



FRIDAY

Nahkampfbereich 1"

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

1

2

T

>

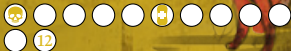


CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

*Dirty Knives/
Schmutzige Messer*

2/ 6" - ✓ x

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





FRIDAY

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Shadow Like/Schattenhaft

Zu Beginn seiner Aktivierung darf dieses Modell ein [2"]-**Ausweichen** durchführen.

Defence Support/Verteidigungsunterstützung [Spigot]

Solange es sich innerhalb von [4"] um das genannte befreundete Modell befindet, erhält dieses Modell [+1] VER.

Get Over Here!/Komm Her! [Scum]

Falls sich das genannte befreundete Modell innerhalb von [10"] um dieses Modell befindet, darf das genannte befreundete Modell einmal während der Aktivierung dieses Modells bis zu seiner Grundbewegung auf dieses Modell zu **Ausweichen**.

HEROISCHER SPIELZUG

I Shoot Better after a Beer.../

Nach 'Nem Bier Schieß' Ich Besser...

Dieses Modell erhält [+1/+2"] SCHF. Während eines **Gelegenheitsangriffs**, der dieses Modell anvisiert, erhält dieses Modell [+1] VER.

Malde, Mensch, Weiblich,
Stürmer



Größe 30mm



HOOPER

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/7"	5	2/6"	3+	1	2/3



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

**Tough Skin/
Zähe Haut**

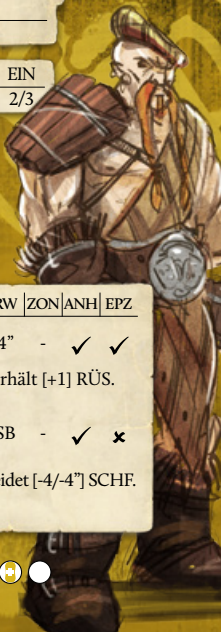
1 4" - ✓ ✓

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

**Smashed Shins/
Zerschmetterte
Schienbeine**

GB SB - ✓ x

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





HOOPER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Shove the Boot In/Schieb den Stiefel Rein

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

HEROISCHER SPIELZUG

True Grit/Echter Schneid

Entferne sofort alle Zustände von diesem Modell.
Dieses Modell erhält [+2] TAK.

Malde, Mensch, Männlich,
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



Scum

Nahkampfbereich 1"

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



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

*Harmstring/
Sehnenriss*

	SB	-	✓	x
--	----	---	---	---

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





SCUM

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Shadow Like/Schattenhaft

Zu Beginn seiner Aktivierung darf dieses Modell ein [2"]-**Ausweichen** durchführen.

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.

Ethraynnier, Tier,
Maskottchen



Größe 30mm



SPIGOT

Nahkampfbereich 1"

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



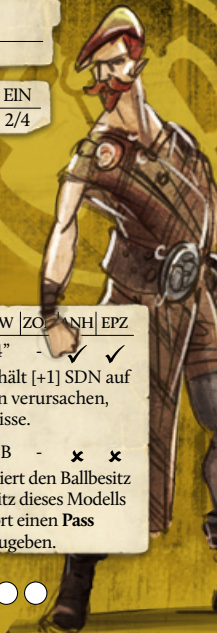
CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZO	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	----	-----	-----

Tooled up/Hochgerüstet 1 4" - ✓ ✓

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

Ball's gone/Ball Is' Weg! 🎲🎲 SB - ✗ ✗

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.





SPIGOT

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Football Legend/Fußball-Legende [Aura 4"]

Solange sie sich in dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle [+1/+1"] SCHF.

Floored/Umgehauen

Wenn dieses Modell mit einem **Angriff** ein gegnerisches Modell anvisiert, das unter dem Zustand **Niedergeschlagen** leidet, erhält dieses Modell für die Dauer des **Angriffs** [+2] TAK.

HEROISCHER SPIELZUG

Time's Called/Zeit Läuft [Aura 4"]

Wenn ein befreundetes Gildenmodell ein **Vorrücken** innerhalb dieser Aura beginnt, erhält es [+2"/+2"] BEW.

Raede, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



STAVE

Nahkampfbereich 1"

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

1

T

NG

>

2

>>

3

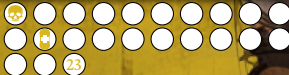
CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

**Ramming Speed/
Rammgeschwindigkeit** 1 SE - ✓ ✓

Während eines **Vorrückens** dieses Modells erleidet jedes gegnerische Modell, dessen Basis von der Basis dieses Modells berührt wird, einen [2"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg. Ein Modell kann von diesem Charakterspielzug nur einmal pro Zug betroffen werden.

Lob Barrel/Geworfenes Fass 2 6" WIRK3" ✗ ✓

Alle getroffenen Modelle erleiden einen [4"]-**Stoß** direkt vom Mittelpunkt des WIRK weg und den Zustand **Niedergeschlagen**.





STAVE

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

HEROISCHER SPIELZUG

Explosive Brew/Explosives Gebräu

Wenn dieses Modell in diesem Zug den Charakterspielzug *Geworfenes Fass* nutzt, erleiden getroffene gegnerische Modelle zusätzlich [2] SDN.

Malde, Mensch, Männlich,
Innenverteidiger



Größe 40mm



TAPPER

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/7"	6	3/6"	3+	1	4/5



2

T



1

NG

>

3

>>

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

**Marked Target/
Markiertes Ziel**

1/☉ 8" - ✓ ✓

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

**Commanding Aura/
Befehlsaura**

2/☉☉ SE Aura 4" ✓ ✓

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



18





TAPPER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tactical Advice/Taktischer Rat [Scum]

Falls sich das genannte befreundete Modell während der Versorgungsphase innerhalb von [4"] befindet, erhält dieses Modell [+0/+1] EIN.

Tough Hide/Dickes Fell

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

HEROISCHER SPIELZUG

Old Jake's/Vom Alten Jake

Teile anderen befreundeten Gildenmodellen innerhalb von [6"] sofort insgesamt [2] Einfluss zu.

Malde, Mensch, Männlich,
Zentraler Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



ESTERS

Nahkampfbereich 1"

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



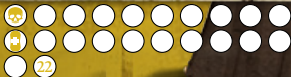
CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

<i>Blast Earth/ Erdsprengung</i>	2	10"	WIRK3"	✗	✗
----------------------------------	---	-----	--------	---	---

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

<i>Fire Blast/Feuerstoß</i>	2	8"	WIRK3"	✗	✓
-----------------------------	---	----	--------	---	---

Alle getroffenen Modelle erleiden [2] SDN und den Zustand **Brennen**. Modelle, die diesen **nachwirken-den-Effekt-WIRK** betreten oder ihre Aktivierung darin beenden, erleiden den Zustand **Brennen**.





ESTERS

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Gluttonous Mass/Gefräßige Masse

Das erste Mal in jedem Zug (außer während des Vorrückens), wenn dieses Modell von einem gegnerischen **Angriff** oder Charakterspielzug getroffen wird, der dieses Modell anvisiert, wird der **Angriff** oder Charakterspielzug ignoriert.

Empowered Voice/Volltönende Stimme

Wähle einmal pro Zug während der Aktivierung dieses Modells ein befreundetes Gildenmodell innerhalb von [6"]. Das gewählte Modell profitiert von einem der folgenden *Volltönende Stimme*-Effekten. Der gewählte Effekt dauert bis zum Ende des Zuges an:

Schnelligkeit: erhalte [+2"/+2"] BEW.

Stärke: erhalte [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse.

Geschicklichkeit: erhalte [+1] VER.

HEROISCHER SPIELZUG

Soothing Voice/Besänftigende Stimme [Impuls 3"]

Befreundete Modelle innerhalb des Impulses entfernen alle momentan auf sich befindlichen Zustände.

LEGENDÄRER SPIELZUG

It's not over until.../Es Ist Nicht Vorbei, Bevor...

Dieses Modell darf *Volltönende Stimme* in diesem Zug dreimal nutzen.

Eisnoraner, Mensch, Weiblich,
Zentraler Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 40mm



MASH

Nahkampfbereich 2"

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



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

Super Shot/Superschuss 1 SE - ✓ ✓

Dieses Modell erhält [+1/+2"] SCHF.

Howzat!/?/Wiesdamit!/? 🎯 SB - ✗ ✗

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





MASH

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Volley Threat/Gefährlicher Volley

Solange es sich innerhalb von [8"] um den gegnerischen **Torpfiler** befindet, gibt dieses Modell [1] Momentum weniger aus, um einen **Volley!** 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.

Protected/Geschützt [Esters]

Solange es sich innerhalb von [4"] um das genannte Modell befindet, erhält dieses Modell [+1] RÜS.

Eisnoraner, Mensch, Männlich,
Stürmer



Größe 40mm



QUAFF

Nahkampfbereich 1"

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

1 T

> >>



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

<i>Second Wind/ Zweiter Anlauf</i>	2	4"	-	✓	✓
--	---	----	---	---	---

Wenn das befreundete Ziel-Modell das nächste Mal seine Aktivierung beendet, darf es einen **Lauf** durchführen.



QUAFF

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 Gildenmodelle für den Rest des Zuges [+1] TAK.

Bag of Quaffers/Schnapsvorrat

Einmal pro Zug erhält das befreundete Ziel-Gildenmodell innerhalb von [4"], das kein [Kapitän] ist, bis zum Ende des Zuges [+1] TAK.

Eisnoraner, Tier,
Maskottchen



Größe 40mm



SPIGOT

Nahkampfbereich 1"



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



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

Goad/Ärgern 1 6" - ✓ ✓

Solange sich dieses Modell auf dem Feld befindet, kann sich das gegnerische Ziel-Modell während seines **Vorrückens** nur direkt auf dieses Modell zu bewegen.

Ball's Gone!/Ball Is' Weg! 2 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.





SPIGOT

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Match Fit/Spielfit

Solange es im Besitz des **Ballmarkers** ist, erhält dieses Modell [+2"/+2"] BEW.

Close Control/Sichere Kontrolle

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

Paint on your Boots/Kreide auf den Stiefeln

Solange es sich innerhalb von [8"] um den Rand des Felds befindet, erhält dieses Modell **Angriffsbereit**.

(Dieses Modell darf einmal pro Zug einen Gegenangriff durchführen, ohne MP auszugeben.)

HEROISCHER SPIELZUG

Back to His Best/Zurück in Bestform

Dieses Modell erhält [+1] VER. Solange es im Besitz des **Ballmarkers** ist, darf dieses Modell einen **Schuss** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.

Raede, Mensch, Männlich,
Stürmer,
Erfahren



Größe 30mm



STOKER

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/7"	5	3/6"	3+	2	2/4

1

2

>>

T

NG

3

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

<i>Molotov</i>	1	6"	WIRK3"	x	✓
----------------	---	----	--------	---	---

Alle getroffenen Modelle erleiden den Zustand **Brennen**. Modelle, die diesen **nachwirkenden-Effekt-WIRK** betreten oder ihre Aktivierung darin beenden, erleiden den Zustand **Brennen**.

<i>Flame Jet/Stichflamme</i>	2	6"	-	x	✓
------------------------------	---	----	---	---	---

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





STOKER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Burning Passion/Brennende Leidenschaft

Dieses Modell erhält [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse, während es ein gegnerisches Modell anvisiert, das unter dem Zustand **Brennen** leidet.

Magical Brew/Magisches Gebräu

Entferne zu Beginn der Aktivierung dieses Modells alle Zustände von ihm. Dieses Modell erhält darüber hinaus [2] GP zurück.

HEROISCHER SPIELZUG

Human Ball of Fire/Menschlicher Feuerball

Ein Modell, dessen Basis während des **Vorrückens** dieses Modells berührt wird, erleidet den Zustand **Brennen**. Am Ende seiner Aktivierung erleidet dieses Modell [4] SDN.

Eisnoraner, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



BRAUMEISTERGILDE

Diese Jungs sind ein wirklich wilder Haufen. Du wirst niemanden finden, der dich mit größerer Wahrscheinlichkeit auf den Boden schickt, merk dir das. Zähne, dickköpfige Bastarde, die sich gerne prügeln. Aber weißt du was? Das finde ich total in Ordnung. Sie spielen einfach das Spiel, ohne fiese Tricks oder hinterhältige Absichten. Ich spiele lieber zehnmal gegen die Säufer als einmal gegen die Fleischköpfe oder Gespenster, egal wie viel blaue Flecken ich heimtrage. Spiel mal gegen sie, dann merkst du, was ich meine. Sie sind auf dem Spielfeld total aggressiv und hauen dir auf die Fresse, aber danach setzen sie sich mit dir hin und trinken einen mit dir, wie mit einem alten Kameraden.

Die aktuellen Säufer stammen fast alle aus Raedland, um die Maldkluft und dahinter. Wenn man an einige ihrer Vorgänger denkt, sind sie ein lustiger Haufen. Anständig, auf ihre Art. Du kannst das nicht wissen, aber vor ihnen kam ein Haufen aus Erskirad. Waren viel zu ernst, als ob ihr Bier schon lange schal geworden wäre. Niemand war traurig, sie verschwinden zu sehen. Lasst uns nur hoffen, dass die Whisky-Häuser aus der Maldkluft ihren Einfluss in der Braumeistergilde noch lange behalten, hm?

- Flint, Vizekapitän der Steinmetzgilde



BRAUMEISTERGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



GUTTER



HEMLOCKE



RAGE



FANGTOOTH



HARRY, THE HAT



AVARISSE & GREEDE