



ARACNOS



ALIENS

UMSENSEN
PASSIV

IGNORIERE BALLRAUB. FALLS ARACNOS DEN ZUSTAND BLUTEND ERHÄLT WÄHREND ER BALLTRÄGER IST, WIRD DER BALL VOM SPIELFELD ENTFERNT UND EIN NEUER BALL WIRD AUF DAS SPIELFELD TELEPORTIERT



PARALYSIEREN

DER ANGEGRIFFENE BASHER WIRD BIS ZUR NÄCHSTEN AUFFRISCHPHASE PARALYSIERT



1



3



2



3



+1



5





NEXUS



ALIENS

ALIENRÜSTUNG 1

PASSIV

ALLE WAFFEN VERURSACHEN -1 

UNVERWÜSTLICH

PASSIV

NEXUS DARF ALLE BASHER EFFEKTE
IGNORIEREN



1



•



1



•



3



•



-1

VERTEIDIGUNGS-
WÜRFEL



1



•



VORSTOSS



2





STACHELRÜCKEN



ALIENS

KEINE ARME

PASSIV

**DU DARFST KEINE BALLBEZOGENE AKTIONEN
DURCHFÜHREN**

SPRINT

BEWEGE DICH UM 1 HEXFELD

RISIKOSPIEL

**NIMM DEN STACHELRÜCKEN UND EINEN
BENACHBARTEN FEINDLICHEN BASHER VOM
SPIELFELD**



/ • /



1



1



•



+1



2



•



-1

**VERTEIDIGUNGS-
WÜRFEL**



3





XENO-ALPHA



ALIENS

CHAMPION
PASSIV

EINMAL PRO RUNDE:
WIRF EINE WÜRFEL NEU
FANGSTRAHL
WÄHLE EINEN BALLTRÄGER IN EINER
ENTFERNUNG VON 1 GEBIET UND WIRF:



FALLS EIN  GEWORFEN WIRD, **BALLRAUB**
[IGNORIERE JEDES ANDERE ERGEBNIS]



1



1



2



+1



1



VORSTOSS



3





XENO-BETA



ALIENS

SPRINT

DU DARFST DIE AKTIVITÄT KAMPF
ÜBERSPRINGEN, UM DICH 2 HEXFELDER WEIT
ZU BEWEGEN

HEILUNG

DU DARFST DIE AKTIVITÄT KAMPF
ÜBERSPRINGEN, UM 1 WUNDE EINES
BENACHBARTEN BASHERS AUS DEINEM TEAM
ZU HEILEN



BALLRAUB



VORSTOSS



4





XENO-GRAUER



ALIENS

GEDANKENSTURM

1



EFFEKT BEI EINEM TREFFER:

DER AUSGEWÄHLTE BASHER VERLIERT SEINEN
EINFLUSSBEREICH UND KANN BIS ZUR NÄCHSTEN
AUFFRISCHPHASE NICHT

AKTIVIERT WERDEN

SPIELFÜHRER

FALLS SICH DER XENO GRAUE BEI SEINER AKTIVIERUNG IM
HEILRAUM BEFINDET DARF SICH DER COACH ENTSCHEIDEN
STATTOESSEN EINEN ANDEREN BASHER DES TEAMS AUS
DEM SPIELFELD ZU AKTIVIEREN



1



2



2



-1

VERTEIDIGUNGS-
WÜRFEL



1



VORSTOSS



4





CHROMIUM



MENSCHEN

CHAMPION
PASSIV

EINMAL PRO RUNDE:
WIRF EINEN WÜRFEL NEU
FANGSTRAHL
WÄHLE EINEN BALLTRÄGER BIS ZU 1 GEBIET
ENTFERNT UND WIRF:



FALLS EIN GEWÜRFELT WIRD, **BALLRAUB**
[IGNORIERE JEDES ANDERE ERGEBNIS]



3





GD-209



MENSCHEN

KEINE ARME
PASSIV

DU DARFST KEINE BALLBEZOGENEN
AKTIONEN DURCHFÜHREN

RISIKOSPIEL

ENTFERNE GD-209 UND EINEN BENACHBARTEN
FEINDLICHEN BASHER AUS DEM SPIEL



/ • /



1



2



+1



1



-1

VERTEIDIGUNGS-
WÜRFEL



3





IRIDIUM



MENSCHEN

BRILLIANTER PASS

PASSIV

DU DARFST DEN BALL BIS ZU 2 GEBIETE WEIT
PASSEN

SPIELFÜHRER

FALLS SICH IRIDIUM BEI SEINER
AKTIVIERUNG IM HEILRAUM BEFINDET DARF
SICH DER TRAINER ENTSCHEIDEN
STATTDESSEN EINEN ANDEREN BASHER DES
TEAMS AUF DEM SPIELFELD ZU AKTIVIEREN



2



•



2



•



3



•



-1

VERTEIDIGUNGS-
WÜRFEL



1



•



VORSTOSS



4





MERCURY



MENSCHEN

AGIL
PASSIV

IGNORIERE BEI BALLBEZOGENEN AKTIONEN
FEINDLICHE EINFLUSSGEBIETE

TÄUSCHUNG
PASSIV

ENMAL PRO RUNDE:
WIRF DEN WÜRFEL EINES FEHLGESCHLAGENEN
AUSWEICHTESTS ERNEUT



5





THORIUM



MENSCHEN

SPRINT

DU DARFST DIE AKTIVITÄT KAMPF
ÜBERSPRINGEN, UM DICH 2 HEXFELDER WEIT
ZU BEWEGEN

NANO HEILUNG

DU DARFST DIE AKTIVITÄT KAMPF
ÜBERSPRINGEN, UND 1 WUNDE EINES BASHERS
AUS DEINEM TEAM IN EINER ENTFERNUNG VON
1 GEBIET HEILEN



 **BALLRAUB**



 **VORSTOSS**



4





TITANIUM



MENSCHEN

ABGEHÄRTET
PASSIV



BEI VERTEIDIGUNG

UNVERWÜSTLICH
PASSIV

DU DARFST VORSTOSS-EFFEKTE IGNORIEREN



VORSTOSS



**-1 VERTEIDIGUNGS-
WÜRFEL**



3





AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



AKTIVIERUNG



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



**GALAXY
BALL**

EREIGNIS



**GALAXY
BALL**

EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



**GALAXY
BALL**

EREIGNIS



EREIGNIS