



HEROISCHE LANDUNG



BEDINGUNGEN

Ein befreundetes Modell gibt [1] MP aus, um einen Heroischen Spielzug durchzuführen.

BELOHNUNGEN

Die befreundete Mannschaft erhält [1] MP.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III





SUPERFAN



BEDINGUNGEN

Die befreundete Mannschaft kassiert ein Tor.

BELOHNUNGEN

Statt einen Torabschlag durchzuführen, darf der Kontrollierende Spieler den **Ballmarker** in Besitz eines befreundeten Modells innerhalb von [6"] um den befreundeten **Torpfeiler** platzieren.






Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE




SAISON III





BEHANDLUNG

AUF DEM FELD



BEDINGUNGEN

Ein befreundetes Modell nutzt ‚*Na Los, Kumpel!*‘, um Zustände zu entfernen.

BELOHNUNGEN

Das befreundete Modell darf sofort ‚*Durchatmen!*‘ nutzen, ohne MP auszugeben.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III





FASS!



BEDINGUNGEN

Ein bedreundetes [Maskottchen]-Modell beginnt seine Aktivierung innerhalb von [4"] ein befreundetes [Kapitän]-Modell.

BELOHNUNGEN

Das befreundete [Maskottchen]-Modell erhält für den Rest der Aktivierung ‚Wütend‘.

*(Wütend: Dieses Modell darf **Sturmangriffe** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.)*





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III





GUTE DECKUNG



BEDINGUNGEN

Während seiner Aktivierung nutzt ein befreundetes Modell einen Charakterspielzug, bevor es sein Standard-Vorrücken ausführt.

BELOHNUNGEN

Besitzt der Charakterspielzug eine RW mit einem Zahlenwert, erhält der Charakterspielzug [+2"] RW.





Gilda Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III



GELASSENHEIT

BEDINGUNGEN

Ein befreundetes Modell führt einen **Pass** durch, während es von einem oder mehreren gegnerischen Modellen verwickelt wird.

BELOHNUNGEN

Das befreundete Modell erhält für die Dauer der Aktion [+2/+0"] SCHF.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III





SPIEL- MANIPULATION



BEDINGUNGEN

Der gegnerische Spieler handelt eine Schuss-Abweichung ab.

BELOHNUNGEN

Der Kontrollierende Spieler darf den gegnerischen Spieler dazu zwingen, die Würfe für die Schuss-Abweichung zu wiederholen. Diese Würfe dürfen nicht ein weiteres Mal wiederholt werden.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III





AUSSEN- VERTEIDIGER



BEDINGUNGEN

Ein befreundetes Modell sagt einen **Sturmangriff** an, während es sich innerhalb von [8"] um den Rand des Feldes befindet.

BELOHNUNGEN

Das befreundete Modell gibt [1] Einfluss weniger aus, um diesen **Sturmangriff** durchzuführen.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III



AUF AUFPRALL VORBEREITEN

BEDINGUNGEN

Ein gegnerisches Modell visiert ein befreundetes Modell mit einem **Sturmangriff** an.

BELOHNUNGEN

Das befreundete Modell erhält für die Dauer des **Sturmangriffs** ‚*Stoisch*‘ und ‚*Zäh*‘.
(**Stoisch**: Einmal pro Zug darf dieses Modell den ersten **Stoß** ignorieren, den es erleidet.)
(**Dickes Fell**: Gegnerische Spielzüge, die diesem Modell Schaden zufügen, oder Spielbuch-Schadensergebnisse, die dieses Modell treffen, werden um [-1] SDN reduziert.)





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III



KNIESCHLEIFER

BEDINGUNGEN

Ein befreundetes Modell erzielt ein Tor.

BELOHNUNGEN

Bevor der folgende Torabschlag durchgeführt wird, darf das Modell, welches das Tor erzielt hat, sofort bis zu seiner Maximalbewegung **Ausweichen**, statt *„Lauf Weiter!“* zu nutzen.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III



MANNDECKUNG

BEDINGUNGEN

Ein befreundetes Modell verursacht bei einem gegnerischen [Kapitän]-Modell den Zustand **Ausgeschaltet**.

BELOHNUNGEN

Füge während der nächsten Versorgungsphase [+2] Einfluss zum Einflussvorrat der befreundeten Mannschaft hinzu.






Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III





FÜR WEN HÄLTST DU DICH?



BEDINGUNGEN

Ein Gegner erzielt ein Tor.

BELOHNUNGEN

Das gegnerische Modell bekommt einen **Vergeltung-Token**. Wenn ein befreundetes Modell einen Angriff gegen ein gegnerisches Modell mit **Vergeltung-Token** durchführt, darf das befreundete Modell den **Vergeltung-Token** entfernen, um [+4] Nettotreffer zu erhalten.





Guild Ball

GILDENKOMPLOTTE



SAISON III

