



ANGEL

Nahkampfbereich 1"

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



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

<i>Super Shot/Superschuss</i>	1	S	-	✓	✓
-------------------------------	---	---	---	---	---

Dieses Modell erhält [+1/+2"] SCHF.

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

Dieses Modell erhält [+1] VER.





ANGEL

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Light Footed/Leichtfüßig

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

Tactical Advice/Taktischer Rat [Shark]

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

Figeone, Mensch, Weiblich,
Stürmer



Größe 30mm



CORSAIR

Nahkampfbereich 2"

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



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

<i>Rough Seas/Raue See</i>	2	6"	-	✗	✗
----------------------------	---	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell verliert den Besitz des **Ballmarkers**, und der **Ballmarker** wird im Besitz dieses Modells platziert.

<i>Drag/Heranziehen</i>	2 /	6"	-	✗	✗
-------------------------	-----	----	---	---	---

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

<i>Stand Firm/Sicherer Stand</i>	1	4"	-	✓	✓
----------------------------------	---	----	---	---	---

Das befreundete Ziel-Modell erhält **Robust**. (Einmal pro Zug darf dieses Modell den ersten **Niedergeschlagen**-Zustand ignorieren, der auf ihm platziert wird.)





CORSAIR

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Sturdy/Robust

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

Close Control/Sichere Kontrolle

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

LEGENDÄRER SPIELZUG

One Leg Stance/Einbein-Haltung [Aura 6"]

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle [+1/+2"] SCHF und *Enge Kontrolle*.

Indar, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 40mm



GREYSCALES

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/7"	5	3/6"	4+	0	2/4



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

<i>Decoy/Köder</i>	1	SE	-	✓	✓
--------------------	---	----	---	---	---

Dieses Modell erhält [+2] VER gegen den nächsten gegnerischen **Angriff** oder Characterspielzug.

<i>Where'd They Go?/ Wo Sind Sie Hin?</i>	1/☉	SE	-	✗	✓
---	-----	----	---	---	---

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

<i>Ball's Gone!/Ball Is' Weg!</i>	☉☉	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.





GREYSCALES

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.

Figurone , Mensch, Männlich,
Außenstürmer



Größe 30mm



JAC

Nahkampfbereich 2"

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

T 3 >>

1 > 2 NG T >>

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

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

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 Characterspielzug nur einmal pro Zug betroffen werden.

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.



JAC

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Resolute/Entschlossen

Wenn dieses Modell ein gegnerisches Modell mit einem **Gegenangriff** anvisiert, erhält dieses Modell für die Dauer des **Gegenangriffs** [+2] TAK.

Get Over Here!/Komm Her! [Salt]

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**.

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

Trident Tested/Dreizackerprobt [Impuls 3"]

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

Skalde, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



KRAKEN

Nahkampfbereich 2"

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



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

Drag/Heranziehen 2/ 6" - **x** **x**

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

Release the... / Befreit den... SB - **x** **x**

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet einen [6"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg, den Zustand **Niedergeschlagen** und [3] SDN.



KRAKEN

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Unbekannt, Mensch, Männlich,
Innenverteidiger



Größe 40mm



SAKANA

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Anatomical Precision/Anatomische Präzision

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

Poised/Angriffsbereit

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

Cover of Darkness/Schutz der Dunkelheit

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

Numasai, Mensch, Männlich
Stürmer



Größe 30mm



SALT

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	2	2/4"	5+	0	1/3



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

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

1/☉ SB - ✘ ✓

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





SALT

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 Gilde Modelle für den Rest des Zuges [+1] TAK.

Eisnoraner, Tier,
Maskottchen



Größe 30mm



SHARK

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	6	4/8"	4+	1	4/6



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

Quick Foot/Schneller Fuß 2 4" - ✓ x
 Das befreundete Ziel-Modell erhält [+2"/+2"] BEW.

*Gut & String/
 Ausweiden & Aufhängen* ☉ SB - ✓ x
 Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-4"/-4"] BEW und [-1] VER.

Tidal Surge/Gezeitenwoge 3/☉☉ 6" - x ✓
 Das Ziel-Modell darf ein [4"]-**Ausweichen** durchführen.
 Ist das Ziel-Modell ein gegnerisches Modell, gilt es
 während dieser Aktion als befreundetes Modell.





SHARK

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Light Footed/Leichtfüßig

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

LEGENDÄRER SPIELZUG

Caught in a Net/Verfangen im Netz [Impuls 8"]

Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden [-4"/-4"] BEW.

Eisnoraner, Mensch, Männlich,
Stürmer,
Kapitän



Größe 30mm



SIREN

Nahkampfbereich 2"



BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	3	3/6"	4+	0	2/4



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

<i>Lure/Verlockung</i>	2	8"	-	x	✓
------------------------	---	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell führt sofort direkt einen **Lauf** auf dieses Modell zu durch. Das gegnerische Ziel-Modell gilt während dieser Aktion als befreundetes Modell.

<i>Seduced/Verführen</i>	3/☉☉	6"	-	x	✓
--------------------------	------	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell führt entweder einen **Pass** oder einen **Angriff** durch, ohne Einfluss auszugeben. Das gegnerische Ziel-Modell gilt während dieser Aktion als befreundetes Modell.





SIREN

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Beautiful/Wunderschön

Gegnerische Charakterspielzüge, die dieses Modell direkt anvisieren, erleiden [-5"] RW.

Charmed/Betört [Männlich]

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

Protected/Geschützt [Kraken]

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

Unbekannt, Mensch, Weiblich,
Außenstürmer



Größe 30mm



SIREN

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	4	3/6"	4+	0	2/4

CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

Dread Gaze/ Schreckensblick 2/ S Aura 4" ✓ ✓

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erleiden gegnerische Modelle [-2] TAK.





SIREN

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Defence Support/Verteidigungsunterstützung [*Kraken*]

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

Shadow Like/Schattenhaft

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

Escaping Fate/Dem Schicksal Entrinnen

Einmal pro Zug, außer während des **Vorrückens**, wenn dieses Modell auf [0] GP reduziert wird, darf es, bevor es den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, [1] GP zurückerhalten, alle Zustände entfernen und ein [4"]-**Ausweichen** durchführen.

Unbekannt, Mensch, Weiblich,
Offensiver Mittelfeldspieler,
Erfahren



Größe 30mm



TENTACLES

Nahkampfbereich 2"

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



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

<i>Blind/Blenden</i>	1	8"	-	✓	✓
----------------------	---	----	---	---	---

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





TENTACLES

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Close Control/Sichere Kontrolle

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

Tag Along/Mitläufer

Einmal pro Zug, nachdem ein befreundetes 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.

Numasai, Tier,
Maskottchen



Größe 40mm



DIE FISCHERGILDE

Die Fischergilde gibt es schon seit Jahren, aber sie schien einfach immer nur halbherzig zu spielen, weißt du? Dann, eines Tages, schlägt das Glück der Gilde plötzlich um. Kann dir nicht sagen, wieso. Ich weiß nur, dass sie plötzlich Gildehäuser in jeder Stadt aufgemacht haben, die noch keine hatte.

Und dann wurde die Mannschaft besser. Viel besser. Irre besser. Sie haben die Fleischer besiegt, die Totengräber, die Alchemisten und die Kuriere, all die großen Namen. Musste besser laufen, sobald die Gilde größer wurde, sonst würde es einfach nicht passen. Ein Haufen neuer Spieler, neue Unterstützer, neue Ausrüstung, neues Spielbuch. Plötzlich haben sie sich auf der Straße einen Namen gemacht und eine große Anhängerschaft aufgebaut.

Aber weißt du, was die alten Hasen über diese Vorbildjungs und -mädels sagen? Dass die Mannschaft wahrscheinlich noch größere Erfolge erzielen könnte, wenn sie ein bisschen schlauer werden würden. Alle rennen sie herum, winken der verdammten Menge zu, geben mit dem Ball an und sind alle ganz gefühlsduselig miteinander, wenn einer von ihnen auf dem Arsch landet. Hab noch keine solche Mannschaft gesehen.

Aber, verdammt, abgesehen davon können die Gildenball spielen!

- Flint, Vizekapitän der Steinmetzgilde



DIE FISCHERGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



SNAKESKIN



HEMLOCKE



GUTTER



FANGTOOTH



AVARISSE & GREEDE