



# CHASKA

Nahkampfbereich 1"

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



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

**Tough Skin/Zähe Haut** 1 4" - ✓ ✓

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

**Boom Box/  
Donnerbüchse** 2 4" - ✗ ✗

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [4] SDN und einen [4"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg.





# CHASKA

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Big Game Traps/Großwildfallen*

Einmal pro Zug darf der Kontrollierende Spieler während der Aktivierung dieses Modells einen befreundeten 30mm-**Fallenmarker** innerhalb von [2"] um dieses Modell **platzieren**. Ein Spieler darf gleichzeitig bis zu [3] befreundete **Fallenmarker** auf dem Feld haben. Wenn sich ein gegnerisches Modell innerhalb von [1"] um einen befreundeten **Fallenmarker** bewegt, erleidet jenes Modell sofort den Zustand **Gefangen** und der **Fallenmarker** wird entfernt.

### *Mud Concealer/Schlammertarnung*

Solange es sich innerhalb von **schwierigem Untergrund** befindet, erhält dieses Modell [+1] RÜS.

### *Light Footed/Leichtfüßig*

Wenn dieses Modell ein **Vorrücken** durchführt, ignoriert es den BEW-Abzug für **schwierigen Untergrund**.

Malde, Mensch, Männlich,  
Defensiver Mittelfeldspieler



Size 30mm



# EGRET

Nahkampfbereich 1"

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



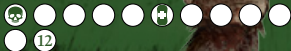
CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

<i>Snap Fire/Schnellschuss</i>	1	6"	-	x	x
--------------------------------	---	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [1] SDN.

<i>Flurry/Geschosshagel</i>	2	8"	Impuls2"	x	✓
-----------------------------	---	----	----------	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [2] SDN.  
Alle anderen Modelle innerhalb des Impulses erleiden [2] SDN.





# EGRET

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Swift Strikes/Flinke Hiebe*

Dieses Modell darf ein [1"]-**Ausweichen** durchführen, nachdem es einem oder mehreren gegnerischen Modellen Schaden zugefügt hat.

### *Back to the Shadows/Zurück in die Schatten*

Falls dieses Modell während seiner Aktivierung einem gegnerischen Modell Schaden zugefügt hat, darf dieses Modell am Ende seiner Aktivierung ein [4"]-**Ausweichen** durchführen.

### *Venomous Strike/Giftschlag*

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

Castellyer, Mensch, Weiblich,  
Stürmer



Size 30mm



# FAHAD

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/8"	3	1/4"	5+	0	1/2

T

1

1

2



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

<i>Nimble/Behände</i>	1	SE	-	✓	✓
-----------------------	---	----	---	---	---

Dieses Modell erhält [+1] VER.



6



# FAHAD

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Linked/Verbunden [ Zarola ]*

Wenn die Aktivierung dieses Modells endet, darf das genannte befreundete Modell als nächstes seine Aktivierung durchführen, falls es dazu in der Lage ist.

### *Furious/Wütend*

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

### *Isolated Target/Isoliertes Ziel*

Dieses Modell erhält [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse, während es ein gegnerisches Modell anvisiert, das unter dem Zustand **Gefangen** leidet.

Eisnoraner, Tier,  
Maskottchen



Size 40mm



# HEARNE

Nahkampfbereich 2"

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

1

>

NG

T



2

>>

3



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

*Singled Out/  
Ausgesondert*



SB

-

✓

x

Befreundete Modelle erhalten [+2] TAK gegen das gegnerische Ziel-Modell.

*Skewered/Aufgespießt* 2/6B 6" - x ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [3] SDN und den Zustand **Gefangen**.



20



# HEARNE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Nature's Blessing/Segen der Natur*

Einmal pro Zug darf dieses Modell während seiner Aktivierung ein Waldgeländestück innerhalb von [4"] wählen. Dieses Modell darf irgendwo innerhalb des gewählten Waldgeländes platziert werden.

### *Light Footed/Leichtfüßig*

Wenn dieses Modell ein **Vorrücken** durchführt, ignoriert es den BEW-Abzug für **schwierigen Untergrund**.

## HEROISCHER SPIELZUG

### *Blessing of the Sun Father/Segen des Sonnenvaters*

Visiere ein anderes befreundetes Modell innerhalb von [6"] an. Einmal während seiner Aktivierung darf jenes Modell einen Charakterspielzug mit KST [3] oder weniger nutzen, ohne Einfluss auszugeben.

Unbekannt, Mensch, Männlich,  
Innenverteidiger



Size 40mm





# JAECAR

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	6	2/6"	4+	0	2/4



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

*Blood/Blut*



SB

-

✗

✗

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet den Zustand **Bluten**.

*Gut&String/*

*Ausweiden&Aufhängen*



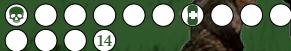
SB

-

✓

✗

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet  
[-4"/-4"] BEW und [-1] VER.





# JAECAR

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Anatomical Precision/Anatomische Präzision*

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

### *Back to the Shadows/Zurück in die Schatten*

Falls dieses Modell während seiner Aktivierung einem gegnerischen Modell Schaden zugefügt hat, darf dieses Modell am Ende seiner Aktivierung ein [4"]-**Ausweichen** durchführen.

### *Light Footed/Leichtfüßig*

Wenn dieses Modell ein **Vorrücken** durchführt, ignoriert es den BEW-Abzug für **schwierigen Untergrund**.

### *Pit Fall/Fallgrube*

Einmal pro Zug darf der Kontrollierende Spieler während der Aktivierung dieses Modells einen befreundeten 40mm-**Fallgrubenmarker** innerhalb von [2"] um dieses Modell **platziert**. Ein Spieler darf nur [1] befreundeten **Fallgrubenmarker** auf dem Feld haben. Wenn sich ein gegnerisches Modell innerhalb von [1"] um einen befreundeten **Fallgrubenmarker** bewegt, erleidet jenes Modell sofort die Zustände **Gefangen** und **Bluten** und der **Fallgrubenmarker** wird entfernt.

Castellyier, Mensch, Männlich,  
Außenstürmer



Size 30mm



# SEENAH

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/7"	7	1/4"	2+	1	0/2



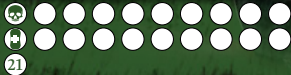
CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

*Bear Hug/*

*Bärenumarmung*

25 25 SB - x x

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [4] SDN und den Zustand **Bluten**. Verursacht dieses Modell den Zustand **Ausgeschaltet** unter Verwendung dieses Charakterspielzugs, erhält die befreundete Mannschaft [1] SP zusätzlich.





# SEENAH

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Tough Hide/Dickes Fell*

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

### *Intimidating Roar/Einschüchterndes Brüllen*

Wähle Zu Beginn der Aktivierung dieses Modell ein gegnerisches Modell innerhalb des Nahkampfbereichs dieses Modells. Das gegnerische Modell erleidet sofort einen [2"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg.

### *Furious/Wütend*

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

### *Isolated Target/Isoliertes Ziel*

Dieses Modell erhält [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse, während es ein gegnerisches Modell anvisiert, das unter dem Zustand **Gefangen** leidet.

Eisnoraner, Tier,  
Offensiver Mittelfeldspieler



Size 50mm



# THERON

Nahkampfbereich 1"

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



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

**Pinned/Niedergehalten** 3 8" - ✓ ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [2] SDN. Solange sich dieses Modell auf dem Feld befindet, kann sich das gegnerische Ziel-Modell während seines **Vorrückens** nur direkt auf dieses Modell zu bewegen.

**Arrow to the Knee/Knieschuss** 2 8" - ✓ ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-2/-2"] SCHF und [2] SDN.

**Sun Strike/Sonnenschlag** 1 4" - ✓ ✗

Einmal während seiner Aktivierung kann das befreundete Ziel-Modell [1] MP durch einen erfolgreichen Charakterspielzug generieren, der ein gegnerisches Modell anvisiert.





# THERON

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Hunter's Prey/Beute des Jägers*

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

### *Nature's Growth/Wuchs der Natur*

Einmal pro Zug kann der Kontrollierende Spieler während der Aktivierung dieses Modells einen [3"]-WIRK innerhalb von [8"] um dieses Modell **platzieren**. Dieser WIRK darf nicht innerhalb von [2"] um ein anderes Geländestück **platziert** werden. Dieser WIRK ist Waldgelände. Dieser WIRK wird in der Endphase entfernt.

## HEROISCHER SPIELZUG

### *Blessing of the Sun Father/Segen des Sonnenvaters*

Visiere ein anderes befreundetes Modell innerhalb von [6"] an. Einmal während seiner Aktivierung darf jenes Modell einen Charakterspielzug mit KST [3] oder weniger nutzen, ohne Einfluss auszugeben.

Raede, Mensch, Männlich,  
Defensiver Mittelfeldspieler,  
Kapitän



Size 30mm



# ZAROLA

Nahkampfbereich 1"

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

1

T

<

>

2

<<

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

*Chain Bolas/  
Kettenbolas*

2    8"    -    x    ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [2] SDN und den Zustand **Gefangen**.

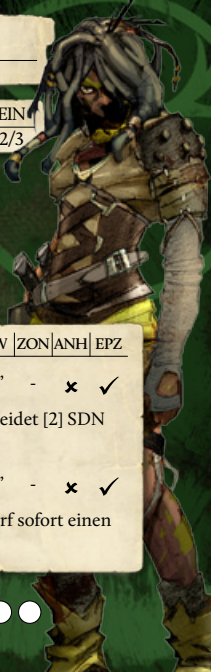
*Midnight Offering/  
Mitternachtsopfer*

2    6"    -    x    ✓

Das befreundete Ziel-Modell darf sofort einen **Lauf** durchführen.



12





# ZAROLA

## 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.

### *Light Footed/Leichtfüßig*

Wenn dieses Modell ein **Vorrücken** durchführt, ignoriert es den BEW-Abzug für **schwierigen Untergrund**.

### *Linked/Verbunden [ Fahad ]*

Wenn die Aktivierung dieses Modells endet, darf das genannte befreundete Modell als nächstes seine Aktivierung durchführen, falls es dazu in der Lage ist.

Eisnoraner, Mensch, Weiblich,  
Außenstürmer



Size 30mm





# DIE JÄGERGILDE

---

*Die Järgergilde ist eine der ältesten Gilden, die es gibt, und sie bietet ihre Dienste seit vielen Jahrhunderten an. Sie hat allerdings keine Gildenhäuser wie alle anderen, und sie bietet ihre Dienste auch nicht in den Städten feil. Bislang hatte sie auch keine Gildenball-Mannschaft.*

*Der durchschnittliche Jäger ist eine wirklich seltsame Person. Sie glauben in die alten Götter, die Mondgöttin und den Sonnenvater. Die ganze Gilde ist um diese Verehrung aufgebaut. Die Mondgöttin ist die Herrin der Jagd, der sie für ihre ihre Arbeit danken. Sie segnet sie, um vom Sonnenvater zu stehlen, der die Welt ernährt.*

*Die sind gefährlich, Frischling. Jeder einzelne von ihnen verdient Respekt. Jeder hat ein Leben geführt, das daraus bestand, Bestien aufzuspüren, zu verfolgen und zu töten, die weitaus gefährlicher sind als alles, was du oder ich jemals gesehen haben. Sie bringen neue Fertigkeiten ins Spiel, etwas, das wir nie zuvor gesehen haben. Ich sage nicht, dass auch nur einer von uns in ihre Richtung geblickt und diesen Tag gefürchtet hat, denn das haben wir nicht.*

*Aber glaube mir: Wir hätten uns an sie und ihre alten Wege erinnern sollen, Frischling, denn jetzt sind sie wieder da, und sie werden bleiben.*

**- Greyscales, Vizekapitän der Fischergilde**



# DIE JÄNERGILDE

## SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



MINX



HEMLOCKE



AVARISSE & GREEDE