



# AVARISSE

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/7"	6	1/6"	3+	0	1/3



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

*Singled Out/  
Ausgesondert*

6B SB - ✓ x

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





# AVARISSE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Tough Hide/Dickes Fell*

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

### *Contract/Vertrag [ Greede ]*

Solange sich das genannte befreundete Modell auf dem Feld befindet, wird dieses Modell gleichzeitig mit dem genannten befreundeten Modell aktiviert.

### *Detach/Trennen [ Greede ]*

Während der Aktivierung dieses Modells darf das genannte befreundete Modell, sofern es sich nicht auf dem Feld befindet oder unter dem Zustand **Ausgeschaltet** leidet, in Basiskontakt mit diesem Modell auf dem Feld **platziert** werden. Ist dieses Modell in Besitz des **Ballmarkers**, darf es den Ballbesitz an das genannte befreundete Modell übergeben.

### *Many Hands Make Light Work/*

### *Viele Hände Machen Bald ein Ende [ Greede ]*

Solange das genannte befreundete Modell nicht unter dem Zustand **Ausgeschaltet** leidet und sich nicht auf dem Feld befindet, wenn dieses Modell einen erfolgreichen **Angriff** durchführt, dann füge ein zusätzliches **Tackling**-Spielbuchergebnis hinzu.

Raede, Mensch, Männlich,  
Innenverteidiger



Größe 40mm



### Nahkampfbereich 2''

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

1

2



1

T



3

3  
NY

CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

*Misdirection/Irreführung* 2 8" - x ✓

Das gegnerische Ziel-Modell mit mindestens [1] Einfluss verliert [1] Einfluss. Teile einem anderen befreundeten Gildenmodell innerhalb von [4"] um dieses Modell sofort [1] Einfluss zu.

**Butchery/Fleischerei** 2/66 6" - ✓ ✗

Befreundete Modelle erhalten [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse gegen das gegnerische Ziel-Modell.

*On My Mark/Auf Mein Zeichen* 3/6" - x x

Das andere befreundete Modell darf sofort einen **Pass** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.





# BLACKHEART

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Shadow Like/Schattenhaft*

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

## LEGENDÄRER SPIELZUG

### *Strike from the Shadows/*

### *Angriff aus den Schatten [ Impuls 6" ]*

Wähle entweder [+1] VER oder ein sofortiges [2"]-**Ausweichen**. Befreundete Gildenmodelle innerhalb des Impulses erhalten den gewählten Vorteil.

Sultarier, Mensch, Männlich,  
Zentraler Mittelfeldspieler,  
Kapitän



Größe 30mm



# COIN

Nahkampfbereich 1"

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

T

1



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

<i>Hamstring/Sehnenriss</i>		SB	-	✓	✗
-----------------------------	--	----	---	---	---

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



# COIN

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Bag of Coffers/Schatzsack*

Einmal pro Zug wird dem befreundeten Ziel-Gildenmodell innerhalb von [4"], das kein [Kapitän] ist, [1] Einfluss zugeteilt. Das Ziel-Modell darf einmal während seiner Aktivierung **Extrabonus!** nutzen, ohne MP auszugeben.

### *Follow Up/Verfolgen*

Sobald ein gegnerisches Modell ein **Vorrücken** beendet, durch das es den Nahkampfbereich dieses Modells verlassen hat, darf dieses Modell sofort einen **Lauf** direkt auf jenes Modell zu durchführen.

Sultarier, Tier,  
Maskottchen



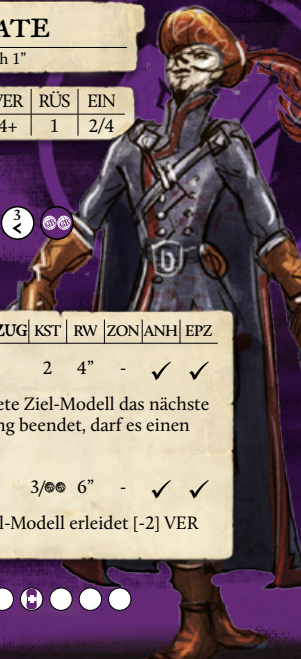
Größe 30mm



# DECIMATE

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/9"	6	3/6"	4+	1	2/4



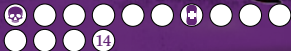
CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

*Second Wind/  
Zweiter Anlauf*                      2    4"    -    ✓    ✓

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

*Thousand Cuts/  
Tausend Schnitte*                      3/☉☉    6"    -    ✓    ✓

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





# DECIMATE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

*Anatomical Precision/Anatomische Präzision*

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

Erskirii, Mensch, Weiblich,  
Außenstürmer



Größe 30mm





# FANGTOOTH

Nahkampfbereich 1"

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

1	2	3	T
NG	GB	2 NG	4



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

*Blood/Blut*      SB   -   **x**   **x**

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

*The Unmasking/  
Die Demaskierung*      SE Impuls<sup>3"</sup>   **x**   **x**

Alle anderen Modelle innerhalb des Impulses erleiden einen [4"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg und [3] SDN.





# FANGTOOTH

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

*Foul Odour/Faulige Ausdünstung* [ Aura 3" ]

Andere Modelle innerhalb dieser Aura behandeln offenen Untergrund wie schwierigen Untergrund.

*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.

## HEROISCHER SPIELZUG

*Fangtooth Unleashed/Fangtooth Entfesselt* [ Impuls 4" ]

Alle befreundeten Modelle innerhalb des Impulses erleiden sofort [5] SDN. Dieses Modell erhält [+2"/+2"] BEW und [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse.

Ethraynnier, Mensch, Männlich,  
Innenverteidiger



Größe 40mm



# GREEDE

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4"/6"	7	4/6"	5+	0	1/1



1



2

3



T

4



CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

*Where'd They Go?/*

*Wo Sind Sie Hin?*

1/6B SE - x ✓

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

*Rabid Animal/*

*Tollwütiges Tier*

6B 6B SB - ✓ x

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-4"/-4"] BEW und den Zustand Gift.



7



# GREEDE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Benched/Auf der Bank [ Avarisse ]*

Dieses Modell kann nicht in deine Mannschaft aufgenommen werden, wird jedoch automatisch hinzugefügt, sobald das genannte befreundete Modell in die Mannschaft aufgenommen wird. Dieses Modell zählt nicht zu deiner erlaubten Mannschaftsgröße hinzu.

### *Contract/Vertrag [ Avarisse ]*

Solange sich das genannte befreundete Modell auf dem Feld befindet, wird dieses Modell gleichzeitig mit dem genannten befreundeten Modell aktiviert.

### *In Sync/Synchron [ Avarisse ]*

Solange es sich innerhalb von [6"] um das genannte befreundete Modell befindet, darf dieses Modell während seiner Aktivierung den Einfluss des genannten Modells ausgeben.

### *Reattach/Wieder Zusammenfügen [ Avarisse ]*

Zu Beginn der Aktivierung dieses Modells darf es, sofern es sich in Basiskontakt mit dem genannten befreundeten Modell befindet, alle Zustände entfernen und sich vom Feld entfernen. Ist dieses Modell in Besitz des **Ballmarkers**, darf es den Ballbesitz an das genannte befreundete Modell übergeben.

Raede, Mensch, Männlich,  
Stürmer



Größe 30mm



# GUTTER

Nahkampfbereich 2"

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



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

<i>Chain Grab/Kettengriff</i>			6"	-		
-------------------------------	--	--	----	---	--	--

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet einen [6"]-Stoß direkt auf dieses Modell zu.

*Scything Blow/  
Sensenhieb*



SB

-



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





# GUTTER

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Life Drinker/Lebenstrinker*

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

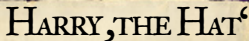
### *Anatomical Precision/Anatomische Präzision*

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

Erskirii, Mensch, Weiblich,  
Zentraler Mittelfeldspieler



Größe 30mm



### Nahkampfbereich 2"

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

1

2

T

3  
NG

>

2  
>>

3

3  
 >>

## 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.

## Molotov

1

6"

WIRK 3"

x

✓

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





# HARRY, THE HAT

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Crazy/Verrückt*

Einmal während seiner Aktivierung darf dieses Modell [3] SDN erleiden, um für den Rest dieser Aktivierung [+3] TAK zu erhalten.

### *Rising Anger/Aufsteigende Wut*

Das erste Mal in jedem Zug, wenn dieses Modell durch ein gegnerisches Modell Schaden erleidet, erhält die befreundete Mannschaft [2] MP.

### *Inspiring Hat/Inspirierender Hut [ Aura 4" ]*

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, geben andere befreundete Modelle [1] MP weniger aus, um Teamwork-Aktionen durchzuführen.

Unbekannt, Mensch, Männlich,  
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm





# HEMLOCKE

Nahkampfbereich 1"

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

1

2

T

<

<<

>>

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

**Blind/Blenden** 1 8" - ✓ ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-2] TAK, [-2/-2"] SCHF und [-2"/-2"] BEW.

**Smelling Salts/Riechsalz** 2 4" WIRK3" ✗ ✓

Befreundete Modelle innerhalb des WIRK entfernen alle Zusände, unter denen sie momentan leiden.

**Noxious Blast/Giftschwall** 2 8" WIRK3" ✗ ✓

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



10



# HEMLOCKE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Magical Brew/Magisches Gebräu*

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

### *Slippery/Schlüpfrig*

Während eines **Gelegenheitsangriffs**, der dieses Modell anvisiert, erhält dieses Modell [+1] VER.

Eisnoraner, Mensch, Weiblich,  
Defensive Mittelfeldspielerin



Größe 30mm



# MINX

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	5	2/6"	4+	1	2/2



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

## *Marked Target/ Markiertes Ziel*

1/6B 8" - ✓ ✓

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

## *Screeching Banshee/ Kreischende Todesfee*

6B 6B SB - ✓ x

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





# MINX

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *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.

### *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.

### *Furious/Wütend*

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

### *Hunter's Prey/Beute des Jägers*

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

Unbekannt, Mensch, Weiblich,  
Außenstürmer



Größe 30mm



# MIST

Nahkampfbereich 2"

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

1

T



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

*Smoke Bomb/  
Rauchbombe*

1	8"	WIRK3"	x	✓
---	----	--------	---	---

Modelle innerhalb dieses **nachwirkenden-Effekt-WIRK** profitieren von **Deckung**.

*Acrobatics/Akrobatisch*

1	SE	-	x	✓
---	----	---	---	---

Dieses Modell darf ein [2"]-**Ausweichen** ausführen.



12



# MIST

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Cover of Darkness/Schutz der Dunkelheit*

Beginnt dieses Modell ein **Vorrücken**, während es von **Deckung** profitiert, erhält es [+2"/+2"] BEW.

### *Motivated/Motiviert [ Solthecier ]*

Solange es sich innerhalb von [6"] um ein befreundetes Modell des genannten Charaktertyps befindet, erhält dieses Modell **Schattenhaft**. (Zu Beginn seiner Aktivierung darf dieses Modell ein [2"]-**Ausweichen** durchführen.)

### *Skilled within Shadow/Schattengeschick*

Wenn dieses Modell mit einem **Angriff** ein gegnerisches Modell anvisiert, das von **Deckung** profitiert, erhält dieses Modell für die Dauer des **Angriffs** [+2] TAK.

Unbekannt, Mensch, Männlich,  
Stürmer



Größe 30mm



# RAGE

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/7"	6	2/6"	4+	0	1/1

NG

1

2

T

3



4

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

<i>Tooled Up/Hochgerüstet</i>	1	4"	-	✓	✓
-------------------------------	---	----	---	---	---

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

*Concussion/  
Gehirnerschütterung*



SB

-

x

x

Das gegnerische Ziel-Modell verliert [1] Einfluss.





# RAGE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Maverick/Einzelgänger*

Dieses Modell kann nicht von den Spielzügen oder Charaktereigenschaften anderer befreundeter Modelle betroffen werden.

### *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.

### *Crucial Artery/Lebenswichtige Arterie*

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

Castellyer, Mensch, Männlich,  
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm





# RAGE

Nahkampfbereich 1"

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

T

NG

4

1

2

2  
>

3

3  
>

3  
>

3  
>

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

*Red Fury/Rote Wut* 1 4" - x x

Das befreundete Ziel-Modell darf sofort einen **Angriff** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.

*Quick Time/Schnellschritt* 2 4" - x ✓

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

*Concussion/  
Gehirnerschütterung* 3 SB - x x

Das gegnerische Ziel-Modell verliert [1] Einfluss.





# RAGE

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Furious/Wütend*

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

### *Usurper/Usurpator [ Die Gewerkschaft ]*

Dieses Modell erhält [+1] TAK, wenn es einen **Angriff** gegen Modelle der genannten Gilde durchführt.

### *Rising Anger/Aufsteigende Wut*

Das erste Mal in jedem Zug, wenn dieses Modell durch ein gegnerisches Modell Schaden erleidet, erhält die befreundete Mannschaft [2] MP.

## HEROISCHER SPIELZUG

### *Bloody Coin/Blutige Münze*

Das befreundete Gildenmodell innerhalb von [4"] erhält [+1] TAK und [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse, wenn es einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das von einem oder mehreren anderen befreundeten Modellen verwickelt wird.

## LEGENDÄRER SPIELZUG

### *My Gang/Meine Gang [ Aura 6" ]*

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Modelle [+1] TAK und [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse, wenn sie einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführen, das von einem oder mehreren anderen befreundeten Modellen verwickelt wird. *Meine Gang* und *Blutige Münze* sind nicht kumulativ.

Castellyer, Mensch, Männlich,  
Offensiver Mittelfeldspieler,  
Kapitän, Erfahren



Größe 30mm



# SNAKESKIN

Nahkampfbereich 1"

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



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

*Nimble/Behände* 1 SE - ✓ ✓

Dieses Modell erhält [+1] VER.

*Clone/Klon* 2/☉☉ 6" - ✓ ✓

Das nächste Mal (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. Dieses Modell führt dann ein [2"]-**Ausweichen** durch.





# SNAKESKIN

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Venomous Strike/Giftschlag*

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

### *Charmed/Betört [ Männlich ]*

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

### *Shadow Like/Schattenhaft*

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

Sultarier, Mensch, Weiblich,  
Außenstürmer



Größe 40mm



# STRONGBOX

Nahkampfbereich 1"

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

NG 2

1 T



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

<i>Confidence/Zuversicht</i>	1	4"	-	✓	✗
------------------------------	---	----	---	---	---

Das befreundete Ziel-Modell kann einen oder mehrere Würfel seines nächsten **Angriffs** oder Charakterspielzugs während seiner Aktivierung neuwürfeln.



# STRONGBOX

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Tough Hide/Dickes Fell*

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

### *Shelling Out/Aus Sich Herausgehen [ Aura 4" ]*

Befreundete Gilde Modelle erhalten [+1] TAK, wenn sie einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführen, das sich innerhalb dieser Aura befindet. Wenn ein befreundetes Modell bei einem gegnerischen Modell den Zustand **Ausgeschaltet** verursacht, das sich innerhalb dieser Aura befindet, erhält die befreundete Mannschaft [1] MP zusätzlich.

Sultarier, Tier,  
Maskottchen



Größe 40mm