



CALCULUS

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Poisonous Fumes/Giftige Gase [Aura 1"]

Gegnerische Modelle, die diese Aura betreten oder ihre Aktivierung darin beginnen, erleiden den Zustand **Gift**.

Ethraynnier, Mensch, Weiblich,
Zentraler Mittelfeldspieler



Größe 30mm



FLASK

Nahkampfbereich 1"

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



CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
<i>Intensify/Intensivieren</i>	2/	SE	Impuls ³	×	×

Gegnerische Modelle, die unter Zuständen leiden und sich innerhalb des Impulses befinden, erleiden [2] SDN.



FLASK

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Light Footed/Leichtfüßig

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

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**.

Smoke Cloud/Rauchwolke

Einmal pro Zug darfst du während der Aktivierung dieses Modells einen [3"]-WIRK über dem Mittelpunkt dieses Modells platzieren. Modelle innerhalb dieses **nachwirkenden-Effekt-WIRK** profitieren von **Deckung**.





KATALYST

Nahkampfbereich 1"

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



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

*External Combustion/
Externe Verbrennung* SB Impuls² **x** **x**

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet einen 4"-**Stoß** direkt von diesem Modell weg und [3] SDN. Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden den Zustand **Brennen**.

*Seismic Kick/
Seismischer Schuss* 1 SE - **x** **✓**

Dieses Modell darf während seiner Aktivierung einen **Schuss** durchführen, ohne Einfluss auszugeben. Wenn dieses Modell einen **Schuss** durchführt, kann dieser nicht abgefangen werden. Alle anderen Modelle (außer dem angespielten Modell) auf dem Ballweg dieser **Schuss**-Aktion erleiden den Zustand **Niedergeschlagen**.





KATALYST

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Burning Strike/Brennender Schlag

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

Pyromaniac/Pyromane

Dieses Modell beginnt das Spiel im Zustand **Brennen**. Während der Endphase erleidet dieses Modell den Zustand **Brennen**.

Burning Effigy/Brennende Gestalt

Solange dieses Modell unter dem Zustand **Brennen** leidet, erhält es [+2] TAK und [+2"/+2"] BEW.

Skalde, Mensch, Männlich,
Zentraler Mittelfeldspieler



Größe 40mm



KATALYST

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Furious/Wütend

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

Chemical Frenzy/Chemische Raserei

Dieses Modell erhält [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse, wenn es ein gegnerisches Modell anvisiert, das unter mindestens einem Zustand leidet.

Deteriorating/Verfall [4]

Am Ende seiner Aktivierung erleidet dieses Modell den angegebenen SDN.

HEROISCHER SPIELZUG

Witness Me!/Seid Meine Zeugen!

Wenn dieses Modell den Zustand **Ausgeschaltet** bei einem gegnerischen Modell verursacht, darf dieses Modell sofort den Zustand **Ausgeschaltet** erleiden und seine GP auf [0] reduzieren. Die befreundete Mannschaft erhält zusätzlich [+2] SP.

Skalde, Mensch, Männlich,
Offenisver Mittelfeldspieler
Erfahren



Größe 50mm



MERCURY

Nahkampfbereich 1"

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



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

Fire Blast/Feuerstoß 2 8" WIRK3" x ✓

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

Flame Jet/Stichflamme 2 6" - x ✓

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





MERCURY

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Burning Spirit/Brennendes Temperament [Aura 1"]

Gegnerische Modelle, die diese Aura betreten oder ihre Aktivierung darin beginnen, erleiden den Zustand **Brennen**.

Tactical Advice/Taktischer Rat [Flask]

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

Ethraynnier, Mensch, Männlich,
Zentraler Mittelfeldspieler



Größe 30mm



MIDAS

Nahkampfbereich 1"

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



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

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

Dieses Modell erhält [+1/+2"] SCHF.

<i>Lure of Gold/ Lockruf des Goldes</i>	2/	6"	-	✗	✗
---	----	----	---	---	---

Das anvisierte andere befreundete Gildenmodell darf sofort einen Lauf auf dieses Modell zu durchführen. Jedes Modell darf durch Lockruf des Goldes nur einmal pro Zug bewegt werden.

<i>Midas Touch/ Midasberührung</i>		SB	-	✓	✗
------------------------------------	--	----	---	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erhält einen **Bürde-Token**. Wenn ein befreundetes Gildenmodell einen Angriff gegen ein gegnerisches Modell mit einem **Bürde-Token** durchführt, darf das befreundete Gildenmodell den **Bürde-Token** entfernen, um [+2] Nettotreffer zu erhalten.





MIDAS

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Light Footed/Leichtfüßig

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

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.

Showboating/Angeberei

Dieses Modell gibt [1] MP weniger aus, um Teamwork-Aktionen durchzuführen.

HEROISCHER SPIELZUG

Promise of Fortune/Versprechen des Glücks

Dieses Modell darf sofort ein [2"]-**Ausweichen** durchführen. Dieses Modell erhält [+1] RÜS.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Magnum Opus

Wenn dieses Modell ein Tor erzielt, erleiden gegnerische Modelle innerhalb von [4"] um dieses Modell den Zustand **Gefangen**.

Valentier, Mensch, Männlich,
Stürmer,
Kapitän



Größe 30mm



NAJA

Nahkampfbereich 2"



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



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

<i>Hypnosis/Hypnose</i>	1/	6"	-	✓	✓
-------------------------	----	----	---	---	---

Das erste Mal in diesem Zug, wenn das gegnerische Ziel-Modell Einfluss für einen **Angriff** oder Charakterspielzug ausgibt, werden die Kosten für den **Angriff** oder Charakterspielzug um [1] Einfluss erhöht.





NAJA

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Venomous Strike/Giftschlag

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

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.

Assist/Beistand [Venin]

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

Indar, Tier,
Maskottchen



Größe 30mm



SMOKE

Nahkampfbereich 1"

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

T

2

1

>

>>

T

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

<i>Smoke Bomb/Rauchbombe</i>	1	8"	WIRK3"	✗	✓
------------------------------	---	----	--------	---	---

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

<i>Alchemy Mix/Alchemiemixtur</i>	1	8"	-	✗	✓
-----------------------------------	---	----	---	---	---

Wähle einen **nachwirkenden-Effekt-WIRK**, der von einem befreundeten Modell positioniert wurde. Positioniere einen neuen **nachwirkenden-Effekt-[3"]-WIRK** in Kontakt mit dem gewählten WIRK. Der neue WIRK ist ein Duplikat des ausgewählten **nachwirkenden-Effekt-WIRK**.

<i>Chemical Breeze/Chemische Brise</i>	1	6"	-	✗	✗
--	---	----	---	---	---

Wähle einen **nachwirkenden-Effekt-WIRK**, der von einem befreundeten Modell positioniert wurde. Der gewählte WIRK darf innerhalb von [4"] um seinen momentanen Standort positioniert werden. Wenn er positioniert wird, gelten Modelle innerhalb des WIRK, als hätten sie den WIRK betreten. Dieser Charakterspielzug darf nur einmal auf jeden **nachwirkenden-Effekt-WIRK** pro Zug angewandt werden.





SMOKE

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Cloud Jumper/Wolkenspringer

Einmal pro Zug darf dieses Modell während seiner Aktivierung einen nachwirkenden-Effekt-WIRK innerhalb von [4"] wählen. Dieses Modell darf irgendwo innerhalb des gewählten nachwirkenden-Effekt-WIRK platziert werden.

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.

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.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Chemical Shower/Chemische Dusche

Positioniere zwei [3"]-WIRK innerhalb von [8"] um dieses Modell. Modelle innerhalb eines oder mehrerer dieser WIRK erleiden sofort [3] **Zustandsschaden**. Modelle, die einen dieser **nachwirkenden-Effekt-WIRK** betreten oder ihre Aktivierungen darin beenden, erleiden den Zustand **Gift**.

Ethraynnier, Mensch, Weiblich,
Defensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



VENIN

Nahkampfbereich 1

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



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

*Melting Body/
Schmelzender Körper*

0 SE - ✓ ✓

Dieses Modell erleidet den Zustand **Gift** und erhält [+1] RÜS.

*Sacrificial Puppet/
Opferpuppe*

1/☠ 6" - ✓ ✓

Dieses Modell erleidet [1] SDN. Das nächste Mal, wenn dieses Modell Schaden durch ein Spielbuch-Schadensergebnis erleiden würde, erleidet stattdessen das gegnerische Ziel-Modell den Schaden.





VENIN

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Poisonous Fumes/Giftige Gase [Aura 1"]

Gegnerische Modelle, die diese Aura betreten oder ihre Aktivierung darin beginnen, erleiden den Zustand **Gift**.

Venomous Strike/Giftschlag

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

HEROISCHER SPIELZUG

Coagulation/Verkochung [Impuls 3"]

Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses, die unter dem Zustand **Gift** leiden, erleiden zusätzlich den Zustand **Bluten**.

Valentier, Mensch, Männlich,
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



VITRIOL

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/9"	5	4/8"	5+	0	2/4



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

<i>Smoke Bomb/Rauchbombe</i>	1	8"	WIRK3"	✗	✓
------------------------------	---	----	--------	---	---

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

<i>Clone/Klon</i>	2/☉☉	SE	-	✓	✓
-------------------	------	----	---	---	---

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.





VITRIOL

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Cover of Darkness/Schutz der Dunkelheit

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

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.

Hidden Damage/Verborgener Schaden

Einmal pro Zug, wenn dieses Modell einen **Angriff** oder **Sturmangriff** gegen ein Modell ansagt, das von **Deckung** profitiert, darf dieses Modell sich dazu entschließen, für die Dauer des **Angriffs** [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse zu erhalten.

Skalde, Mensch, Weiblich,
Stürmer



Größe 30mm



DIE ALCHEMISTENGILDE

Diese Gilde ist neu. Was ihre Aktivitäten angeht, ist sie nicht so viel anders als die anderen, aber in ihrer Ideologie ist sie es sehr wohl. Wenn man hunderte von Jahren der Entwicklung beobachten kann, ehe man sein eigenes Unternehmen beginnt, kann einem das vermutlich dabei helfen, bestimmte Schwierigkeiten zu vermeiden. Wenn allerdings eine Herangehensweise so dramatisch anders ist, wird dies vermutlich zu wieder anderen Problemen führen. Im Gegensatz zu ihren Rivalen muss die Alchemistengilde dem Volk erst noch beweisen, dass ihre Arbeit einen Wert hat.

Ich besitze ein Buch, das aus einer ihrer Büchereien gestohlen wurde. Interessante Lektüre. Der Band beschreibt die wichtigsten Experimente aller Gildenmitglieder und ihre Ergebnisse samt ihrer Kollateralschäden. Realistisch gesehen ist das eine Möglichkeit, all die Explosionen zu erklären, die Gebäude dem Erdboden gleichgemacht haben, das geheimnisvolle Verschwinden von Stadtbewohnern oder das grüne Feuer, das sich durch ganze Dörfer gefressen hat.

Natürlich ist der wahre Sieg, den die Alchemistengilde hier erzielt, ein Sieg der Öffentlichkeitsarbeit, und das ist auch bitter nötig. Selbst wenn Alchemisten besiegt werden, schwirren wahrscheinlich die hellen Lichter und Farben ihrer Tricks noch immer durch die Gedanken des Publikums, was ihnen Legitimität und Autorität verleiht. Für sie steht weit mehr auf dem Spiel als nur das Spiel.

- Obulus, Mannschaftskapitän der Totengräbergilde



DIE ALCHEMISTENGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



MIST



HEMLOCKE



SNAKESKIN



DECIMATE



HARRY, THE HAT⁶



AVARISSE & GREEDE