



# BOAR

Nahkampfbereich 2"

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



CHARAKTERSPIELZUG | KST | RW | ZON | ANH | EPZ

*Concussion/  
Gehirnerschütterung*



SB

-

x

x

Das gegnerische Ziel-Modell verliert  
[1] Einfluss.



20



# BOAR

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *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.

### *Life Drinker/Lebenstrinker*

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

Skalde, Mensch, Männlich,  
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 40mm



# BOILER

Nahkampfbereich 1"

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



T

1

2



NG

3

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

*Swift Stance/  
Flinke Haltung*

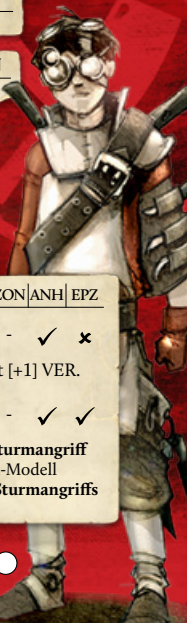
2 4" - ✓ x

Das befreundete Ziel-Modell erhält [+1] VER.

*Marked Target /  
Markiertes Ziel*

1/🎯 8" - ✓ ✓

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





# BOILER

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Anatomical Precision/Anatomische Präzision*

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

### *Crucial Artery/Lebenswichtige Arterie*

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

### *Assist/Beistand [ Prinzess ]*

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.

Figeone, Mensch, Männlich,  
Außenstürmer



Größe 30mm



# BRISKET

Nahkampfbereich 1"

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

1



T

2

2

2

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

*Super Shot/Superschuss*    1    SE    -    ✓    ✓

Dieses Modell erhält [+1/+2"] SCHF.

*Dirty Knives/  
Schmutzige Messer*    2/☉    6"    -    ✓    ✕

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-1] VER,  
[1] SDN und den Zustand **Gift**.





# BRISKET

## 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.

### *Charmed/Betört [ Männlich ]*

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

Valentier, Mensch, Weiblich,  
Stürmer



Größe 30mm



# BRISKET

Nahkampfbereich 1"



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



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

**Ball's Gone!/Ball Is' Weg!** ⚔⚔ 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.

**Quick Time/  
Schnellschritt**

2 4" - × ✓

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



13



# BRISKET

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Above and Beyond/Höher und Weiter*

Jedes Mal, wenn dieses Modell ein Tor erzielt, erhält es für den Rest des Spiels [+1/+0] EIN.

### *Support from the Wing/Flügelunterstützung*

Solange es sich innerhalb von [8"] um den Rand des Felds befindet, bezahlt dieses Modell [1] Einfluss weniger, um **Sturmangriffe** durchzuführen.

### *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.

Valentier, Mensch, Weiblich,  
Stürmer  
Erfahren



Größe 30mm





# FILLET

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
7"/9"	8	3/6"	5+	0	4/6

1



T

1

2

2  
T

3  
<

NG

4  
<

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

<b>Quick Foot/Schneller Fuß</b>	2	4"	-	✓	✗
---------------------------------	---	----	---	---	---

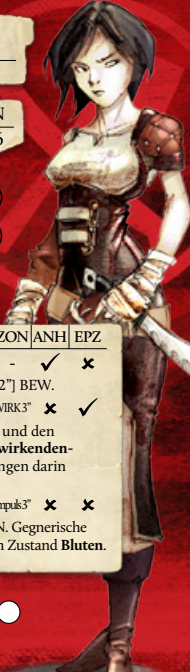
Das befreundete Ziel-Modell erhält [+2"/+2"] BEW.

<b>Pain Circle/Schmerzkreis</b>	2	8"	WIRK3"	✗	✓
---------------------------------	---	----	--------	---	---

Alle getroffenen Modelle erleiden [1] SDN und den Zustand **Bluten**. Modelle, die diesen **nachwirkenden-Effekt-WIRK** betreten oder ihre Aktivierungen darin beenden, erleiden den Zustand **Bluten**.

<b>Blood Rain/Blutregen</b>		SB	Impuls3"	✗	✗
-----------------------------	--	----	----------	---	---

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [2] SDN. Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden den Zustand **Bluten**.





# FILLET

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Blood Dance/Bluttanz*

Wenn dieses Modell mit einem Spielbuch-Schadensergebnis ein oder mehrere gegnerische Modelle beschädigt, die unter dem Zustand **Bluten** leiden, darf es ein [1"]-**Ausweichen** durchführen.

### *Smell Blood/Blutwitterung*

Dieses Modell erhält [+0"/+2"] BEW, wenn es einen **Sturmangriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet. Wenn dieses Modell einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet, erhält es [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse gegen jenes Modell.

### *Haemophilia/Hämophilie [ Aura 6" ]*

Während der Versorgungsphase heilt dieses Modell [1] GP für jedes gegnerische Modell innerhalb dieser Aura, das unter dem Zustand **Bluten** leidet.

## LEGENDÄRER SPIELZUG

### *Exsanguinate/Ausbluten [ Impuls 6" ]*

Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses, die unter dem Zustand **Bluten** leiden, erleiden sofort [3] **Zustandsschaden**.

Valentier, Mensch, Weiblich,  
Stürmer,  
Kapitän



Größe 30mm



# MEATHOOK

Nahkampfbereich 1"

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



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

## *Scything Blow/ Sensenhieb*



SB

-

×

×

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.





# MEATHOOK

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Smell Blood/Blutwitterung*

Dieses Modell erhält [+0"/+2"] BEW, wenn es einen **Sturmangriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet. Wenn dieses Modell einen **Angriff** gegen ein gegnerisches Modell durchführt, das unter dem Zustand **Bluten** leidet, erhält es [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse gegen jenes Modell.

### *Crucial Artery/Lebenswichtige Arterie*

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

### *Hooked/Am Haken*

Wenn ein gegnerisches Modell Schaden durch ein Spielbuch-Schadensergebnis dieses Modells erleidet, erleidet das gegnerische Modell für den Rest des Zuges [-1] VER.

## HEROISCHER SPIELZUG

### *Sanguine Pool/Blutroter Tümpel [ Impuls 3" ]*

Gegnerische Modelle, die unter dem Zustand **Bluten** leiden und sich innerhalb des Impulses befinden, erleiden [-4"/-4"] BEW.

Erskirii, Mensch, Weiblich,  
Offensiver Mittelfeldspieler



Größe 30mm



# PRINCESS

Nahkampfbereich 1"

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

1



T

2



3



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

*Blood/Blut*



SB

-

✗

✗

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

*Rabid Animal/  
Tollwütiges Tier*



SB

-

✓

✗

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



8



# PRINCESS

## 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.

Raede, Tier,  
Maskottchen



Größe 30mm



# Ox

Nahkampfbereich 1"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/8"	7	3/6"	3+	1	4/5



CHARAKTERSPIELZUG	KST	SW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

**Tough Skin/Zähe Haut** 1 4" - ✓ ✓

Das befreundete Ziel-Modell erhält [+1] RÜS.

**They Ain't Tough!/  
Die Sind Nich' Hart!** 1/GB 6" - ✓ x

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

**Butchery/Fleischerei** 2/GB 6" - ✓ x

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



19



# Ox

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

*The Owner/Der Besitzer [ Aura 4" ]*

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse.

## LEGENDÄRER SPIELZUG

*Get 'Em Lads!/Holt Sie Euch, Leute! [ Aura 6" ]*

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Gildenmodelle [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse. Gegnerische Modelle innerhalb dieser Aura erleiden [-1] RÜS.

Skalde, Mensch, Männlich,  
Offensiver Mittelfeldspieler,  
Kapitän



Größe 30mm





# SHANK

Nahkampfbereich 2"

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

T



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

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

1/GB SE - ✗ ✓

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

*Thousand Cuts/  
Tausend Schnitte*

3/GB 6" - ✓ ✓

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





# SHANK

## 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.

Erskirii, Mensch, Männlich,  
Außenstürmer



Größe 30mm



# TENDERISER

Nahkampfbereich 2"

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

T

NG



1



2  
>

3

3  
NG

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

<i>Seismic Kick/ Seismischer Schuss</i>	1	SE	-	✓	✓
---	---	----	---	---	---

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**.

<i>Ground Pound/Bodenschmetterer</i>	3/☠☠	SE	Impuls 2"	✗	✗
--------------------------------------	------	----	-----------	---	---

Alle anderen Modelle innerhalb des Impulses erleiden einen [2"]-**Stoß** direkt von diesem Modell weg, [2] SDN und den Zustand **Niedergeschlagen**.



19





# TENDERISER

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Rush Keeper/Vorstößbrecher*

Solange sich dieses Modell innerhalb von [4"] um einen befreundeten **Torpfeiler** befindet und ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** innerhalb von [6"] um dieses Modell beendet, darf dieses Modell, sofern es nicht verwickelt ist, sofort einen **Sturmangriff** gegen das gegnerische Modell durchführen. Vorstoßbrecher darf nur einmal pro Zug ausgelöst werden.

### *Goal Defence/Torverteidigung*

Gegnerische Modelle erleiden [+1] ZW auf **Torschüsse**, solange sich dieses Modell innerhalb von [4"] um einen befreundeten **Torpfeiler** befindet.

Castellyer, Mensch, Männlich  
Torhüter



Größe 40mm



# TRUFFLES

Nahkampfbereich 1"

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



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

*Hog Wild/  
Wildes Schwein*

1	SE	-	✓	✓
---	----	---	---	---

Das erste Mal, wenn dieses Modell während dieses Zuges durch einen gegnerischen **Angriff** oder Charakterspielzug Schaden erleidet, darf es sofort einen **Lauf** durchführen.





# TRUFFLES

## CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

### *Vindictive/Rachsüchtig [ Mensch ]*

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

### *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.





# DIE FLEISCHERGILDE

*Wer die sind? Ein wirklich übler Haufen.  
Allesamt Mörder.*

*Jepp, diese Jungs spielen ihren Gildenball nur auf eine Weise.  
Sie stürmen in einem wilden Lauf das Feld hinab und lassen  
eine Sauerei zurück, die ein Schiffswrack gut aussehen lässt.*

*Was den meisten Leuten echt Angst macht, ist, dass sie sich  
im Lauf der Jahre den Ruf erarbeitet haben, manchmal  
einfach die Regeln zu vergessen. Du kannst gegen jede  
Mannschaft verlieren, aber diese Jungs langen viel heftiger zu.  
Die Fleischergilde musste ihre Mannschaft mehr als einmal  
für einen seltsamen „Unfall“ auslösen, nachdem jemand nur  
noch als Erinnerung heimgekehrt ist, wenn du weißt, was ich  
meine.*

*Leg dich nicht mit denen an, Junge. Du kannst um sie  
herumrennen, wie du willst, gerade außerhalb der Reichweite  
eines Ungeheuers wie dem Ox, aber bete darum, dass sie dich  
nicht erwischen. Ich bin zu alt und weise, als dass ich Freunde  
in diesem Spiel hätte, aber wenn ich welche hätte, dann hätte  
ich mitansehen müssen, wie zu viele von ihnen nach Spielen  
gegen diese Verrückten in Holzkisten nach Hause gehen.*

*Für sie bist du nur Fleisch. Schwaches, zartes, weiches Fleisch.  
Und sie sind die Fleischer.*

**- Greyscales, Vizekapitän der Fischergilde**



# DIE FLEISCHERGILDE

## SPIELER DER GEWERKSCHAFT

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



MINX



DECIMATE



RAGE



GUTTER



HARRY, THE HAT



AVARISSE & GREEDE