ein <i>Totem</i> der Todesglocke 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
<b>Geistersturm</b>	Wähle 1 gegnerische Einheit innerhalb von 8 Zoll. Sie erleidet sofort eine Attacke mit 3 Trefferwürfeln und der Sonderregel <i>Unvermeidbar (X)</i> , wobei X der Anzahl der ausgegebenen Essenzmarker entspricht.	8"	2 + X Essenzmarker
<b>Geistertor</b>	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
<b>Sog der Zwischenwelt</b>	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 Seelenführer und gilt in Bezug auf Siegpunkte als ausgeschaltet.	8" 	3

# SEELENWEG DES TASHIRO 1

© RW

EM 

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

# SEELENWEG DES TASHIRO 2

Seelenband

Macht der Ahnen



Essenzschild

Gunst der Zwischenwelt



## 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 Fernkampfatte mit dieser Sonderregel durchgeführt wird, erleiden alle Einheiten (Freund und Feind) innerhalb von 1 Zoll um das Ziel eine Fernkampfatte 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 anderen befreundeten Kreaturen innerhalb von 3 Zoll um die attackierende Einheit heilen.

Beachtet: Die attackierende Einheit kann sich durch diese Fähigkeit nicht selbst heilen.

### 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

### Rückgewinnung

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. Die Ausgangseinheit der Schockwelle wird selbst nicht getroffen.

### Totem

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

### Unheilslicht

Immer, wenn eine gegnerische Kreatur innerhalb von 3 Zoll um eine Einheit mit dieser Sonderregel geopfert wird, erzeugt diese einen Essenzmarker für ihren Beschwörer.

## SONDERREGELN TOD 4

### **Unvermeidbar (X)**

Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Trefferwürfe.  
Beachtet: Eine gewürfelte 1 ist immer noch ein Fehlschlag!

### **Verschwimmen**

Nahkampfangriffen gegen ein Ziel mit dieser Sonderregel verlieren einen Würfel.

### **Waldläufer**

Die Einheit ignoriert Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

### **Seelenweg**

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

## SONDERREGELN TOD 5

### **Spezialaktion (0 AP): Illusion**

Platziere ein zweites Irrlichtmodell in Basekontakt mit diesem Modell. Es ist in jeder Hinsicht eine vollwertige Kopie des Originals zu diesem Zeitpunkt (AP, LP, Statusmarker, etc.) 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 kündigt eine andere Aktion als Gehen oder Rennen an.
- Ein Irrlicht wird Ziel einer Attacke oder eines Effekts.
- Ein Irrlicht wird geopfert oder verschwindet aus einem anderen Grund aus dem Spiel.

Ein Irrlicht darf nicht in derselben Runde, in der seine Illusion verschwunden ist, eine neue herbeirufen.

Zwei zusammengehörige Irrlichter legen immer einen gemeinsamen Kontrolltest ab, bei dem der höchstmögliche Schwierigkeitswert genutzt wird (durch Entfernung oder Modifikatoren). Kontrollverlustmarker für Irrlichter werden auf ihrer Karte gesammelt und gelten stets für beide Modelle.



## SEELENFÜHRER

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



## KLAGESEELE

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



## DUNKLER ABGESANDTER

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



## BOTE DER ZWISCHENWELT

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

