



BALLISTA

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Momentous Inspiration/

Begeisterndes Anfeuern [Aura 4"]

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, generieren befreundete Modelle, die einen oder mehrere erfolgreiche Treffer generieren, wenn sie einen Charakterspielzug nutzen, der Schaden verursacht, zusätzlich [1] MP.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Breach!/Durchbrechen!

Während seiner Aktivierung erhält dieses Modell [+0"/+4] SCHF und darf einen **Schuss** durchführen, ohne Einfluss auszugeben. Wenn dieses Modell einen **Schuss** durchführt, ignoriert der **Schuss** störende Modelle, kann nicht abgefangen werden und alle anderen Modelle (außer dem angespielten Modell) auf dem Ballweg erleiden den Zustand **Niedergeschlagen**.

Figeone, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



COLOSSUS

Nahkampfbereich 2"

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



T

2

3

1

NG

NG
>



T
>>

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

*Unexpected Arrival/
Unerwartete Ankunft*



SE Impuls³

x

x

Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden einen [4"]-Stoß direkt von diesem Modell weg.

*Singled Out/
Ausgesondert*



SB

-

✓

x

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



20



COLOSSUS

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Close Control/Sichere Kontrolle

Einmal pro Zug darf dieses Modell das erste **Tackling**-Spielbuch-Ergebnis gegen sich ignorieren.

Light Footed/Leichtfüßig

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

Tough Hide/Dickes Fell

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

Long Legs/Lange Beine

Wenn dieses Modell seine Aktivierung innerhalb von [2"] um einen freien Ball beginnt oder sich innerhalb von [2"] um einen solchen bewegt, darf es den **Ballmarker** sofort in Besitz nehmen. Wird der **Ballmarker** innerhalb von [2"] um dieses Modell platziert, darf es entscheiden, den **Ballmarker** in Besitz zu nehmen.

Stoic/Stoisch

Einmal pro Zug darf dieses Modell den ersten **Stoß** ignorieren, den es erleidet.

Raede, Mensch, Männlich, Mechanik,
Zentraler Mittelfeldspieler



Größe 50mm



HOIST

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/7"	5	4/6"	4+	1	2/4

1  2  3
T    

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

*True Replication/
Echte Nachahmung* 0 6" - ✓ ✓

Wähle einen Charakterspielzug auf der Karte des befreundeten Ziel-Gildenmodells, das kein [Kapitän] ist, und ersetze für den Rest des Zuges diesen Charakterspielzug durch den gewählten Charakterspielzug.












11





HOIST

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Reanimate/Reanimieren

Einmal pro Zug, wenn dieses Modell auf [0] GP reduziert wird, erhält es, bevor es den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, [3] GP zurück und entfernt alle Zustände.

Sturdy/Robust

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

Erskirii, Mechanika,
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



MAINSRING

Nahkampfbereich 1"

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

1

T



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

*Long Bomb/
Lange Bombe*

1 S - ✓ ✓

Wenn dieses Modell einen **Pass** durchführt, erhält es für die Dauer der Aktion [+0/+4"] SCHF. Dieser **Pass** kann nicht abgefangen werden.



MAINSPRING

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Overheat/Überhitzen [Impuls 3"]

Wenn dieses Modell während der Aktivierungsphase den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, erleiden alle anderen Modelle innerhalb des Impulses [3] SDN und den Zustand **Brennen**.

Launch Control/Abschusskontrolle

Einmal pro Zug darf dieses Modell während seiner Aktivierung *Lange Bombe* nutzen und einen **Pass** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.





MOTHER

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/7"	3	2/4"	4+	1	1/3



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
<i>Burrow/Wühlen</i>	1	4"	-	x	✓

Wähle einen befreundeten **Nestmarker**.
Platziere dieses Modell in Basiskontakt mit dem **Nestmarker** und entferne dann den **Nestmarker** vom Feld. Dieses Modell darf sofort einen **Angriff** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.



MOTHER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Spider Nests/Spinnennester

Einmal pro Zug darf der Kontrollierende Spieler während der Aktivierung dieses Modells einen befreundeten 30mm-**Nestmarker** innerhalb von [4"] um dieses Modell **platzieren**. Gegnerische Modelle erleiden [-1] Würfel auf ZW-Proben, solange sie sich innerhalb von 1" um einen oder mehrere **Nestmarker** befinden. Ein Spieler kann gleichzeitig bis zu [3] befreundete **Nestmarker** auf dem Feld haben.

Webbing/Gewebe

Einmal pro Zug während seiner Aktivierung, falls sich ein befreundeter **Nestmarker** innerhalb von 2" um einen freien Ball befindet, darf dieses Modell jenen **Nestmarker** vom Feld entfernen, um den **Ballmarker** in Besitz zu nehmen.





PIN VICE

Nahkampfbereich 1"

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



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

Controller/Lenker	3	6"	-	✓	✓
--------------------------	---	----	---	---	---

Visiere ein [Mekanika]-Modell an. Wenn die Aktivierung dieses Modells endet und das Ziel-Modell in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde, darf es seine Aktivierung als nächstes abhandeln, sofern möglich. Am Ende der Aktivierung des Ziel-Modells erleidet es [2] SDN.

Alternator/Strommaschine	1	6"	-	✓	✗
---------------------------------	---	----	---	---	---

Das Ziel-[Mekanika]-Modell erhält [+2"/+2"] BEW. Am Ende der Aktivierung des Ziel-Modells erleidet es [2] SDN.

Deletion/Beseitigung	1	6"	-	✓	✗
-----------------------------	---	----	---	---	---

Das Ziel-[Mekanika]-Modell erhält [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse. Das Ziel-Modell darf ebenfalls einmal Extrabonus! nutzen, ohne MP auszugeben. Am Ende der Aktivierung des Ziel-Modells erleidet es [2] SDN.





PIN VICE

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Close Control/Sichere Kontrolle

Einmal pro Zug darf dieses Modell das erste **Tackling**-Spielbuch-Ergebnis gegen sich ignorieren.

Reanimate/Reanimieren

Einmal pro Zug, wenn dieses Modell auf [0] GP reduziert wird, erhält es, bevor es den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, [3] GP zurück und entfernt alle Zustände.

HEROISCHER SPIELZUG

Mechanical Heart/Mechanisches Herz

Solange sich dieses Modell auf dem Feld befindet, erhalten andere befreundete Gildenmodelle den Charaktertyp [Mekanika].

LEGENDÄRER SPIELZUG

Well Oiled Machine/Gut Geölte Maschine

Platziere einen **Öl-Token** auf jedem befreundeten [Mekanika]-Modell. Wenn ein befreundetes [Mekanika]-Modell einen erfolgreichen **Pass** erhält, darf es seinen **Öl-Token** entfernen, um sofort eine **Pass**-Aktion durchzuführen, ohne Einfluss auszugeben. Ein Modell darf keinen **Öl-Token** entfernen, nachdem es eine **Teamwork-Momentum**-Aktion durchgeführt hat. Jeder nicht ausgegebene **Öl-Token** wird am Ende des Zuges entfernt.

Erskirii, Mensch, Weiblich,
Mekanika, Stürmer,
Kapitän



Größe 30mm



RATCHET

Nahkampfbereich 1"

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

2 T 1 >>
1 > 2 > NG 3

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

Tooled Up/Hochgerüstet 1 4" - ✓ ✓

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

Long Bomb/Lange Bombe 1 S - ✓ ✓

Wenn dieses Modell einen **Pass** durchführt, erhält es für die Dauer der Aktion [+0/+4"] SCHF. Dieser **Pass** kann nicht abgefangen werden.

Blast Earth/Erdsprengung 2 10" WIRK3" ✗ ✗

Alle getroffenen Modelle erleiden [2] SDN. Dieser **nachwirkende-Effekt-WIRK** ist **schwieriger Untergrund**.

17





RATCHET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Fixer/Ausbessern

Entferne einmal pro Zug alle Zustände vom befreundeten Ziel-[Mekanika]-Modell innerhalb von 4" um dieses Modell.

HEROISCHER SPIELZUG

Overclocked/Übertaktet

Wähle ein befreundetes Ziel-[Mekanika]-Modell innerhalb von [4"]. Es darf während seiner nächsten Aktivierung **Sprinten** oder einen **Sturmangriff** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Creation/Schöpfung [Mainspring]

Leidet das genannte befreundete Modell unter dem Zustand **Ausgeschaltet**, entferne den Zustand **Ausgeschaltet** von dem genannten befreundeten Modell und platziere es mit vollen GP in Basiskontakt mit diesem Modell. Das genannte befreundete Modell kann normal aktiviert werden.

Indar, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



SALVO

Nahkampfbereich 1"

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



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

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

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

<i>Arrow to the Knee/ Knieschuss</i>	2	8"	-	✓	✓
--	---	----	---	---	---

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

<i>Tether Ball/Ballfessel</i>	2	6"	-	x	✓
-------------------------------	---	----	---	---	---

Der anvisierte freie Ball wird sofort in Besitz dieses Modells platziert.





SALVO

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Swift Strikes/Flinke Hiebe

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

HEROISCHER SPIELZUG

Locked & Loaded/Geladen & Entsichert

Das nächste Mal, wenn dieses Modell in diesem Zug einen Charakterspielzug nutzt, darf es dies tun, ohne Einfluss auszugeben.

Ethraynnier, Mensch, Männlich,
Außenstürmer



Größe 30mm



VELOCITY

Nahkampfbereich 1"

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



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

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

Dieses Modell erhält [+1] VER.

<i>Acrobatic/Akrobatisch</i>	1	SE	-	✗	✓
------------------------------	---	----	---	---	---

Dieses Modell darf ein [2"]-Ausweichen durchführen.





VELOCITY

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Close Control/Sichere Kontrolle

Einmal pro Zug darf dieses Modell das erste **Tackling**-Spielbuch-Ergebnis gegen sich ignorieren.

Reanimate/Reanimieren

Einmal pro Zug, wenn dieses Modell auf [0] GP reduziert wird, erhält es, bevor es den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, [3] GP zurück und entfernt alle Zustände.

Ethraynnier, Mechanika,
Stürmer



Größe 30mm



VELOCITY

Nahkampfbereich 1"

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



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

*Agressive Defence/
Aggressive Verteidigung* 1 SE - ✓ ✓

Dieses Modell erhält [+2] TAK.

*Smashed Shins/
Zerschmetterte
Schienbeine* ⚙ SB - ✓ ✗

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-4/-4"] SCHF.





VELOCITY

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Goal Defence/Torverteidigung

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

Hundred Hand Stance/Haltung der Hundert Hände

Solange sich dieses Modell innerhalb von [4"] um den befreundeten **Torpfeiler** befindet, darf dieses Modell, sofort nachdem einem gegnerischen Modell ein **Torschuss** misslingt, den **Ballmarker** in Besitz nehmen.

Fly Keeper/Fliegender Torhüter

Während der Versorgungsphase kann sich dieses Modell entscheiden, *Torverteidigung* und *Haltung der Hundert Hände* zu verlieren und für den Rest des Zuges [+1"/+1"] BEW sowie *Unberechenbare Bewegung* zu erhalten.

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

Ethraynnier, Mechanika,
Torhüter,
Erfahren



Größe 30mm



DIE INGENIEURSGILDE

Auch wenn sie nicht annähernd so neu ist wie einige der jungen Gilden, die seit dem Ende der Jahrhundertkriege entstanden sind, ist die Ingenieursgilde doch nicht viel älter als unser eigenes Unternehmen. Sie wurde ursprünglich kurz vor Beginn des Konflikts gegründet, als Belagerungsgerät und Wehranlagen erschaffen wurden. All das ist für einen Alchemisten natürlich ziemlich langweilig. Ihre Wissenschaft ist einfallslos und mühselig. Entwicklungen gehen viel zu langsam vonstatten, und die Haltung ihrer Agenten ist oft flegelhaft und herablassend, besonders unter den älteren Magistern und Werkmeistern.

Ich erkenne in ihren Häusern eine interessante Untergruppierung. Man sieht die müde, alte Wissenschaft unbehaglich neben den neuen Entdeckungen sitzen. Sie haben das verheerendste Potential aller Mannschaften zur Hand, aber ihre eigenen inneren Feindseligkeiten und ihr starrsinniger Stolz verhindern, dass sie wahre Größe erreichen.

Gerechterweise muss man ihnen allerdings zugestehen, dass nicht alle von ihnen so sind. Die Schlausten unter ihnen beteiligen sich an der Konstruktion von Uhrwerkinstrumenten und -geräten, die für unseren erleuchteten Verstand von deutlich größerem Interesse sind.

In ihnen sehe ich einen Weg zur Unsterblichkeit.

- Midas, Mannschaftskapitän der Alchemistengilde



DIE INGENIEURSGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



DECIMAT



RAGE



GUTTER



HARRY, THE HAT



AVARISSE & GREEDE