



BRICK

Nahkampfbereich 2"

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

NG

2
NG

3
☉☉

1

2

T

3

4

CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

Concussion/

Gehirnerschütterung



SB

-

x

x

Das gegnerische Ziel-Modell verliert [1] Einfluss.





BRICK

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Knockback/Zurückstoßen

Zusätzlich zu einem erfolgreichen **Angriff** oder Charakterspielzug erleidet das gegnerische Modell einen [1"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg. Dieses Modell darf anschließend ein [1"]-**Ausweichen** direkt auf das betroffene gegnerische Modell zu durchführen.

Counter Charge/Gegenangriff

Einmal pro Zug, sobald ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** innerhalb von [6"] um dieses Modell beendet, darf dieses Modell, sofern es nicht verwickelt ist, sofort einen **Sturmangriff** mit dem gegnerischen Modell als Ziel durchführen.

Tough Hide/Dickes Fell

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

Skalde, Mensch, Männlich,
Innenverteidiger



Größe 40mm



FLINT

Nahkampfbereich 1"

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

1

T



2

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

*Where'd They Go?/
Wo Sind Sie Hin?*

1/ SE - x ✓

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



14





FLINT

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Close Control/Sichere Kontrolle

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

Charmed/Betört [Männlich]

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

Raede, Mensch, Männlich,
Stürmer



Größe 30mm



HARMONY

Nahkampfbereich 1"

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

1



2

T



2



3

4

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

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

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

*Weak Point/
Schwachpunkt*

	SB	-	✓	✗
--	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-1] RÜS.



10



HARMONY

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Family/Familie [Honour]

Wenn dieses Modell seine Aktivierung innerhalb von [8"] um das genannte befreundete Modell beginnt, darf dieses Modell für den Rest des Zuges seine TAK und SCHF durch die Werte des genannten Modells ersetzen.

Protected/Geschützt [Brick]

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

Castellyer, Mensch, Weiblich,
Außenstürmer



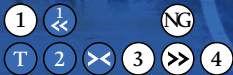
Größe 30mm



HONOUR

Nahkampfbereich 1"

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



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

*Quick Time/
Schnellschritt*

2 4" - x ✓

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

*Superior Strategy/
Überlegene Strategie*

4 4" - ✓ ✓

Das anvisierte befreundete Gildenmodell erhält eine zusätzliche Aktivierung und ihm wird [1] Einfluss zugeteilt.





HONOUR

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Linked/Verbunden [Harmony]

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

Assist/Beistand [Marbles]

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

Poised/Angriffsbereit

Einmal pro Zug darf dieses Modell einen **Gegenangriff** durchführen, ohne MP auszugeben.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Topping Out!/Richtfest! [Impuls 6"]

Wähle entweder [+1] RÜS oder [1] Einfluss.
Befreundete Gildenmodelle innerhalb des Impulses erhalten den gewählten Vorteil.

Castellyer, Mensch, Weiblich,
Zentraler Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



MALLET

Nahkampfbereich 2"

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

1

>

NG



2

T

3

4

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

**Singeld Out/
Ausgesondert**



SB

-

✓

x

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

**Smashed Shins/
Zerschmetterte
Schienbeine**



SB

-

✓

x

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



16



MALLET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Football Legend/Fußball-Legende [Aura 4"]

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

Extended Reach/Verlängerte Reichweite

Während seiner Aktivierung beträgt der Nahkampfbereich dieses Modells [3"].

Forceful Blow/Kraftvoller Hieb

Während eines **Sturmangriffs** erleidet das gegnerische Ziel-Modell zusätzlich zu einem oder mehreren Spielbuch-Ergebnissen einen [2"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg und [2] SDN.

Raede, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



MARBLES

Nahkampfbereich 1"

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



1

T

>

2

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.



8



MARBLES

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.

Go Ape!/Affentheater! [Brick]

Solange es sich innerhalb von [4"] um das genannte befreundete Modell befindet, erhält dieses Modell **Gegenangriff**. (Einmal pro Zug, sobald ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** innerhalb von [6"] um dieses Modell beendet, darf dieses Modell, sofern es nicht verwickelt ist, sofort einen **Sturmangriff** mit dem gegnerischen Modell als Ziel durchführen.)

Indar, Tier,
Maskottchen



Größe 30mm



CHISEL

Nahkampfbereich 2"

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



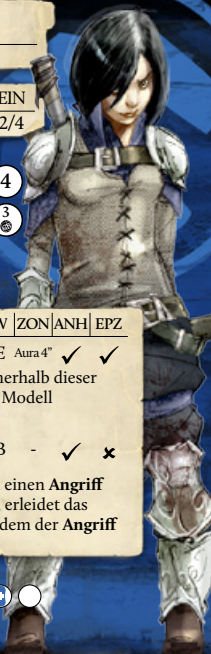
CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

Sadism/Sadismus 1 SE Aura 4" ✓ ✓

Wenn ein gegnerisches Modell innerhalb dieser Aura Schaden erleidet, darf dieses Modell [1] GP zurückerhalten.

**Feel My Pain/
Spüre Meinen Schmerz** 1 SB - ✓ ✗

Führt das gegnerische Ziel-Modell einen **Angriff** durch, der dieses Modell anvisiert, erleidet das gegnerische Modell [2] SDN, nachdem der **Angriff** abgehandelt wurde.





CHISEL

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Crazy/Verrückt

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

Painful Rage/Schmerzhafter Zorn [6]

Liegen die GP dieses Modells unter dem angegebenen Wert, erhält dieses Modell [+2] TAK und [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse.

Valentier, Mensch, Weiblich,
Offensiver Mittelfeldspieler



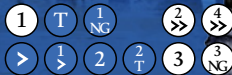
Größe 30mm



HAMMER

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/7"	7	2/8"	3+	1	4/5



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

***Punishing March/
Anstrengender Marsch*** 0 4" - ✓ ✓

Das befreundete andere Ziel-Modell mit mindestens [1] Einfluss verliert [1] Einfluss. Dieses Modell erhält [+2"/+2"] BEW.

Iron Fist/Eiserne Faust 0 4" - ✓ ✓

Das befreundete andere Ziel-Modell mit mindestens [1] Einfluss verliert [1] Einfluss. Dieses Modell erhält [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse.

Ball Hog/Alleingang 0 4" - ✓ ✓

Das befreundete andere Ziel-Modell mit mindestens [1] Einfluss verliert [1] Einfluss. Dieses Modell erhält [+1/+0] SCHF.





HAMMER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Knockback/Zurückstoßen

Zusätzlich zu einem erfolgreichen **Angriff** oder Charakterspielzug erleidet das gegnerische Modell einen [1"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg. Dieses Modell darf anschließend ein [1"]-**Ausweichen** direkt auf das betroffene gegnerische Modell zu durchführen.

Stoic/Stoisch

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

HEROISCHER SPIELZUG

Hammer Time! [Aura 8"]

Befreundete Gildenmodelle innerhalb dieser Aura dürfen während ihren Aktivierungen *Anstrengender Marsch*, *Eiserne Faust* und *Alleingang* nutzen, als wären sie Charakterspielzüge auf den Karten jener Modelle.

Raede, Mensch, Männlich,
Offensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



HARMONY

Nahkampfbereich 1"

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



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.

Smelling Salts/Riechsalz 2 4" WIRK3" ✗ ✓

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





HARMONY

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Team Player/Mannschaftsspieler [Aura 4"]

Solange sich ein befreundetes Modell innerhalb dieser Aura befindet und Schaden erleidet, darf stattdessen dieses Modell den Schaden erleiden.

Breaking Play/Verteidigungsspiel

Nachdem dieses Modell in diesem Zug seine Aktivierung beendet hat, erhalten andere befreundete Gildenmodelle innerhalb von [4"] [+1] VER gegen gegnerische Charakterspielzüge.

Animosity/Animosität [Honour]

Dieses Modell kann nicht von befreundeten Charaktereigenschaften des genannten Modells betroffen werden.

Castellyer, Mensch, Weiblich,
Offensiver Mittelfeldspieler,
Erfahren



Größe 30mm



TOWER

Nahkampfbereich 1"

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

1

>>

>

T

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.

**Defend the Ground/
Verteidigt das Gelände** 1 4" WIRK3" ✗ ✓

Solange sie sich innerhalb dieses **nachwirkenden-Effekt-WIRKS** befinden, dürfen befreundete Modelle **Verteidigungshaltung** nutzen, ohne MP auszugeben.



18



TOWER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Knockback/Zurückstoßen

Zusätzlich zu einem erfolgreichen **Angriff** oder Charakterspielzug erleidet das gegnerische Modell einen [1"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg. Dieses Modell darf anschließend ein [1"]-**Ausweichen** direkt auf das betroffene gegnerische Modell durchführen.

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

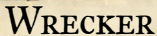
Protect Those Close/Schutz der Umstehenden [Aura 4"]

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle **Robust**. (Einmal pro Zug darf dieses Modell den ersten **Niedergeschlagen**-Zustand ignorieren, der auf ihm platziert wird.).

Castellyer, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



Nahkampfbereich 1"

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

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.





WRECKER

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Rollerball/Rollende Kugel

Zu Beginn der Aktivierung dieses Modells kann es sich entschließen, [+2"/+2"] BEW zu erhalten. Tut es dies, darf es *Rammgeschwindigkeit* nutzen, ohne Einfluss auszugeben, kann allerdings keine Angriffe durchführen. Rollende Kugel hält bis zum Ende des Zuges an.

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.

That's Not the Ball.../Das Ist Nicht der Ball...

Ein gegnerisches Modell, das von diesem Modell verwickelt wird, muss [1] Einfluss zusätzlich bezahlen, um einen **Schuss** durchzuführen.





DIE STEINMETZGILDE

Die Steinmetzgilde? Felsenfest. Sicher wie Immobilien, wenn mir der Scherz erlaubt ist. Nein? Schwieriges Publikum heute.

- Spigot, Braumeistergilde

Als die Jahrhundertkriege ausbrachen, wandten sich alle Souveränen Staaten an die Steinmetzgilde, um sich Befestigungsanlagen bauen zu lassen, was der Gilde in den ersten Jahren des Konflikts nahezu unerreichte Macht verlieh.

Diese Macht hatte allerdings ihren Preis, und die Jahrhundertkriege entwickelten sich für die Steinmetze zu einem großen Problem. Nach einer anfänglichen Investition in Wehranlagen, Festungen und Kasernen in den Souveränen Staaten wurden die Ausgaben umgeleitet und in die Versorgung und Ausbildung der gewaltigen Armeen gesteckt. Ebenso wie die erste Hoffnung auf ein frühes Ende des Konflikts schwanden auch die Reichtümer der Gilde.

Die langwierige Restaurierung der Gilde sorgte für einen zaghaften Start, als der Gildenball ins Leben gerufen wurde, und viele Jahre kannte die Steinmetzgilde niemand. Dies blieb auch so, bis die inneren Streitigkeiten der Gilde einen neuen Meisterarchitekten hervorbrachten. Es wurde ein neues Augenmerk darauf gerichtet, eine starke, fähige Gildenball-Mannschaft aufzubauen. Es folgten beträchtliche Investitionen und im Jahr 14c überraschte die Steinmetzgilde die Welt, als sie die Fleischergilde im Saisonfinale schlug.



STEINMETZGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



MIST



DECIMATE



MINX



SNAKESKIN



AVARISSE & GREEDE