



BONESAW

Nahkampfbereich 1"

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



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

Meditation

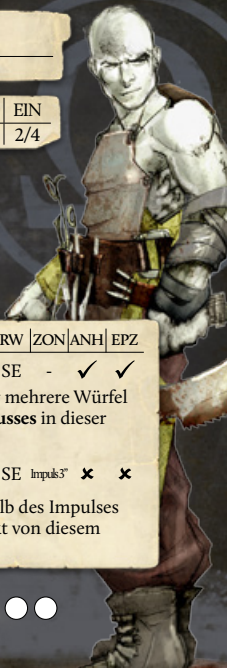
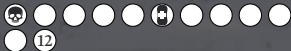
1 SE - ✓ ✓

Dieses Modell darf einen oder mehrere Würfel während seines nächsten **Schusses** in dieser Aktivierung neuwürfeln.

**Unexpected Arrival/
Unerwartete Ankunft**

SE Impuls3" ✗ ✗

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



Ω BONESAW

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Slippery/Schlüpfrig

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

Offensive Defense/Offensive Verteidigung

Nachdem dieses Modell zum ersten Mal ein Tor erzielt hat, erhält es für den Rest des Spiels [+1] VER.

Football Dervish/Fußball-Derwisch

Wenn ein befreundetes Modell einen erfolgreichen **Pass** dieses Modells erhält, darf das befreundete Modell sofort [1] MP ausgeben, um einen **Pass** durchzuführen, der dieses Modell anvisiert, statt eine Teamwork-Aktion durchzuführen.

HEROISCHER SPIELZUG

Swift Wind/Eiliger Wind

Wenn dieses Modell ein **Vorrücken** durchführt, darf es sich über die Basen anderer Modelle hinweg bewegen. Es kann seine Bewegung nicht auf eine Weise beenden, bei der seine Basis die Basis eines anderen Modells überschneidet. Dieses Modell ignoriert den Bewegungsabzug, während es sich über **schwierigen Untergrund** bewegt.

Pierver, Mensch, Männlich,
Stürmer



Größe 50mm



CASKET

Nahkampfbereich 1"

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



NG

3

1

2

T

2>>

3>>

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

*Ghostly Visage/
Geisterhaftes Antlitz*

1 4" WIRK3" ✕ ✕

Ein gegnerisches Modell erleidet [-0"/-4"] BEW, wenn es ein befreundetes Modell innerhalb dieses **nachwirkenden-Effekt-WIRKS** mit einem **Sturmangriff** anvisiert. Das gegnerische Modell erleidet für die Dauer des **Sturmangriffs** ebenfalls [-2] TAK.

Heavy Burden/Schwere Bürde 1/☉ 6" - ✓ ✓

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-4"/-4"] BEW und [-2] auf ihren Würfelvorrat von Charakterspielzügen.



Ω CASKET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Tough Hide/Dickes Fell

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

Foul Odour/Faulige Ausdünstung [Aura 3"]

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

Reanimate/Reanimieren

Einmal pro Zug, wenn dieses Modell auf [0] GP reduziert wird, erhält es, bevor es den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, [3] GP zurück und entfernt alle Zustände.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Casket Time/Sargzeit

Das nächste Mal, wenn dieses Modell bei einem gegnerischen [Mensch]-Modell den Zustand **Ausgeschaltet** verursacht, erzielt die befreundete Mannschaft [+2] SP zusätzlich. Darüber hinaus darf das Modell, das den Zustand **Ausgeschaltet** erlitten hat, in der nächsten Versorgungsphase nicht aufs Feld zurückkehren.

Pierver, Mensch, Männlich,
Innenverteidiger



Größe 40mm



COSSET

Nahkampfbereich 1"

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



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>Screeching Banshee/ Kreischende Todesfee</i>		SB	-	✓	x
---	--	----	---	---	---

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



Ω COSSET

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Crazy/Verrückt

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

Furious/Wütend

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

Assist/Beistand [Dirge]

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.

Valentier, Mensch, Weiblich,
Außenstürmer



Größe 30mm



DIRGE

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
8"/10"	2	1/4"	5+	0	1/2

1

T



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

*Singled Out/
Ausgesondert*



SB

-



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



5

Ω DIRGE

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Dark Doubts/Dunkle Zweifel

Erleidet dieses Modell als Folge eines gegnerischen **Angriffs** oder Spielzugs den Zustand **Ausgeschaltet**, erleidet die gegnerische Mannschaft [-2] MP, nachdem der **Angriff** oder Spielzug abgehandelt wurde.

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.

Flying/Fliegend

Wenn sich dieses Modell bewegt, ignoriert es die Basen anderer Modelle, Gelände und **Untergründe**. Es kann seine Bewegung nicht auf eine Weise beenden, bei der seine Basis die Basis eines anderen Modells oder Barrieren-Geländes überschneidet.

Skalde, Tier,
Maskottchen



Größe 30mm



GHAST

Nahkampfbereich 2"

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



1



2
NG

3



4



CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

*The Unmasking/
Die Demaskierung*



SE Impuls 3"



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



21

Ω GHAŦ

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

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.

Fear/Furcht

Das erste Mal in jedem Zug, wenn ein gegnerisches Modell Einfluss für einen **Angriff**, **Sturmangriff** oder Charakterspielzug ausgibt, der dieses Modell anvisiert, sind die Kosten des **Angriffs**, **Sturmangriffs** oder Charakterspielzugs um [1] Einfluss erhöht.

Valentier, Mensch, Männlich,
Innenverteidiger



Größe 40mm



GRAVES

Nahkampfbereich 2"

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

T

>>

1

>

2

3



2 >>

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

**Scything Blow/
Sensenhieb**



SB

-

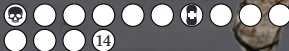
x

x

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

Tooled Up/Hochgerüstet 1 4" - ✓ ✓

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



14



Ω GRAVES

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

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.

Crucial Artery/Lebenswichtige Arterie

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

Raede, Mensch, Männlich,
Außenstürmer



Größe 30mm



GRAVES

Nahkampfbereich 2"

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



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

Blood/Blut



SB

-

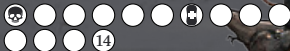
×

×

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

Gravedigger/Bestatter 2/ 6" - ✓ ✓

Erleidet das gegnerische Ziel-Modell in diesem Zug den Zustand **Ausgeschaltet**, erhält die befreundete Mannschaft zusätzlich [+1] SP.



Ω GRAVES

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

HEROISCHER SPIELZUG

Packmaster/Rudelführer [Vileswarm]

Das genannte befreundete Ziel-Modell innerhalb von [4"] erhält [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse.

HEROISCHER SPIELZUG

Creation/Schöpfung [Vileswarm]

Leidet das genannte befreundete Modell unter dem Zustand **Ausgeschaltet**, entferne den Zustand **Ausgeschaltet** von dem genannten befreundeten Modell und platziere es mit vollen GP in Basiskontakt mit diesem Modell. Das genannte befreundete Modell kann normal aktiviert werden.

Raede, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler,
Erfahren

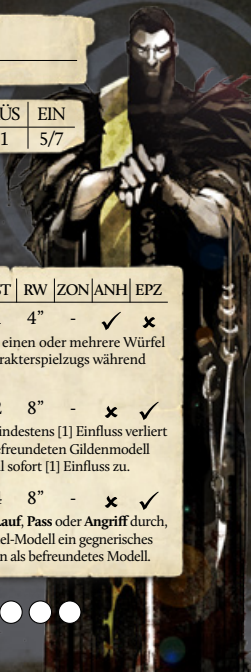


Größe 30mm



OBULUS

Nahkampfbereich 2"



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



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

Confidence/Zuversicht 1 4" - ✓ x

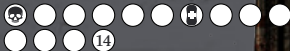
Das befreundete Ziel-Modell kann einen oder mehrere Würfel seines nächsten **Angriffs** oder Charakterspielzugs während seiner Aktivierung neuwürfeln.

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.

Puppet Master/Puppenspieler 4 8" - x ✓

Das Ziel-Modell führt sofort einen **Lauf**, **Pass** oder **Angriff** durch, ohne Einfluss auszugeben. Ist das Ziel-Modell ein gegnerisches Modell, gilt es während dieser Aktion als befreundetes Modell.



Ω OBULUS

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.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Rigor Mortis/Totenstarre

Die gegnerische Mannschaft verliert alle momentanen MP. Die befreundete Mannschaft erhält MP in Höhe des MP-Verlustes auf Grund dieser Aktion. Dieser Legendäre Spielzug hält nicht bis zum Ende des Zuges an.

Figeone, Mensch, Männlich,
Defensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



SCALPEL

Nahkampfbereich 1"



BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	7	3/6"	4+	1	4/6

1

2

3

NG

4

<

T

1

2

2

3

3

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

Tormented Agony/Folterqualen B - ✕ ✕

Das gegnerische Ziel-Modell mit mindestens [1] Einfluss verliert [1] Einfluss. Wähle ein gegnerisches Modell innerhalb von [10"] um dieses Modell, das in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde. Jenem Modell wird [1] Einfluss zugeteilt.

Second Wind/Zweiter Anlauf 2 4" - ✓ ✓

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

Wake the Dead/Erweckung der Toten 2 6" - ✓ ✕

Das befreundete Ziel-Modell erhält **Reanimieren**. (Einmal pro Zug, wenn dieses Modell auf [0] GP reduziert wird, erhält es, bevor es den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, [3] GP zurück und entfernt alle Zustände.)

17

Ω SCALPEL

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Anatomical Precision/Anatomische Präzision

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

Slippery/Schlüpfrig

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

HEROISCHER SPIELZUG

Unnatural Stamina/Unnatürliche Ausdauer

Das nächste Mal in diesem Zug, wenn dieses Modell *Zweiter Anlauf* nutzt, tut es dies, ohne Einfluss auszugeben.

LEGENDÄRER SPIELZUG

Voodoo Strings/Voodoo-Fäden [Impuls 8"]

Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden sofort einen [3"]-**Stoß** direkt auf dieses Modell zu.

Sultarier, Mensch, Weiblich,
Offensiver Mittelfeldspieler,
Kapitän



Größe 30mm



SILENCE

Nahkampfbereich 1"



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

T



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

<i>Tucked/Klemme</i>	1	8"	-	✓	✓
-----------------------------	---	----	---	---	---

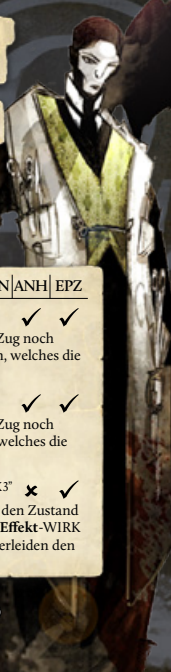
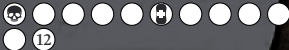
Wurde das gegnerische Ziel-Modell in diesem Zug noch nicht aktiviert, muss es das nächste Modell sein, welches die gegnerische Mannschaft aktiviert.

<i>Shutout/Ausschließen</i>	1	8"	-	✓	✓
------------------------------------	---	----	---	---	---

Wurde das gegnerische Ziel-Modell in diesem Zug noch nicht aktiviert, muss es das letzte Modell sein, welches die gegnerische Mannschaft aktiviert.

<i>Fire Blast/Feuerstoß</i>	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**.



Ω SILENCE

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Kick Support/Schussunterstützung [Dirge]

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

HEROISCHER SPIELZUG

Creation/Schöpfung [Dirge]

Leidet das genannte befreundete Modell unter dem Zustand **Ausgeschaltet**, entferne den Zustand **Ausgeschaltet** von dem genannten befreundeten Modell und platziere es mit vollen GP in Basiskontakt mit diesem Modell. Das genannte befreundete Modell kann normal aktiviert werden.

Indar, Mensch, Männlich,
Zentraler Mittelfeldspieler



Größe 30mm



VILESWARM

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
6"/8"	3	1/4"	4+	0	1/2



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

*Rabid Animal/
Tollwütiges Tier*

SB - ✓ ✕

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



Ω VILESWARM

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Noxious Death/Giftiger Tod [Impuls 3"]

Wenn dieses Modell während der Aktivierungsphase den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, erleiden alle anderen Modelle innerhalb des Impulses [3] SDN und den Zustand **Gift**.

Vindictive/Rachsüchtig [Mensch]

Dieses Modell bezahlt [1] Einfluss weniger, um einen **Sturmangriff** durchzuführen, der ein gegnerisches Modell des genannten Charaktertyps anvisiert.

Ω DIE TOTENGRÄBERGILDE

Richtig alte Gilde, die Totengräber. Wenn es eine Sicherheit im Leben gibt, dann ist das vermutlich der Tod, hm? Ich glaube nicht, dass sie wie alle anderen in den Jahrhundertkriegen gelitten haben. Wenn dein Geschäft der Tod ist, dann ist ein Krieg vermutlich ganz praktisch.

Jeder hasst es, gegen sie zu spielen. Es gibt keine Mannschaft, die nicht etwas an ihnen findet, das sie nicht mögen. Spieler kommen und gehen, aber wer sie auch sind, sie bringen dich immer zum Stolpern, blockieren deine Spielzüge und rotten sich gegen dich zusammen. Sie waren früher nicht so problematisch, aber seit der Fährmann die Führung übernommen hat, sind sie wirklich gefährlich geworden. Die Gespenster sehen vielleicht aus wie ein Gruselkabinett, aber sie sind alle böseartig. Du kannst die Augen nicht von ihnen abwenden. Du wirst feststellen, dass du bei ihnen ganz anders agieren musst als bei jeder anderen Mannschaft, Junge.

Kann gut sein, dass dich sogar ein Fleischkopf in Ruhe lässt, wenn er dich zu Boden geschickt hat, aber die Gespenster? Nun, lass es besser nicht drauf ankommen, ob du Glück hast oder ihr nächster Kunde wirst, wenn du verstehst, was ich meine.

- Greyscales, Vizekapitän der Fischergilde

Ω DIE TOTENGRÄBERGILDE

SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



MIST



MINX



RAGE



FANGTOOTH



AVARISSE & GREEDE