

GEIST



Eine flüchtige Gestalt ohne fleischliche Hülle. Unaufhaltbar und nach ewigem Leben dürstend, streifen die Geister durch die Kriegslande auf der Suche nach verlorenen Seelen. Selbst die leichteste ihrer Berührungen zerrt das Leben aus dem Leib jedes Wesens.




GEIST

GEISTERPFAD

Führe Bewegungen oder Angriffe 1 bis 2 Felder in die gleiche Richtung aus. Dies auch durch Kreaturen hindurch.



LEBENSOG

Wenn sich der Geist durch gegnerische oder befreundete Kreaturen bewegt werden diese um 1 Machtstufe abgewertet. Erhalte 1 .

Hinweis: Gegnerische Kreaturen der Machtstufe 1 werden ins Exil gelegt.

Befreundete Kreaturen der Machtstufe 1 werden zurück in die Reserve gelegt.



VERFLUCHT

Wenn der Geist besiegt wird, werte die angreifende Kreatur um 2 Machtstufen ab.

MACHTHIERARCHIE

