



BOAR

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/6"	8	1/6"	3+	0	1/1



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

*Concussion/
Gehirnerschütterung* SB - **x** **x**

Das gegnerische Ziel-Modell verliert
[1] Einfluss.





BOAR

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Berserk/Berserker

Falls dieses Modell während seiner Aktivierung mit einem **Angriff** ein gegnerisches Modell beschädigt, darf dieses Modell einen zusätzlichen **Angriff** durchführen, ohne Einfluss auszugeben. Diese Fähigkeit kann aus sich selbst keinen weiteren zusätzlichen **Angriff** generieren.

Furious/Wütend

Dieses Modell darf **Sturmangriffe** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.

Life Drinker/Lebenstrinker

Wenn dieses Modell einem oder mehreren Modellen mit einem Spielbuch-Schadensergebnis Schaden zufügt, darf es [1] GP zurückerhalten.

Skalde, Mensch, Männlich,
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 40mm



BOILER

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/8"	5	2/6"	4+	1	2/4



T

1

2



NG

3

CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

*Swift Stance/
Flinke Haltung*

2 4" - ✓ ✗

Das befreundete Ziel-Modell erhält [+1] VER.

*Marked Target /
Markiertes Ziel*

1/🎯 8" - ✓ ✓

Ein befreundetes Modell, das einen **Sturmangriff** gegen das betroffene gegnerische Ziel-Modell durchführt, erhält für die Dauer des **Sturmangriffs** [+0"/+2"] BEW.



14





BOILER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Anatomical Precision/Anatomische Präzision

Während eines **Angriffs** dieses Modells erleiden gegnerische Modelle [-1] RÜS.

Crucial Artery/Lebenswichtige Arterie

Wenn sie durch dieses Modell Schaden erleiden, erleiden gegnerische Modelle den Zustand **Bluten**.

Assist/Beistand [Prinzess]

Wenn es einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das vom genannten Modell verwickelt wird, erhält dieses Modell [+1] TAK und [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse.

Figeone, Mensch, Männlich,
Außenstürmer



Größe 30mm



BRISKET

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/8"	4	3/8"	4+	1	2/4



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

<i>Super Shot/Superschuss</i>	1	SE	-	✓	✓
-------------------------------	---	----	---	---	---

Dieses Modell erhält [+1/+2"] SCHF.

<i>Dirty Knives/ Schmutzige Messer</i>	2/6B	6"	-	✓	✗
--	------	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-1] VER, [1] SDN und den Zustand **Gift**.





BRISKET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Unpredictable Movement/Unberechenbare Bewegung

Einmal pro Zug, wenn ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** im Nahkampfbereich dieses Modells beendet, darf dieses Modell sofort ein [2"]-**Ausweichen** durchführen.

Charmed/Betört [Männlich]

Dieses Modell erhält [+1] VER gegen jeden **Angriff** oder Charakterspielzug, der von dem genannten Modelltyp gegen es durchgeführt wird.

Valentier, Mensch, Weiblich,
Stürmer



Größe 30mm



BRISKET

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/8"	5	3/8"	4+	1	2/4



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

<i>Ball's Gone!/Ball Is' Weg!</i>   SB	-			x	x
--	---	--	--	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell verliert den Ballbesitz, und der **Ballmarker** wird im Besitz dieses Modells platziert. Dieses Modell darf sofort einen **Pass** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.

<i>Quick Time/Schnellschritt</i>	2	4"	-	x	✓
----------------------------------	---	----	---	---	---

Das befreundete Ziel-Modell darf ein [2"]-**Ausweichen** durchführen.





BRISKET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Above and Beyond/Höher und Weiter

Jedes Mal, wenn dieses Modell ein Tor erzielt, erhält es für den Rest des Spiels [+1/+0] EIN.

Support from the Wing/Flügelunterstützung

Solange es sich innerhalb von [8"] um den Rand des Felds befindet, bezahlt dieses Modell [1] Einfluss weniger, um **Sturmangriffe** durchzuführen.

Unpredictable Movement/Unberechenbare Bewegung

Einmal pro Zug, wenn ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** im Nahkampfbereich dieses Modells beendet, darf dieses Modell sofort ein [2"]-**Ausweichen** durchführen.

Valentier, Mensch, Weiblich,
Stürmer
Erfahren



Größe 30mm



FILLET

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	8	3/6"	5+	0	4/6

1



T

1

2

2
T

3
<

NG

4
<



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

Quick Foot/Schneller Fuß	2	4"	-	✓	✗
---------------------------------	---	----	---	---	---

Das befreundete Ziel-Modell erhält [+2"/+2"] BEW.

Pain Circle/Schmerzkreis	2	8"	WIRK3"	✗	✓
---------------------------------	---	----	--------	---	---

Alle getroffenen Modelle erleiden [1] SDN und den Zustand **Bluten**. Modelle, die diesen **nachwirkenden-Effekt-WIRK** betreten oder ihre Aktivierungen darin beenden, erleiden den Zustand **Bluten**.

Blood Rain/Blutregen		SB	Impuls3"	✗	✗
-----------------------------	--	----	----------	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [2] SDN. Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden den Zustand **Bluten**.





FILLET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Blood Dance/Bluttanz

Wenn dieses Modell mit einem Spielbuch-Schadensergebnis ein oder mehrere gegnerische Modelle beschädigt, die unter dem Zustand **Bluten** leiden, darf es ein [1"]-**Ausweichen** durchführen.

Smell Blood/Blutwitterung

Dieses Modell erhält [+0"/+2"] BEW, wenn es einen **Sturmangriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet. Wenn dieses Modell einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet, erhält es [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse gegen jenes Modell.

Haemophilia/Hämophilie [Aura 6"]

Während der Versorgungsphase heilt dieses Modell [1] GP für jedes gegnerische Modell innerhalb dieser Aura, das unter dem Zustand **Bluten** leidet.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Exsanguinate/Ausbluten [Impuls 6"]

Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses, die unter dem Zustand **Bluten** leiden, erleiden sofort [3] **Zustandsschaden**.

Valentier, Mensch, Weiblich,
Stürmer,
Kapitän



Größe 30mm



MEATHOOK

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/8"	6	3/6"	4+	1	2/3



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

**Scything Blow/
Sensenhieb**



SB

-

×

×

Alle Modelle innerhalb des Nahkampfbereichs dieses Modells erleiden [3] SDN.

Tooled Up/Hochgerüstet 1 4" - ✓ ✓

Das befreundete Ziel-Modell erhält [+1] SDN auf Characterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse.





MEATHOOK

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Smell Blood/Blutwitterung

Dieses Modell erhält [+0"/+2"] BEW, wenn es einen **Sturmangriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet. Wenn dieses Modell einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet, erhält es [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse gegen jenes Modell.

Crucial Artery/Lebenswichtige Arterie

Wenn sie durch dieses Modell Schaden erleiden, erleiden gegnerische Modelle den Zustand **Bluten**.

Hooked/Am Haken

Wenn ein gegnerisches Modell Schaden durch ein Spielbuch-Schadensergebnis dieses Modells erleidet, erleidet das gegnerische Modell für den Rest des Zuges [-1] VER.

HEROISCHER SPIELZUG

Sanguine Pool/Blutroter Tümpel [Impuls 3"]

Gegnerische Modelle, die unter dem Zustand **Bluten** leiden und sich innerhalb des Impulses befinden, erleiden [-4"/-4"] BEW.

Erskirii, Mensch, Weiblich,
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



PRINCESS

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Loved Creature/Beliebte Kreatur

Sobald dieses Modell zum ersten Mal während jedes Zuges, außer während es **Vorrückt**, Schaden durch einen **Angriff** oder Spielzug erleidet, erhalten andere befreundete Gilde Modelle für den Rest des Zuges [+1] TAK.

Raede, Tier,
Maskottchen



Größe 30mm



CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

The Owner/Der Besitzer [Aura 4"]

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Get 'Em Lads!/Holt Sie Euch, Leute! [Aura 6"]

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse. Gegnerische Modelle innerhalb dieser Aura erleiden [-1] RÜS.

Skalde, Mensch, Männlich,
Offensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



SHANK

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/8"	6	2/6"	4+	0	2/3

T



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

Where'd They Go?/

Wo Sind Sie Hin?

1/GB SE - x ✓

Dieses Modell darf ein [4"]-Ausweichen durchführen.

Thousand Cuts/

Tausend Schnitte

3/GB 6" - ✓ ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-2] VER und [1] SDN.





SHANK

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Damaged Target/Beschädigtes Ziel

Wenn dieses Modell einen **Sturmangriff** gegen ein beschädigtes gegnerisches Modell ansagt, erhält es für die Dauer des **Sturmangriffs** [+0"/2"] BEW.

Erskirii, Mensch, Männlich,
Außenstürmer



Größe 30mm



TENDERISER

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/6"	5	1/8"	3+	1	1/4



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

Seismic Kick/ Seismischer Schuss 1 SE - ✓ ✓

Dieses Modell darf während seiner Aktivierung einen **Schuss** durchführen, ohne Einfluss auszugeben. Wenn dieses Modell einen **Schuss** durchführt, kann dieser nicht abgefangen werden. Alle anderen Modelle (außer dem angespielten Modell) auf dem Ballweg dieser **Schuss**-Aktion erleiden den Zustand **Niedergeschlagen**.

Ground Pound/Bodenschmetterer 3/☉☉ SE Impuls 2" ✗ ✗

Alle anderen Modelle innerhalb des Impulses erleiden einen [2"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg, [2] SDN und den Zustand **Niedergeschlagen**.





TENDERISER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Rush Keeper/Vorstößbrecher

Solange sich dieses Modell innerhalb von [4"] um einen befreundeten **Torpfeiler** befindet und ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** innerhalb von [6"] um dieses Modell beendet, darf dieses Modell, sofern es nicht verwickelt ist, sofort einen **Sturmangriff** gegen das gegnerische Modell durchführen. Vorstoßbrecher darf nur einmal pro Zug ausgelöst werden.

Goal Defence/Torverteidigung

Gegnerische Modelle erleiden [+1] ZW auf **Torschüsse**, solange sich dieses Modell innerhalb von [4"] um einen befreundeten **Torpfeiler** befindet.

Castellyer, Mensch, Männlich
Torhüter



Größe 40mm



TRUFFLES

Nahkampfbereich 1"



BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/6"	3	1/4"	3+	0	1/2



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

*Hog Wild/
Wildes Schwein*

1 SE - ✓ ✓

Das erste Mal, wenn dieses Modell während dieses Zuges durch einen gegnerischen **Angriff** oder **Charakterspielzug** Schaden erleidet, darf es sofort einen **Lauf** durchführen.





TRUFFLES

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Vindictive/Rachsüchtig [Mensch]

Dieses Modell bezahlt [1] Einfluss weniger, um einen **Sturmangriff** durchzuführen, der ein gegnerisches Modell des genannten Charaktertyps anvisiert.

Tough Hide/Dickes Fell

Gegnerische Spielzüge, die diesem Modell Schaden zufügen, oder Spielbuch-Schadensergebnisse, die dieses Modell treffen, werden um [-1] SDN reduziert.

Sturdy/Robust

Einmal pro Zug darf dieses Modell den ersten **Niedergeschlagen**-Zustand ignorieren, der auf ihm platziert wird.

Castellyer, Tier,
Maskottchen



Größe 40mm



DIE FLEISCHERGILDE

*Wer die sind? Ein wirklich übler Haufen.
Allesamt Mörder.*

*Jepp, diese Jungs spielen ihren Gildenball nur auf eine Weise.
Sie stürmen in einem wilden Lauf das Feld hinab und lassen
eine Sauerei zurück, die ein Schiffswrack gut aussehen lässt.*

*Was den meisten Leuten echt Angst macht, ist, dass sie sich
im Lauf der Jahre den Ruf erarbeitet haben, manchmal
einfach die Regeln zu vergessen. Du kannst gegen jede
Mannschaft verlieren, aber diese Jungs langen viel heftiger zu.
Die Fleischergilde musste ihre Mannschaft mehr als einmal
für einen seltsamen „Unfall“ auslösen, nachdem jemand nur
noch als Erinnerung heimgekehrt ist, wenn du weißt, was ich
meine.*

*Leg dich nicht mit denen an, Junge. Du kannst um sie
herumrennen, wie du willst, gerade außerhalb der Reichweite
eines Ungeheuers wie dem Ox, aber bete darum, dass sie dich
nicht erwischen. Ich bin zu alt und weise, als dass ich Freunde
in diesem Spiel hätte, aber wenn ich welche hätte, dann hätte
ich mitansehen müssen, wie zu viele von ihnen nach Spielen
gegen diese Verrückten in Holzkisten nach Hause gehen.*

*Für sie bist du nur Fleisch. Schwaches, zartes, weiches Fleisch.
Und sie sind die Fleischer.*

- Greyscales, Vizekapitän der Fischergilde



DIE FLEISCHERGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

Die folgenden Feldspieler der Gewerkschaft spielen in Saison 3 für die Fleischergilde:



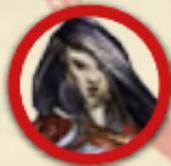
MINX



DECIMATE



RAGE



GUTTER



HARRY, THE HAT



AVARISSE & GREEDE