

Atsuko



Bauer



Eigenschaften





Feige, Heilen (2)

Talente

"Reinigendes Gebet"   A S -  



Talente

"Reinigendes Gebet"   **A** **S** -  

Wenn dieses Modell seine Heilen Eigenschaft benutzt, darf es statt Schaden zu heilen, so viele Zustands-Marker vom Ziel entfernen wie es Schadenspunkte heilen würde. Niedergeworfen Marker können nicht entfernt werden.

Besondere Effekte

Befindet sich dieses Modell innerhalb von 3" um einen Mönch und muss es einen Angst Test ablegen, verliert es die Eigenschaft Feige bis der Test abgeschlossen ist.



Meister Ekusa






Mönch - Meister



Eigenschaften

Absaugen (8), Defensiv, Furchtlos, Geschosse
Abwehren (2), Kanalisieren (8), Langsam,
Sechster Sinn, Standhaft, Starker Wille (1)

Talente

"Innere Einkehr"  **E**  **Z** 12 -    

"Heilende Berührung"  **E**  **Z**  **BK** - **X**

"Aura der Gelassenheit"  **K**  **AU** **X** - **X**


Abwehr - Fußfeger (1)
Abwehr - Wegschieben (0)




Talente

"Innere Einkehr"  **E** **Z** ¹² -    

Führe einen vergleichende Ki Test mit einem gegnerischen Modell als Ziel aus. Gewinnt dieses Modell wird das Ziel Erschöpft. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

"Heilende Berührung"  **E** **Z** ^{BK} - **X**

Ein befreundetes Ziel Modell in Basekontakt erhält X Wunden zurück oder entfernt X Zustands-Marker von sich. Es können keine Niedergeworfen Marker entfernt werden.

"Aura der Gelassenheit"  **K** **AU** **X** - **X**

Alle nicht Seelenlosen Modelle dürfen im Nahkampf weder Würfel dem Angriff zuteilen, noch Angriffs- oder Abwehrtechniken nutzen, dürfen keine gegnerischen Modelle innerhalb der Aura als Ziel von Ki Talenten wählen oder durch die Aura eine Rennen oder Sturmangriff Aktion ausführen. Die Größe der Aura beträgt X, X kann nicht größer als 6 sein. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Spiel eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Dieses Modell darf sich vor oder nach der Benutzung einer Fokussieren, Ki Talent, Nahkampfangriff, Gehen oder Abwarten Aktion bis zu 3" bewegen. Dieses Modell darf sich mit dieser Bewegung nicht in BK mit oder durch die KO von einem gegnerischen Modell bewegen.



Der Wächter



Tier - Gorilla

Eigenschaften

Aggressiv, Brutal (1), Mut,
Sturmangriff Bonus (Angriff-Schleudern(0))



Angriff - Wurf (1)
Angriff - Kombo Schlag (1)



Besondere Effekte

Dieses Modell kann nur für eine Kriegerschar rekrutiert werden, die auch Aiko enthält.



Hotaru



Mönch

Eigenschaften

Aufspringen, Mut


Talente

"Feuer!" **S** **S** - (気気)

Angriff - Kombo Schlag (1)
Abwehr - Ausfallschritt (0)



Talente

"Feuer!" 

Dieses Modell erhält bis zur Schlussphase Feuer (1/1).

Besondere Effekte

Benutzt dieses Modell "Feuer!" wenn es Schaden durch einen Nahkampfangriff erleidet, erhält der Angreifer einen Feuer (1) Marker.



Kenko



Mönch



Eigenschaften

Attacken Aufteilen, Aufspringen, Geschosse Abwehren (1), Mut, Unbeugsam (1)

Talente

"Fäuste aus Stahl" **S** **S** -X

"Körper aus Eichenholz" **S** **S** -X



Angriff - Kombo Schlag (1)
Angriff - Schleudern (1)
Abwehr - Ausfallschritt (0)

Talente

"Fäuste aus Stahl" **SS**-X

Dieses Modell erhält für den nächsten Schadenswurf in dieser Runde, einen Bonus von X auf die Stärke seiner Nahkampfwaffe, wobei X die Anzahl an Ki Punkten ist die es für dieses Talent ausgegeben hat. X kann nicht größer als 3 sein.

Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

"Körper aus Eichenholz" **SS**-X

Dieses Modell erhält für den nächsten Schadenswurf, der in dieser Runde gegen es ausgeführt wird, Rüstung (X), wobei X die Anzahl an Ki Punkten ist die es für dieses Talent ausgegeben hat. X kann nicht größer als 3 sein.

Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.




Kitsune, Fuchsgestalt



Yokai

Eigenschaften

Ausweichen (2), Automatischer Rückzug,
Klein, Mut, Regeneration (1), Sechster
Sinn, Schwach, Schwer Zu Fassen,
Starker Wille (1)

Talente


"Gestaltwandeln" **A** Sp - 

"Trugbild" **S** Sp -  


Abwehr - Ausfallschritt (0)



Talente

“Gestaltwandeln” **A Sp** - 

Ersetze dieses Modell durch das Kitsune, Fuchsgestalt Modell. Passe die Wunden von Nezumi, Fuchsgestalt so an, dass beide Profilkarten gleich viel Schaden erhalten haben. Alle Ki Punkte, Zustände und Marker auf Kitsune, Menschengestalt werden auf Kitsune, Fuchsgestalt transferiert.

“Trugbild” **S Sp** -  

Wenn dieses Modell das Ziel der Aktion eines gegnerischen Modells wird, führe mit jenem Modell einen vergleichenden Ki Test durch. Gewinnt dieses Modell, platziere es irgendwo innerhalb von 2" um seine aktuelle Position. Hätte die Aktion des gegnerischen Modells es in BK mit diesem Modell gebracht, muss es sich auf die ursprüngliche Position dieses Modell bewegen. Die Aktion des gegnerischen Modells gilt dann als abgeschlossen. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Der kontrollierende Spieler darf das Spiel wahlweise mit Kitsune, Menschengestalt oder Kitsune, Fuchsgestalt beginnen.



Kitsume, Menschengestalt



Yokai



Eigenschaften

Ausweichen (1), Mut,
Sechster Sinn, Starker Wille (1)

Talente


"Gestaltwandeln" **A** Sp - 術

"Trugbild" **S** Sp - 術 術




Angriff - Kombo Schlag (0)
Abwehr - Ausfallschritt (0)

Talente

"Gestaltwandeln" **A** **Sp** - 

Ersetze dieses Modell durch das Kitsune, Fuchsgestalt Modell. Passe die Wunden von Nezumi, Fuchsgestalt so an, dass beide Profilkarten gleich viel Schaden erhalten haben. Alle Ki Punkte, Zustände und Marker auf Kitsune, Menschengestalt werden auf Kitsune, Fuchsgestalt transferiert.

"Trugbild" **S** **Sp** -  

Wenn dieses Modell das Ziel der Aktion eines gegnerischen Modells wird, führe mit jenem Modell einen vergleichenden Ki Test durch. Gewinnt dieses Modell, platziere es irgendwo innerhalb von 2" um seine aktuelle Position. Hätte die Aktion des gegnerischen Modells es in BK mit diesem Modell gebracht, muss es sich auf die ursprüngliche Position dieses Modell bewegen. Die Aktion des gegnerischen Modells gilt dann als abgeschlossen. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Der kontrollierende Spieler darf das Spiel wahlweise mit Kitsune, Menschengestalt oder Kitsune, Fuchsgestalt beginnen.

Kitsune, Menschengestalt und Kitsune, Fuchsgestalt gelten bei der Zusammenstellung der Kriegerschar als das gleiche Modell.



Koji



Mönch



Eigenschaften

Aufspringen, Klein, Koordinierter Angriff
(Affe), Kundschafter, Springen





Talente

"Alphatier"  **A** **S** - 



Abwehr - Ausfallschritt (0)

Talente

"Alphatier"  **A** **S** -   

Dieses Modell erhält Befehl (3/Affe/6) bis zur Schlussphase.



Koji's Rudel



Tier - Affe

Eigenschaften

Aufopferung (Koji), Ausweichen (1),
Belanglos, Gemeinsame Aktivierung,
Klein, Koordinierter Angriff (Affe)(Koji),
Kundschafter



Abwehr - Ausfallschritt (0)

Besondere Effekte

Befreundete Modelle innerhalb von 2" um dieses Modell erhalten Sechster Sinn.

Dieses Modell erhält Mut, wenn es sich innerhalb von 2" um Koji befindet.

Diese Modelle können nur in Kriegerbanden rekrutiert werden, die auch Koji enthalten.



Meister Po



Mönch - Meister

Eigenschaften

Furchtlos, Springen,
Unbeugsam (1), Zäh (1)

Talente

"Hammerschlag" **A** **S** -

"Schmetterlingsstellung" **S** **S** -

"Wespenstich" **A** **S** - X x


Abwehr - Ausfallschritt (0)
Angriff - Kombo Schlag (0)




Talente

“Hammerschlag” **A** **S** - 

Dieses Modell erhält Gezielter Schlag bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.

“Schmetterlingsstellung” **S** **S** - 

Dieses Modell erhält Unüberwindbar bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.

“Wespenstich” **A** **S** - X x 

Während der laufenden Aktion erhält dieses Modell für seinen nächsten Schadenswurf X zusätzliche W6. Die beiden höchsten aller geworfenen Würfel bestimmen dann das Ergebnis des Schadenswurfs. X kann nicht größer als 6 sein.

Reisbauern der Rokan



Bauer



Eigenschaften


Feige, Leibwache (2/Mönch)

Talente

"Glaube" **A** **Z** **6** -



Talente

"Glaube" **AZ6** - 

Ein als Ziel gewählter, befreundeter Mönch darf die Kosten seiner Ki Schübe und Ki Talente bis zur Ende der laufenden Aktion um 1 reduzieren.

Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Wenn sich dieses Modell innerhalb von 3" von einem Mönch befindet und einen Angst Test ablegen muss, verliert es Feige bis der Test abgehandelt wurde.



RIKU



Mönch



Eigenschaften

Aufspringen, Ausweichen (1), Mut

Talente

"Wasserwand"  A Sp - 

"Tsunami"  S Sp -  



Abwehr - Gegenschlag (1)

Angriff - Wegschieben (1)

Abwehr- Wegschieben (0)

+1

Talente

"Wasserwand"



Platziere eine Wasserwand innerhalb von 1" um dieses Modell. Die Wasserwand darf nicht in BK mit gegnerischen Modellen platziert werden.

Wenn in der Schlussphase Effekte abgehandelt werden, darf der dieses Modell kontrollierende Spieler einen Ki Punkt ausgeben. Tut es dies nicht, wird die Wasserwand aus dem Spiel entfernt.

Jeder Spieler darf immer nur eine Wasserwand im Spiel haben.

"Tsunami"



Bewege die Wasserwand 8" in gerader Linie in eine beliebige Richtung. Jedes Modell, das von der Wasserwand berührt wird, muss einen Größe (5) Test bestehen. Besteht ein Modell diesen Test nicht, wird es solange direkt von der Wasserwand weggeschoben, bis diese ihre Bewegung beendet.

Nach der Bewegung wird die Wasserwand aus dem Spiel entfernt.



WASSERWAND

Die **Wasserwand** ist ein Geländestück mit den Eigenschaften *Verdeckend* und *Schwierig*. Ein Modell das sich hindurch bewegen will, muss einen Größe (4) Test bestehen, oder seine Bewegung an dem Punkt beenden an dem es mit der Wand in Kontakt gekommen ist.

Größe Test – Ein Modell muss einen einfachen Test ablegen, bei dem es eine Anzahl an Würfeln wirft, die durch seine Größe bestimmt wird:

Winzig = Test schlägt automatisch fehl

Klein = 1 W6

Mittel = 2 W6

Groß = 3 W6

Shisa



Konstrukt



Eigenschaften

Absaugen (3), Hart im Nahmen, Präzise,
Langsam, Seelenlos, Standhaft,
Unermüdlich, Unnachgiebig,
Vorgeschobene Aufstellung


Talente

"Beleben" **S** **S** -

Angriff - Kombo Schlag (1)



Talente

"Beleben" **S** **S** - 

Die Verfassung dieses Modells verbessert sich um einen Schritt (Erschöpft - Müde - Erholt).

Dieses Ki Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

Besondere Effekte

Dieses Modell wird im Spiel durch zwei Miniaturen dargestellt. Bei Aktivierung dieses Modells muss der kontrollierende Spieler wählen welche Miniatur er aktiviert. Wenn dieses Modell auf 0 Wunden reduziert wird, werden beide Miniaturen aus dem Spiel entfernt.

Dieses Modell kann nicht geheilt werden.



Yumi





Mönch





Eigenschaften

Aufspringen, Geschosse Abwehren,
Sturmangriffs Bonus (Angriff-Schleudern (0))

Talente

"Tornado"  **S** **S** 2 -  




"Fließen wie Wasser" **S** **S** -  





Angriff - Fußfeger (1)
Angriff - Kombo Schlag (1)
Abwehr - Ausfallschritt (0)



Talente

"Tornado"  **S** **PU2** -  

Wenn ein befreundetes Modell innerhalb von 2" Ziel eines fehlgeschlagenen Fernkampfangriffs war, darf dieses Modell sofort einen Fernkampfangriff ausführen. Es benutzt hierfür die gleiche Reichweite, Stärke und etwaige Eigenschaften (Fernkampf), die für den fehlgeschlagenen Fernkampfangriff galten. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

"Fließen wie Wasser" **S** **S** -  

Dieses Modell erhält Abwehr - Gegenangriff (0) und Ausweichen (1) bis die laufende Aktion abgehandelt wurde.

