

Bakemono Schützen



Bakemono

Eigenschaften

Feige, Klein, Nachladen (1), Tarnung (4)

1
2
4
1/2*



4/8/12



Bakemono Schläger



Bakemono

Eigenschaften

Feige, Klein, Tarnung (4)

2
□
4
♠





Bakemono

Bushi



Bakemono

Eigenschaften

Feige, Klein, Tarnung (4)



Angriff - Kombo Schlag (1)



Bakemono Horde


Wenn ein Bakemono Ki generiert, werden die Ki Punkte nicht auf seine Profilkarte, sondern auf die Bakemono Horde Karte des kontrollierenden Spielers gelegt.


Wenn ein Spieler einen befreundeten Bakemono aktiviert, darf er die Talente auf dieser Karte benutzen.


Jedes Mal wenn ein Bakemono einen Ki Schub oder ein Ki Talemnt benutzen kann, darf er die Ki Punkte auf der Bakemono Horde Karte benutzen, so als wären es seine eigenen.

Ein Spieler darf nur eine Bakemono Horde Karte haben.

Talente

"Aus den Schatten rufen" **A Sp** - 
Platziere einen Bakemono innerhalb von 2" um dieses Modell. Der Bakemono darf nicht in BK mit oder der KO von einem gegnerischen Modell platziert werden und kommt Erschöpft ins Spiel. Die Reiskosten des Bakemono dürfen nicht mehr als 4 betragen. Sind alle Profilkarten bereits belegt, kann kein weiterer Bakemono platziert werden. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

"Finsternis" **A Sp** - 
Bis zur Schlussphase kann kein Modell, das nicht die Eigenschaften Seelenlos, Sechster Sinn oder Bakemono hat, eine SL über 4" hinaus ziehen. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

"Schattensprung" **A S** - 
Wenn dieses Modell nicht in SL gegnerischer Modelle ist, platziere es innerhalb von 3" um seine aktuelle Position. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

"Mob Mentalität" **A S** - 
Dieses Modell verliert Feige bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.

Bakemono Speerträger



Bakemono

Eigenschaften

Erstschlag, Feige, Klein, Tarnung (4)





Bobata, Der Blöckner



Oni

3

2

5

2/5

Eigenschaften

Angst (5), Brutal (1), Furchtlos, Stark,
Stur, Zäh (1), Zorn der Oni

Talente

"Seele Verzehren" **S** **PU3** -

"Disharmonie" **E** **PU3** -



"Rundumschlag" **E** **PU3** -






Angriff-Schleudern (1)
Angriff-
Wegschieben (0)

2/4/6

Talente

“Seele Verzehren”  **PU3** - 

Wird ein gegnerisches Modell auf 0 Wunden reduziert und aus dem Spiel entfernt während es sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, darf dieses Modell Schadenspunkte in Höhe des Ki-Attributs des aus dem Spiel entfernten Modells heilen. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

“Disharmonie”  **PU3** -   

Alle Modelle im Puls müssen einen Ki (5) Test bestehen, oder einen Benommen Marker erhalten. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

“Rundumschlag”  **PU3** -   

Dieses Modell muss einen Fernkampfangriff gegen alle Modelle im Puls ausführen. Der kontrollierende Spieler wählt in welcher Reihenfolge die Angriffe ausgeführt werden und alle Angriffe erfolgen auf mittlere Reichweite. Der Puls dieses Talents wird von Modellen und Geländestücken blockiert und breitet sich hinter diesen nicht weiter aus. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Modelle die durch einen Nahkampfangriff dieses Modells Schaden erleiden, erhalten einen Benommen Marker.



Kemoko Der Wilde



Oni

3
 0
 5
 1/10

Eigenschaften

Angst (5), Brutal (1), Furchtlos, Rüstungs-
brechend, Stark, Zäh (1), Zorn der Oni

Talente

"Seele Verzehren" **S** **PU** 3 -


"Brutale Prügel" **A** **S** -





+2

Angriff - Mächtiger Hieb (1)

Talente

"Seele Verzehren" **S** **PU3** - 

Wird ein gegnerisches Modell auf 0 Wunden reduziert und aus dem Spiel entfernt während es sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, darf dieses Modell Schadenspunkte in Höhe des Ki-Attributs des aus dem Spiel entfernten Modells heilen. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

"Brutale Prügel" **A** **S** -  

Dieses Modell erhält Angriff - Kombo Schlag (0) bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.

Besondere Effekte

Während der Ki Generierung darf der dieses Modell kontrollierende Spieler wählen, ob er in dieser Runde Kemono oder Ushis Profilkarte einsetzen will. Wechselt er das Modell, werden die Wunden von Ushi so angepasst, dass beide Profilkarten gleich viel Schaden erhalten haben. Alle Ki Punkte, Zustände und Marker auf Kemono werden auf Ushi transferiert.

Kemono und Ushi gelten bei der Zusammenstellung der Kriegerschar als das gleiche Modell.



Das Nian



Yokai

3
0
5
2/0

Eigenschaften

Aggressiv, Angst (4), Aufspringen, Schwer Zu Fassen, Sechster Sinn, Springen



+2

Angriff - Wurf (1)
Abwehr - Ausfallschritt (1)

Besondere Effekte

Befindet sich dieses Modell in der Startphase innerhalb von 2" eines befreundeten Onis, darf es ein gegnerisches Modell als "Der Gejagte" wählen.

Ist dieses Modell in einem Nahkampof mit "Der Gejagte" or wählt "Der Gejagte" als Ziel einer Aktion erhält es

- +1 Melee Strength
- Angst (5)
- Angriff - Fußfeger (0)
- Furchtlos

bis die Aktion abgeschlossen ist.

Es darf immer nur ein gegnerisches Modell "Der Gejagte" sein.

Dieses Modell bleibt "Der Gejagte" bis ein anderes gegnerisches Modell als "Der Gejagte" ausgewählt wird.



DKina & Dto



Bakemong

Eigenschaften

Führung (5)




Talente

"Wilder Rhythmus"   -       

"Marschmusik"   -    



Talente

"Wilder Rhythmus"    4 -     

Jeder befreundete Bakemono innerhalb des Puls erhält einen Raserei Marker. Ein Modell darf einen Raserei Marker ausgeben wenn es auch ein spontanes Ki Talent benutzen könnte. Gibt ein Modell einen Raserei Marker aus, erhält es bis zur Schlusphase eins der folgenden:

- +1 Nahkampf Stärke
- Letztes Gefecht

Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden. Ein Modell darf immer nur einen Raserei Marker haben.

"Marschmusik"    4 -    

Alle Bakemono im Puls, die sich nicht in Basekontakt mit einem gegnerischen Modell befinden, dürfen Gehen Aktion bis zu 2" weit ausführen.

Diese Aktion verschlechtert den Zustand des Modells nicht.

Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden



Tra-Peng



Bakemono

Eigenschaften

Ausweichen (1), Klein,
Kundschafter, Tarnung (2)

Talente

"Fallstrick" **S** **Sp** - (1) (1)

Abwehr - Ausfallschritt (0)



Talente

"Fallstrick"   -  

Wenn ein gegnerisches Modell, das sich nicht in Basekontakt mit einem befreundeten Modell befindet, eine Gehen, Rennen, Nahkampf- oder Sturmangriff Aktion ansagt, muss es einen Bewegung Test ablegen. Die Schwierigkeit des Tests ist 5 für Gehen oder Nahkampfangriff Aktionen, bzw. 6 für Rennen oder Sturmangriff Aktionen. Schlägt der Test fehl, darf sich das Modell nicht bewegen, seine Verfassung verschlechtert sich um einen Schitt und seine Aktion gilt als abgeschlossen.

Besondere Effekte

Wähle während der Startphase ein gegnerisches Modell innerhalb von 8" als Ziel. Das Ziel erhält einen Benommen Marker.



Ushi

Der Sadistische



Oni - Shugenja

Eigenschaften

Angst (4), Stark, Taktiker (1),
Willenskraft (1), Zäh (1)

Talente

"Gehorche!" **E** -

"Beherrschen" **A** -

2

3

5

8/10




Angriff -
Wegschieben (1)


2/3/4



Talente

"Gehorche!"  **E** **Z8** -   

Führe einen vergleichenden Ki Test mit einem gegnerischen Modell innerhalb von 8" als Ziel aus. Gewinnt dieses Modell den Test, erhält das Ziel einen Kontroll-Marker.

"Beherrschen" **A** **Z6** -  

Wähle ein nicht Erschöpftes, gegnerisches Modell als Ziel. Dieses Modell muss als nächstes aktiviert werden..

Besondere Effekte

Während der Ki Generierung darf der dieses Modell kontrollierende Spieler wählen, ob er in dieser Runde Kemono oder Ushis Profilkarte einsetzen will. Wechselt er das Modell, werden die Wunden von Kemono so angepasst, dass beide Profilkarten gleich viel Schaden erhalten haben. Alle Ki Punkte, Zustände und Marker auf Ushi werden auf Kemono transferiert.

Kemono und Ushi gelten bei der Zusammenstellung der Kriegerschar als das gleiche Modell.

Modelle die durch einen Fernkampfangriff dieses Modell Schaden erleiden, erhalten bis zur Schlussphase Verängstigt.



Waka, Der Tobende

Oni



Eigenschaften

Angst (5), Munition (1), Mut, Präzise
(Fernkampf), Schwer, Stark, Zäh (1),
Zorn der Oni

Talente

"Seele Verzehren" **S** **P** **U** **3** -

"Schmeißen" **A** **S** -

Angriff-Wurf(1)

Abwehr-

Wegschieben (0)


2/4/6

+1






+4



Talente

"Seele Verzehren" **S** **PU3** - 

Wird ein gegnerisches Modell auf 0 Wunden reduziert und aus dem Spiel entfernt während es sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, darf dieses Modell Schadenspunkte in Höhe des KI-Attributs des aus dem Spiel entfernten Modells heilen. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden

"Schmeißen"  **A** **S** -    

Die Reichweiten der Fernkampf-Waffe dieses Modells ändern sich bis zur Schlussphase auf 3/6/9.

Besondere Effekte

Die Fernkampfangriffe dieses Modells haben immer Angriff - Kritischer Treffer.

Modelle die von einem Fernkampfangriff dieses Modelles getroffen werden, werden 1" direkt von diesem Modell weggeschoben. Platziere ein Geländestück auf einer 30mm Base an der Stelle, an der das Ziel getroffen wurde. Das Geländestück hat die Eigenschaften Unpassierbar, Blockierend und Größe Mittel.



Wu-Zang

Bakemono -
Shugenja

Eigenschaften

Klein, Mut, Schwach,
Tarnung (4), Willenskraft (1)

Talente



"Verfluchen"  **E**  ^{SL} -   

"Griff der Dunkelheit"  **E**  ¹² -   








"Psychisches Gift"   **E**  ⁸ - X +  



Talente

"Verfluchen"     -   

Führe einen vergleichenden Ki Test mit einem gegnerischen Modell als Ziel aus. Gewinnt dieses Modell, würfelt es W6 in Höhe des Erfolgsgrads, wobei Einsen und doppelte Ergebnisse neu gewürfelt werden. Bis zur Schlussphase gelten vom Ziel gewürfelte Würfel mit den gleichen Ergebnissen als Fehlschlag. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

"Griff der Dunkelheit"     -   

Führe einen vergleichenden Ki Test mit einem gegnerischen Modell als Ziel aus. Gewinnt dieses Modell, erhält das Ziel bis zur Schlussphase Langsam und Schwach.

"Psychisches Gift"      - X +  

Führe einen vergleichenden Ki Test mit einem gegnerischen Modell als Ziel aus. Gewinnt dieses Modell, erhält das Ziel X Gift (1) Marker. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.



Zuba

Der Allsehende



Oni



Eigenschaften

Angst (5), Brutal (1), Mut, Stark, Stur, Sturmangriffsbonus (+1 Nahkampf Stärke), Zäh (1), Zorn der Oni

Talente

"Seele Verzehren" **S** **PU3** -



"Blick in die Zukunft" **S** **S** -

Angriff-Schleudern (1)
Angriff -
Mächtiger Hieb (1)


-/6/-



Talente

"Blick in die Zukunft" **S** **S** -  

Dieses Modell erhält bis zur Schlussphase Taktiker (1).

"Seele Verzehren" **S** **PU3** - 

Wird ein gegnerisches Modell auf 0 Wunden reduziert und aus dem Spiel entfernt während es sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, darf dieses Modell Schadenspunkte in Höhe des Ki-Attributs des aus dem Spiel entfernten Modells heilen. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Erfolgreiche Fernkampfangriffe dieses Modells verursachen keinen Schadenswurf. Stattdessen wird das Ziel niedergeworfen.

