

SEELE



Als stumme Zeugen längst vergangener Konflikte wachen die verlorenen Seelen mächtiger Wesen in den weiten Kriegslanden noch lange nach deren Tod. Des Krieges müde stellen sie sich zwischen die verfeindeten Fronten. Einzeln kaum wahrnehmbar, bilden sie vereint eine unüberwindbare Macht, vor welcher sich selbst die Herrscher des Lichts beugen.



SEELE

SCHWEBEND

Führe Bewegungen beliebig weit über befreundete angrenzende Seelen aus.

SCHUTZWALL

Wenn mindestens 3 bis maximal 6 Seelen aneinander angrenzen, wird ein Schutzwall gebildet.

Schutzwälle sind immun gegen Angriffe, Zauber und Besonderheiten gegnerischer Kreaturen.



Schutzwall 3 bis 6 Seelen



Kein Schutzwall

Hinweis: Wenn mehr als 6 Seelen aneinander angrenzen, lege am Ende deines Zuges beliebige übrige Seelen zurück in die Reserve.

MACHTHIERARCHIE

