

4 Fremder
B.E.M.-TOURISTEN



"Oh XR-37y/9Z! Schau, dieser wunderschöne Asteroid! (*KLICK*) Eine Reisegruppe von "Galactic Voyages" besucht diesen Ort und Du fragst Dich wer schlimmer ist, die Soldaten oder diese Typen. Egal, wenn Du etwas verkaufen möchtest werden die Aliens sofort dieses "Souvenir" erwerben, für den doppelten Preis, den Du in der Stadt zahlen müsstest oder, falls dort nicht erhältlich, für 6 Gold.

Copyright (c) Thorsten Thielen

1 Ereignis
B.E.M.-HECKENSCHÜTZE



Ein hinterhältiger Heckenschütze lauert hier auf vorbeikommende Opfer. Würf einen Würfel: 1 = Du wirst getroffen! Du verlierst einen Lebenspunkt und alle Rüstungsteile, die Du trägst (desintegriert); 2-4 = Du wirst getroffen! Du verlierst einen Lebenspunkt; 5 = Der Heckenschütze verfehlt dich; 6 = Das Gewehr des Heckenschützen explodiert (miese Alien-Technik). Wurf diese Karte auf den Ablagestapel.

Copyright (c) Thorsten Thielen

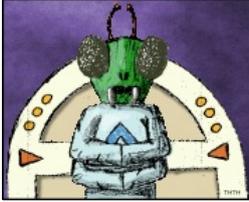
4 Fremder
B.E.M.-JÄGER



"Nur ein toter B.E.M. ist ein guter B.E.M.!" schreit der Jäger und wedelt wie verrückt mit seiner Laserpistole. Wenn Du den Aufenthaltsort eines B.E.M.s kennst, kannst Du mit ihm dorthin teleportieren, wo die beiden dann bis zum Tode kämpfen werden (wurf beide Karten auf den Ablagestapel).

Copyright (c) Thorsten Thielen

4 Fremder
B.E.M.-KLERIKER



"Weiche von diesem heiligen Boden!" zischt die Kreatur Dich an. Wurf einen Würfel: 1 = Du wirst in eine Kröte verwandelt! 2 = Du wirst in die Radioaktive Zone teleportiert; 3 = Du wirst zum Warprior teleportiert; 4,5 = Ein Wächter (Stärke 5) eilt herbei und greift Dich an; 6 = Aber es passiert nichts weiter ...

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Alien-Feind
B.E.M.-MUTANT



TALENT 6

Fauchend und zischend nährt die schreckliche Kreatur sich Dir mit Blutdurst in ihren Facettenaugen. Wenn Du von dem Monster besiegt wirst verlierst Du nicht nur ein Leben, sondern musst noch einen Würfel werfen. Wenn die Augenzahl grösser als deine verbleibenden Leben ist, verwandelt Dich der giftige Biss des Monsters in eine Kröte!

Copyright (c) Thorsten Thielen

TIMESCAPE

TIMESCAPE

TIMESCAPE

TIMESCAPE

TIMESCAPE

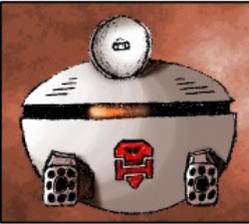
4 Fremder
"BRINGT MICH ZU EUREM ANFÜHRER"



Genau das ist es, was dieser kleine Kerl von Dir verlangt. Wenn Du willst, kannst Du mit ihm direkt zum Schloss des Königs in der Stadt fliegen. Wenn nicht wartet er hier, bis jemand ihm seinen Wunsch erfüllt.

Copyright (c) Thorsten Thielen

5 Begleiter
KAMPFDRONE

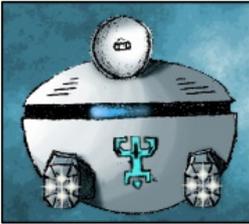


STÄRKE 7

Du kannst die Drope auf jedem Feld, auf dem Du deinen Zug beendest, zurücklassen. Sie wird dort warten und jeden angreifen der das Feld betritt, ausser ihrem Besitzer. Wenn Du das Feld wieder betrittst, kannst Du die Drope wieder mit Dir nehmen. Jeder Spieler, der die Drope besiegt kann, anstatt sie zu zerstören, versuchen ihr Besitzer zu werden. Wurf zwei Würfel; wenn Du weniger als dein Talent wirfst, bist Du von nun an Besitzer der Drope.

Copyright (c) Thorsten Thielen

5 Begleiter
PSI-DRONE



TALENT 7

Du kannst die Drope auf jedem Feld, auf dem Du deinen Zug beendest, zurücklassen. Sie wird dort warten und jeden angreifen der das Feld betritt, ausser ihrem Besitzer. Wenn Du das Feld wieder betrittst, kannst Du die Drope wieder mit Dir nehmen. Jeder Spieler, der die Drope besiegt kann, anstatt sie zu zerstören, versuchen ihr Besitzer zu werden. Wurf zwei Würfel; wenn Du weniger als dein Talent wirfst, bist Du von nun an Besitzer der Drope.

Copyright (c) Thorsten Thielen

5 Gegenstand
FERNSTEUERUNG



Wenn Du die Fernsteuerung besitzt, kannst Du alle deine Dronen von überall her kontrollieren: In jedem Zug kannst Du die Dronen ein Feld in einer beliebigen Richtung bewegen. Die Dronen können Wasser überqueren, aber können die innere Region, die Stadt, die Katakomben, etc. nicht alleine betreten.

Copyright (c) Thorsten Thielen

5 Gegenstand
BETÄUBUNGSSTOCK



Wenn Du den Stock im Kampf gegen einen anderen Spieler als Waffe einsetzt, verliert dieser keinen Lebenspunkt. Goldsack oder was auch immer, sondern muss halb soviele Züge (aufrunden) aussetzen, wie deine Punktzahl im Kampf seine überstiegen hat.

Copyright (c) Thorsten Thielen

TIMESCAPE

TIMESCAPE

TIMESCAPE

TIMESCAPE

TIMESCAPE