

Mystische Studie 2

Aktion: Zauber

Upgrade: 1 Energie

Ziehe 2 Karten

Wenn du diese Karte geupgradet hast, führe zuerst Hellsicht 2 aus dann ziehe 2 Karten.

Fae Beschwörung 2

Aktion-Zauber

Beschwöre 2 Vasallen-Spielsteine.

Winde des Winters 3

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Upgrade: 2 Energie

Erschöpfe 2 Charaktere deiner Wahl.

Falls dieser Zauber geupgradet wurde, lege eine Schock-Marke auf die erschöpften Charaktere.

Fessel Falle 3

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Lege zwei Schock-Marken auf einen Charakter deiner Wahl.

Heroischer Hausgeist 2

Charakter: Fae Hund

Wenn der heroische Hausgeist Schaden an der Festung macht, ziehe 1 Karte.

Listig

Heroischer Hausgeist 2

Charakter: Fae Hund

Wenn der heroische Hausgeist Schaden an der Festung macht, ziehe 1 Karte.

Listig

1/2

1/2

Heroischer Hausgeist 2

Charakter: Fae Hund

Wenn der heroische Hausgeist Schaden an der Festung macht, ziehe 1 Karte.

Listig

Heroischer Hausgeist 2

Charakter: Fae Hund

Wenn der heroische Hausgeist Schaden an der Festung macht, ziehe 1 Karte.

Listig

1/2

1/2

Weisheit der Ältesten 4

Aktion: Zauber

Durchsuche dein Deck nach einem Zauber oder einer Aura und nehme sie auf die Hand.

Turm des Zauberers 5

Gebäude

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst, nehme einen Zauber oder eine Aura aus dem Friedhof auf die Hand zurück.

0/4

Kristallkugel 3

Artefakt

Führe Hellsicht 1 in deiner Erholungsphase aus.

Drittes Auge 3

Aura

Verzaubere einen Charakter. Wenn der verzauberte Charakter Kampfschaden an der Festung macht, ziehen du und eine deiner Mitspielerinnen 1 Karte.

Drittes Auge 3

Aura

Verzaubere einen Charakter. Wenn der verzauberte Charakter Kampfschaden an der Festung macht, ziehen du und eine deiner Mitspielerinnen 1 Karte.

Drittes Auge 3

Aura

Verzaubere einen Charakter. Wenn der verzauberte Charakter Kampfschaden an der Festung macht, ziehen du und eine deiner Mitspielerinnen 1 Karte.

Drittes Auge 3

Aura

Verzaubere einen Charakter. Wenn der verzauberte Charakter Kampfschaden an der Festung macht, ziehen du und eine deiner Mitspielerinnen 1 Karte.

Runen des Schutzes 1

Aura

Verzaubere einen Charakter oder ein Gebäude.
Falls Rune des Schutzes einen Charakter verzaubert erhält dieser +0/+2.
Falls Rune des Schutzes ein Gebäude verzaubert erhält dieses +0/+4.

Zauberlehrling 3

Charakter: Mensch Magierin

Wenn du den Zauberlehrling spielst, nehme einen Zauber oder eine Aura deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Buch der Zauber 3

Artefakt

Zauber und Auren die du spielst kosten 1 Energie weniger.

1/2

Gemeinsame Traumreise 6

Aktion: Zauber

Arbeit

Als zusätzliche Kosten für diesen Zauber erschöpfe einen Charakter. Ziehe 5 Karten, dann mische 2 Karten deiner Wahl aus deiner Hand in dein Deck zurück. Jede Mitspielerin die geholfen hat diesen Zauber zu spielen kopiert ihn. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Gemeinsame Traumreise 6

Aktion: Zauber

Arbeit

Als zusätzliche Kosten für diesen Zauber erschöpfe einen Charakter. Ziehe 5 Karten, dann mische 2 Karten deiner Wahl aus deiner Hand in dein Deck zurück. Jede Mitspielerin die geholfen hat diesen Zauber zu spielen kopiert ihn. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Gemeinsame Traumreise 6

Aktion: Zauber

Arbeit

Als zusätzliche Kosten für diesen Zauber erschöpfe einen Charakter. Ziehe 5 Karten, dann mische 2 Karten deiner Wahl aus deiner Hand in dein Deck zurück. Jede Mitspielerin die geholfen hat diesen Zauber zu spielen kopiert ihn. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Gemeinsame Traumreise 6

Aktion: Zauber

Arbeit

Als zusätzliche Kosten für diesen Zauber erschöpfe einen Charakter. Ziehe 5 Karten, dann mische 2 Karten deiner Wahl aus deiner Hand in dein Deck zurück. Jede Mitspielerin die geholfen hat diesen Zauber zu spielen kopiert ihn. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Zauberstab des Magus 3

Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst erhält der ausgerüstete Charakter +1+1 bis zum Ende dieses Zuges.

Rune der Nebelkinder 4

Aura

Verzaubere einen Charakter. Der verzauberte Charakter erhält Listig.

Entschärfen 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Wähle 1 aus
- Das Spielen 1 Fallen-Karte deiner Wahl misslingt.
- Zerstöre eine Aura deiner Wahl.

Seifenblasen Hasen 2

Aktion-Zauber

Blitzschnell
1 Charakter deiner Wahl erhält -2/-0 und ein weiterer deiner Wahl erhält +0/+2.

Aife, Meisterin des Mystischen 4

Charakter: Fae Magier

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst beschwöre einen Vasallen-Spielstein. Bezahl 3 Energie und erschöpfe mich: Deine Vasallen-Spielsteine erhalten Listig und Tapfer bis zum Ende des Zuges.

Antiker Bibliothekar 5

Charakter: Fae Automat

Immer wenn Antiker Bibliothekar angreift, schicke einen Zauber aus deinem Friedhof ins Exil, dann kopiere einen Zauber der von Antiker Bibliothekar ins Exil geschickt wurde. Die Kosten der Kopie sind 0.

Listig

2/4

Antiker Bibliothekar 5

Charakter: Fae Automat

Immer wenn Antiker Bibliothekar angreift, schicke einen Zauber aus deinem Friedhof ins Exil, dann kopiere einen Zauber der von Antiker Bibliothekar ins Exil geschickt wurde. Die Kosten der Kopie sind 0.

Listig

2/4

Antiker Bibliothekar 5

Charakter: Fae Automat

Immer wenn Antiker Bibliothekar angreift, schicke einen Zauber aus deinem Friedhof ins Exil, dann kopiere einen Zauber der von Antiker Bibliothekar ins Exil geschickt wurde. Die Kosten der Kopie sind 0.

Listig

2/4

Antiker Bibliothekar 5

Charakter: Fae Automat

Immer wenn Antiker Bibliothekar angreift, schicke einen Zauber aus deinem Friedhof ins Exil, dann kopiere einen Zauber der von Antiker Bibliothekar ins Exil geschickt wurde. Die Kosten der Kopie sind 0.

Listig

2/4

Zaubertrick 1

Aktion: Zauber

2 Energie

Vorhersage 3

Wähle 1:

- Erschöpfe einen Charakter deiner Wahl, dann lege eine Schock-Marke auf diese Kreatur.
 - Eine Kreatur deiner Wahl erhält Listig bis zum Ende des Zuges.
 - Ziehe 2 Karten, dann werfe eine Karte ab.
- Wenn dieser Zauber geupgradet wurde, verliert er Vorhersage 3.

Arkaner Hinterhalt 1

Aktion Zauber

Blitzschnell

Vorhersage 2

Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.

Arkaner Hinterhalt 1

Aktion Zauber

Blitzschnell

Vorhersage 2

Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.

Arkaner Hinterhalt 1

Aktion Zauber

Blitzschnell

Vorhersage 2

Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.

Arkaner Hinterhalt 1

Aktion Zauber

Blitzschnell

Vorhersage 2

Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.

Kopie Katze 4

Charakter: Fae Katze

Wenn du Kopie Katze spielst verwandele sie in eine Kopie eines verbündeten Charakters der kein Held ist, aber ihr Name ist Kopie Katze und sie bleibt eine 2/2. 2 Energie und Erschöpfe mich: Eine Spielerin deiner Wahl erhält die Kontrolle über mich.

2/2

Ard, Magischer Spiegel 6

Artefakt

In deiner Erfrischungsphase ziehen alle Spielerinnen 1 Karte.

Visionen der Anderen Welt 5

Aura

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst, ziehe 1 Karte.

Blendender Nebel 3

Aura

Blitzschnell
Verzaubere einen gegnerischen Charakter deiner Wahl.
Der verzauberte Charakter erhält -3/-3.

Ewiger Schlaf 6

Aura

Blitzschnell
Verzaubere einen gegnerischen Charakter deiner Wahl.
Erschöpfe den verzauberten Charakter.
Am Ende des Zuges der Spielmeisterin lege eine Schock-Marke auf die verzauberte Kreatur.

Mana-Quelle 5

Aura

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst, erfrische 2 Karten in deinem Energiepool.

Mana-Quelle 5

Aura

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst, erfrische 2 Karten in deinem Energiepool.

Mana-Quelle 5

Aura

Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst, erfrische 2 Karten in deinem Energiepool.

Santiago, Segelnder Künstler 6

Charakter: Mensch Magier

Immer wenn du eine Aura oder einen Zauber spielst, kopiere die Karte. Die Energiekosten der Kopie sind 0.

3/4

Santiago, Segelnder Künstler 6

Charakter: Mensch Magier

Immer wenn du eine Aura oder einen Zauber spielst, kopiere die Karte. Die Energiekosten der Kopie sind 0.

3/4

Santiago, Segelnder Künstler 6

Charakter: Mensch Magier

Immer wenn du eine Aura oder einen Zauber spielst, kopiere die Karte. Die Energiekosten der Kopie sind 0.

3/4

Santiago, Segelnder Künstler 6

Charakter: Mensch Magier

Immer wenn du eine Aura oder einen Zauber spielst, kopiere die Karte. Die Energiekosten der Kopie sind 0.

3/4

Nebelschiff 7

Aura

Team-Arbeit
Immer wenn ein verbündeter Charakter der Festung Kampfschaden zufügt, ziehen du und die Kontrolleurin des Charakters 1 Karte.

Spiegeltrick 2

Aktion Zauber

Blitzschnell
Kopiere eine Aktions-Karte deiner Wahl der von dir oder einer deiner Mitspielerinnen gespielt wurde. Die Kosten der Kopie sind 0.

Reisender Händler 3

Charakter: Mensch

Erschöpfe mich um die oberste Karte deines Decks ins Exil zu schicken.
Du kannst Karten die Reisender Händler ins Exil geschickt hat spielen.

2/2

Reisender Händler 3

Charakter: Mensch

Erschöpfe mich um die oberste Karte deines Decks ins Exil zu schicken.
Du kannst Karten die Reisender Händler ins Exil geschickt hat spielen.

2/2

Reisender Händler 3

Charakter: Mensch

Erschöpfe mich um die oberste Karte deines Decks ins Exil zu schicken.
Du kannst Karten die Reisender Händler ins Exil geschickt hat spielen.

2/2

Reisender Händler 3

Charakter: Mensch

Erschöpfe mich um die oberste Karte deines Decks ins Exil zu schicken.
Du kannst Karten die Reisender Händler ins Exil geschickt hat spielen.

2/2

Shnort, Mürrischer Lehrmeister 3

Charakter: Mensch Krieger

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst, lege eine +1/+1 Marke auf den Charakter.

2/3

Shnort, Mürrischer Lehrmeister 3

Charakter: Mensch Krieger

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst, lege eine +1/+1 Marke auf den Charakter.

2/3

Shnort, Mürrischer Lehrmeister 3

Charakter: Mensch Krieger

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst, lege eine +1/+1 Marke auf den Charakter.

2/3

Shnort, Mürrischer Lehrmeister 3

Charakter: Mensch Krieger

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst, lege eine +1/+1 Marke auf den Charakter.

2/3

Trunkenbolds Gold, Stamm-Taverne 2

Gebäude

Am Ende deines Zuges entferne 2 Schadensmarken von jeder erschöpften Kreatur.

0/4

Trunkenbolds Gold, Stamm-Taverne 2

Gebäude

Am Ende deines Zuges entferne 2 Schadensmarken von jeder erschöpften Kreatur.

0/4

Trunkenbolds Gold, Stamm-Taverne 2

Gebäude

Am Ende deines Zuges entferne 2 Schadensmarken von jeder erschöpften Kreatur.

0/4

Trunkenbolds Gold, Stamm-Taverne 2

Gebäude

Am Ende deines Zuges entferne 2 Schadensmarken von jeder erschöpften Kreatur.

0/4

Festmahl 6

Aktion

Team-Arbeit
Entferne alle Schadensmarken von verbündeten Kreaturen.

Festmahl

6

Aktion

Team-Arbeit
Entferne alle Schadensmarken
von verbündeten Kreaturen.

Festmahl

6

Aktion

Team-Arbeit
Entferne alle Schadensmarken
von verbündeten Kreaturen.

6

Kauziger Wanderer 2

Charakter: Kobold

Wenn du Kauziger Wanderer
spielst, schicke die oberste Karte
deines Decks ins Exil, für den
Rest des Spiels kannst du diese
Karte spielen

1/2

Kauziger Wanderer 2

Charakter: Kobold

Wenn du Kauziger Wanderer
spielst, schicke die oberste Karte
deines Decks ins Exil, für den
Rest des Spiels kannst du diese
Karte spielen

1/2

Kauziger Wanderer 2

Charakter: Kobold

Wenn du Kauziger Wanderer
spielst, schicke die oberste Karte
deines Decks ins Exil, für den
Rest des Spiels kannst du diese
Karte spielen

1/2

Kauziger Wanderer 2

Charakter: Kobold

Wenn du Kauziger Wanderer
spielst, schicke die oberste Karte
deines Decks ins Exil, für den
Rest des Spiels kannst du diese
Karte spielen

1/2

Läutet die Glocken 2

Aktion

Blitzschnell
Multi-Upgrade: 2 Energie
Verbündete Charakter erhalten
Wachsam bis zum Ende des Zuges.
Beschwöre 1 Wache-Spielstein
für jedes Mal das du diesen
Zauber geupgradet hast.

Läutet die Glocken 2

Aktion

Blitzschnell
Multi-Upgrade: 2 Energie
Verbündete Charakter erhalten
Wachsam bis zum Ende des Zuges.
Beschwöre 1 Wache-Spielstein
für jedes Mal das du diesen
Zauber geupgradet hast.

Läutet die Glocken 2

Aktion

Blitzschnell
Multi-Upgrade: 2 Energie
Verbündete Charakter erhalten
Wachsam bis zum Ende des Zuges.
Beschwöre 1 Wache-Spielstein
für jedes Mal das du diesen
Zauber geupgradet hast.

Mutiger Cavalier 5

Charakter: Mensch Krieger

Tollkühn

Am Ende der Kampfphase, falls Mutiger Cavalier angegriffen hat, lege 2 +1/+1 Marken auf Mutiger Cavalier.

3/3

Mutiger Cavalier 5

Charakter: Mensch Krieger

Tollkühn

Am Ende der Kampfphase, falls Mutiger Cavalier angegriffen hat, lege 2 +1/+1 Marken auf Mutiger Cavalier.

3/3

Mutiger Cavalier 5

Charakter: Mensch Krieger

Tollkühn

Am Ende der Kampfphase, falls Mutiger Cavalier angegriffen hat, lege 2 +1/+1 Marken auf Mutiger Cavalier.

3/3

Mutiger Cavalier 5

Charakter: Mensch Krieger

Tollkühn

Am Ende der Kampfphase, falls Mutiger Cavalier angegriffen hat, lege 2 +1/+1 Marken auf Mutiger Cavalier.

3/3

Göttliche Intervention 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges

Göttliche Intervention 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges

Göttliche Intervention 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges

Göttliche Intervention 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges

Gelassener Bauer 1

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, erzeuge 1

Energie.

1/1

Gelassener Bauer 1

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, erzeuge 1 Energie.

1/1

Gelassener Bauer 1

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, erzeuge 1 Energie.

1/1

Gelassener Bauer 1

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, erzeuge 1 Energie.

1/1

Standhafte Skulptur 4

Charakter: Elementar Golem

Erschöpfe mich und opfere mich:
Konter einen Zauber deiner Wahl
der eine Verbündete Permanente
als Ziel hat.

Wachsam

2/2

Standhafte Skulptur 4

Charakter: Elementar Golem

Erschöpfe mich und opfere mich:
Konter einen Zauber deiner Wahl
der eine Verbündete Permanente
als Ziel hat.

Wachsam

2/2

Standhafte Skulptur 4

Charakter: Elementar Golem

Erschöpfe mich und opfere mich:
Konter einen Zauber deiner Wahl
der eine Verbündete Permanente
als Ziel hat.

Wachsam

2/2

Standhafte Skulptur 4

Charakter: Elementar Golem

Erschöpfe mich und opfere mich:
Konter einen Zauber deiner Wahl
der eine Verbündete Permanente
als Ziel hat.

Wachsam

2/2

Inspirierender Priester 4

Charakter: Mensch Schamane

Immer wenn du einen Charakter
spielst oder beschwörst, heile das
Dorf um 1.

2/3

Inspirierender Priester 4

Charakter: Mensch Schamane

Immer wenn du einen Charakter
spielst oder beschwörst, heile das
Dorf um 1.

2/3

Inspirierender Priester 4

Charakter: Mensch Schamane

Immer wenn du einen Charakter spielst oder beschwörst, heile das Dorf um 1.

2/3

Inspirierender Priester 4

Charakter: Mensch Schamane

Immer wenn du einen Charakter spielst oder beschwörst, heile das Dorf um 1.

2/3

Verträumter Bauernjunge 1

Charakter: Mensch

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst lege eine +1/+1 Marke auf Verträumter Bauernjunge.
Tapfer

0/2

Verträumter Bauernjunge 1

Charakter: Mensch

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst lege eine +1/+1 Marke auf Verträumter Bauernjunge.

Tapfer

0/2

Verträumter Bauernjunge 1

Charakter: Mensch

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst lege eine +1/+1 Marke auf Verträumter Bauernjunge.

Tapfer

0/2

Verträumter Bauernjunge 1

Charakter: Mensch

Immer wenn du einen Charakter beschwörst oder spielst lege eine +1/+1 Marke auf Verträumter Bauernjunge.

Tapfer

0/2

Lustiger Laden 5

Gebäude

Wenn du Lustiger Laden spielst, schicke die obersten 4 Karten deines Decks ins Exil, du kannst diese Karten spielen

0/5

Lustiger Laden 5

Gebäude

Wenn du Lustiger Laden spielst, schicke die obersten 4 Karten deines Decks ins Exil, du kannst diese Karten spielen

0/5

Lustiger Laden 5

Gebäude

Wenn du Lustiger Laden spielst, schicke die obersten 4 Karten deines Decks ins Exil, du kannst diese Karten spielen

0/5

Lustiger Laden 5

Gebäude

Wenn du Lustiger Laden spielst,
schicke die obersten 4 Karten
deines Decks ins Exil, du kannst
diese Karten spielen

0/5

Flammen Fanatiker 2

Charakter: Kobold

Wenn Flammen Fanatiker
angreift, fügt sie der Festung 1
Schaden zu.
Rasend

2/1

Flammen Fanatiker 2

Charakter: Kobold

Wenn Flammen Fanatiker
angreift, fügt sie der Festung 1
Schaden zu.
Rasend

2/1

Flammen Fanatiker 2

Charakter: Kobold

Wenn Flammen Fanatiker
angreift, fügt sie der Festung 1
Schaden zu.
Rasend

2/1

Flammen Fanatiker 2

Charakter: Kobold

Wenn Flammen Fanatiker
angreift, fügt sie der Festung 1
Schaden zu.
Rasend

2/1

Knallerbse 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Füge einem gegnerischen
Charakter oder der Festung 2
Schaden zu.

Knallerbse 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Füge einem gegnerischen
Charakter oder der Festung 2
Schaden zu.

1

Knallerbse 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Füge einem gegnerischen
Charakter oder der Festung 2
Schaden zu.

1

Knallerbse 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Füge einem gegnerischen
Charakter oder der Festung 2
Schaden zu.

1

Feuerregen X+2

Aktion: Zauber

Füge X Gegnern 1 Schaden zu und beschwöre X Funken-Spielsteine.

Feuerregen X+2

Aktion: Zauber

Füge X Gegnern 1 Schaden zu und beschwöre X Funken-Spielsteine.

Fünkchen Fuchs 3

Charakter: Elementar-Fuchs

Wenn du den Fünkchen Fuchs spielst, beschwöre einen Funken-Spielstein.
Listig, Rasend

2/1

Fünkchen Fuchs 3

Charakter: Elementar-Fuchs

Wenn du den Fünkchen Fuchs spielst, beschwöre einen Funken-Spielstein.
Listig, Rasend

2/1

Fünkchen Fuchs 3

Charakter: Elementar-Fuchs

Wenn du den Fünkchen Fuchs spielst, beschwöre einen Funken-Spielstein.
Listig, Rasend

2/1

Fünkchen Fuchs 3

Charakter: Elementar-Fuchs

Wenn du den Fünkchen Fuchs spielst, beschwöre einen Funken-Spielstein.
Listig, Rasend

2/1

Sternenschauer, Flamme der Hoffnung 6

Charakter: Elementar-Phoenix

2 Energie: Sternenschauer fügt der Festung 1 Schaden zu.
Wenn in einem Zug mindestens 3 unterschiedliche Quellen der Festung Schaden zugefügt haben kannst du Sternenschauer in deiner Endphase aus dem Friedhof spielen in dem du 3 Energie zahlst.
Listig

3/4

Marsch der Tausend Lichter 7

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Team-Arbeit
Jeder Angreifende Charakter fügt der Festung 1 Schaden zu

Marsch der Tausend Lichter 7

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Team-Arbeit
Jeder Angreifende Charakter fügt der Festung 1 Schaden zu

Die Böller Buben 3

Kreatur: Kobold Barden

Wenn Die Böller Buben angreifen erhalten andere angreifende Charaktere +1+0.
Geschickt

2/2

Die Böller Buben 3

Kreatur: Kobold Barden

Wenn Die Böller Buben angreifen erhalten andere angreifende Charaktere +1+0.
Geschickt

2/2

Die Böller Buben 3

Kreatur: Kobold Barden

Wenn Die Böller Buben angreifen erhalten andere angreifende Charaktere +1+0.
Geschickt

2/2

Die Böller Buben 3

Kreatur: Kobold Barden

Wenn Die Böller Buben angreifen erhalten andere angreifende Charaktere +1+0.
Geschickt

2/2

Funkensprüher 2

Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn der ausgerüstete Charakter angreift, fügt Funkensprüher 1 Schaden an der Festung zu.

Funkensprüher 2

Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn der ausgerüstete Charakter angreift, fügt Funkensprüher 1 Schaden an der Festung zu.

Funkensprüher 2

Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn der ausgerüstete Charakter angreift, fügt Funkensprüher 1 Schaden an der Festung zu.

Funkensprüher 2

Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn der ausgerüstete Charakter angreift, fügt Funkensprüher 1 Schaden an der Festung zu.

Spuk der Spiele 3

Charakter: Elementar

Wenn Spuk der Spiele und mindestens 1 anderer verbündeter Charakter angreifen fügt Spuk der Spiele einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.
Geschickt

2/2

Spuk der Spiele 3

Charakter: Elementar

Wenn Spuk der Spiele und mindestens 1 anderer verbündeter Charakter angreifen fügt Spuk der Spiele einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.

Geschickt

2/2

Spuk der Spiele 3

Charakter: Elementar

Wenn Spuk der Spiele und mindestens 1 anderer verbündeter Charakter angreifen fügt Spuk der Spiele einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.

Geschickt

2/2

Spuk der Spiele 3

Charakter: Elementar

Wenn Spuk der Spiele und mindestens 1 anderer verbündeter Charakter angreifen fügt Spuk der Spiele einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.

Geschickt

2/2

Kaboom-Arsenal 2

Aktion: Zauber

1 Energie
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Füge zwei Charakteren deiner Wahl 1 Schaden zu.
- Beschwöre einen Funken-Spielstein.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
Kopiere diese Karte für jedes Mal das du sie geupgradet hast. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Kaboom-Arsenal 2

Aktion: Zauber

1 Energie
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Füge zwei Charakteren deiner Wahl 1 Schaden zu.
- Beschwöre einen Funken-Spielstein.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
Kopiere diese Karte für jedes Mal das du sie geupgradet hast. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Kaboom-Arsenal 2

Aktion: Zauber

1 Energie
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Füge zwei Charakteren deiner Wahl 1 Schaden zu.
- Beschwöre einen Funken-Spielstein.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
Kopiere diese Karte für jedes Mal das du sie geupgradet hast. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Kaboom-Arsenal 2

Aktion: Zauber

1 Energie
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Füge zwei Charakteren deiner Wahl 1 Schaden zu.
- Beschwöre einen Funken-Spielstein.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
Kopiere diese Karte für jedes Mal das du sie geupgradet hast. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Dan, der Draufgänger 1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

Dan, der Draufgänger 1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

2/2

2/2

Dan, der Draufgänger 1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

2/2

Dan, der Draufgänger 1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

2/2

Rauschende Stimmung 1

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.

Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

Rauschende Stimmung 1

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.

Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

Rauschende Stimmung 1

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.

Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

Rauschende Stimmung 1

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.

Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

Funkentänzer 2

Kreatur-Elementar

Erschöpfe mich: Füge einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu.

Erfrische mich immer, wenn du eine Aktions-Karte spielst.

1/1

Funkentänzer 2

Kreatur-Elementar

Erschöpfe mich: Füge einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu.

Erfrische mich immer, wenn du eine Aktions-Karte spielst.

1/1

Funkentänzer 2

Kreatur-Elementar

Erschöpfe mich: Füge einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu.

Erfrische mich immer, wenn du eine Aktions-Karte spielst.

1/1

Funkentänzer 2

Kreatur-Elementar

Erschöpfe mich: Füge einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu.
Erfrische mich immer, wenn du eine Aktions-Karte spielst.

1/1

Wunderkerzen 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Beschwörte 1 Funken-Spielstein.

Wunderkerzen 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Beschwörte 1 Funken-Spielstein.

Rauchbombe 2

Aktion

Blitzschnell
Upgrade: 1 Energie
Eine Kreatur deiner Wahl erhält Listig bis zum Ende des Zuges.
Falls du diese Karte upgradest erhält die Kreatur auch Rasend.

Rauchbombe 2

Aktion

Blitzschnell
Upgrade: 1 Energie
Eine Kreatur deiner Wahl erhält Listig bis zum Ende des Zuges.
Falls du diese Karte upgradest erhält die Kreatur auch Rasend.

Gefräßiger Alligator 6

Charakter: Biest Elementar

Blüte: Gefräßiger Alligator und ein gegnerischer Charakter deiner Wahl schlagen sich gegenseitig. Dann, falls der gegnerische Charakter gestorben ist erhält Gefräßiger Alligator Zäh bis zum Ende des Zuges.

4/6

Gefräßiger Alligator 6

Charakter: Biest Elementar

Blüte: Gefräßiger Alligator und ein gegnerischer Charakter deiner Wahl schlagen sich gegenseitig. Dann, falls der gegnerische Charakter gestorben ist erhält Gefräßiger Alligator Zäh bis zum Ende des Zuges.

4/6

Pollen Fee 1

Charakter: Fae Elementar

Erschöpfe mich: Aktiviere die Blütenfähigkeit einer verbündeten Permanenten

Pollen Fee 1

Charakter: Fae Elementar

Erschöpfe mich: Aktiviere die Blütenfähigkeit einer verbündeten Permanenten

1/1

1/1

Pollen Fee

1

Charakter: Fae Elementar

Erschöpfe mich: Aktiviere die Blütenfähigkeit einer verbündeten Permanenten

1/1

Transzendiertes Teehaus

3

Gebäude

Blüte: Erzeuge 1 Energie

Transzendiertes Teehaus

3

Gebäude

Blüte: Erzeuge 1 Energie

0/4

0/4

Transzendiertes Teehaus

3

Gebäude

Blüte: Erzeuge 1 Energie

0/4

Massives Mammut

X+2

Charakter: Elementar Bestie

Wenn du Massives Mammut spielst lege X +1/+1 Marken auf Massives Mammut.
Brutal

1/1

Massives Mammut

X+2

Charakter: Elementar Bestie

Wenn du Massives Mammut spielst lege X +1/+1 Marken auf Massives Mammut.
Brutal

1/1

Erwachender Titan

5

Charakter: Elementar Kruv

Wenn du Erwachender Titan spielst erschöpfe ihn, dann lege 4 Schock-Marken auf Erwachender Titan.

Blüte: Entferne 1 Schock-Marke von Erwachender Titan.

Brutal

8/8

Marsch des Waldes

8

Aura

In deiner Erholungsphase beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.
Alle Elementare die du kontrollierst erhalten +3/+3.

Marsch des Waldes

8

Aura

In deiner Erholungsphase beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.
Alle Elementare die du kontrollierst erhalten +3/+3.

Weckruf des Waldes X+2

Aktion: Zauber

Beschwöre $\frac{1}{2} X$
Verbündeten-Spielsteine

Weckruf des Waldes X+2

Aktion: Zauber

Beschwöre $\frac{1}{2} X$
Verbündeten-Spielsteine

Herz des Waldes 4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

Herz des Waldes 4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

Herz des Waldes 4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

Herz des Waldes 4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

Grünfinger, der Gewaltige 4

Charakter: Elementar Kruv

du Grünfinger spielst darf jede deiner Mitspielerin einen Charakter erschöpfen den sie kontrolliert.
Falls so ein Feuer Charakter erschöpft wurde erhält Grünfinger Brutal.
Falls so ein Wasser Charakter erschöpft ziehe 2 Karten.
Falls so ein Erde Charakter erschöpft wurde erhält Grünfinger Tapfer.
Falls so ein Metall Charakter erschöpft wurde erhält Grünfinger Zäh.

4/4

Grünfinger, der Gewaltige 4

Charakter: Elementar Kruv

du Grünfinger spielst darf jede deiner Mitspielerin einen Charakter erschöpfen den sie kontrolliert.
Falls so ein Feuer Charakter erschöpft wurde erhält Grünfinger Brutal.
Falls so ein Wasser Charakter erschöpft ziehe 2 Karten.
Falls so ein Erde Charakter erschöpft wurde erhält Grünfinger Tapfer.
Falls so ein Metall Charakter erschöpft wurde erhält Grünfinger Zäh.

4/4

Ring der Ahnen 6

Gebäude

Alle Karten deiner Verbündeten erhalten Teamarbeit

0/6

Ring der Ahnen 6

Gebäude

Alle Karten deiner Verbündeten erhalten Teamarbeit

0/6

Ring der Ahnen 6

Gebäude

Alle Karten deiner Verbündeten erhalten Teamarbeit

0/6

Dachsbau 3

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

3

Dachsbau 3

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

3

Dachsbau 3

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

3

Dachsbau 3

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

3

0/4

0/4

0/4

Leylinie 8

Aura

Team-Arbeit

Wenn du Leylinie spielst, lege die untersten 2 Karten deines Decks erschöpft in deinen Energiepool.

Bezahle 3 Energie: Ziehe 1 Karte

8

Herald der Blüte 9

Charakter: Drache Elementar

Teamarbeit

Wenn Herald der Blüte angreift, aktiviere alle Blüte-Fähigkeiten von Verbündeten Permanenten.

Brutal, Zäh

Herald der Blüte 9

Charakter: Drache Elementar

Teamarbeit

Wenn Herald der Blüte angreift, aktiviere alle Blüte-Fähigkeiten von Verbündeten Permanenten.

Brutal, Zäh

8/8

8/8

8/8

Rituale der Ahnen

X+1 Energie

Zauber
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Verteile X +1/+1 Marken auf verbündeten Charakteren.
- Beschwöre 1/3 X (aufgerundet) Verbündeten Spielsteine.
- Decke die obersten X Karten deines Decks auf, nehme 2 der aufgedeckten Karten auf die Hand und mische den Rest in dein Deck zurück.

Rituale der Ahnen

X+1 Energie

Zauber
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Verteile X +1/+1 Marken auf verbündeten Charakteren.
- Beschwöre 1/3 X (aufgerundet) Verbündeten Spielsteine.
- Decke die obersten X Karten deines Decks auf, nehme 2 der aufgedeckten Karten auf die Hand und mische den Rest in dein Deck zurück.

Rituale der Ahnen

X+1 Energie

Zauber
Blitzschnell
Wähle 1 aus:
- Verteile X +1/+1 Marken auf verbündeten Charakteren.
- Beschwöre 1/3 X (aufgerundet) Verbündeten Spielsteine.
- Decke die obersten X Karten deines Decks auf, nehme 2 der aufgedeckten Karten auf die Hand und mische den Rest in dein Deck zurück.

Avatar des Landes 4

Charakter-Elementar

Die Stärke und Ausdauer von Avatar des Landes entspricht der Anzahl an Karten in deinem Energiepool

X/X

Avatar des Landes 4

Charakter-Elementar

Die Stärke und Ausdauer von Avatar des Landes entspricht der Anzahl an Karten in deinem Energiepool

X/X

Avatar des Landes 4

Charakter-Elementar

Die Stärke und Ausdauer von Avatar des Landes entspricht der Anzahl an Karten in deinem Energiepool

X/X

Priesterin der Mahay 4

Charakter Kruv Schamane

In deiner Erholungsphase kannst du eine zusätzliche Karte aus deiner Hand in deinen Energiepool legen

1/3

Priesterin der Mahay 4

Charakter Kruv Schamane

In deiner Erholungsphase kannst du eine zusätzliche Karte aus deiner Hand in deinen Energiepool legen

1/3

Ritus des Frühlings 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Aktiviere die Blüte Fähigkeit einer verbündeten Permanenten.
Ziehe 1 Karte.

Kräuterheilerin 2

Charakter: Elementar Kruv Schamanin

Blüte: entferne 1 Schadensmarke von einem Charakter deiner Wahl, dann wenn du 8 oder mehr Karten in deinem Energiepool hast, ziehe 1 Karte.

1/3

Kräuterheilerin 2

Charakter: Elementar Kruv Schamanin

Blüte: entferne 1 Schadensmarke von einem Charakter deiner Wahl, dann wenn du 8 oder mehr Karten in deinem Energiepool hast, ziehe 1 Karte.

1/3

Mahay's Herald 4

Charakter: Elementar

Wenn du Mahays Herald spielst, lege die unterste Karte deines Decks erschöpft in deinen Energiepool.

3/3

Mahay's Herald 4

Charakter: Elementar

Wenn du Mahays Herald spielst, lege die unterste Karte deines Decks erschöpft in deinen Energiepool.

3/3

Mahay's Herald 4

Charakter: Elementar

Wenn du Mahays Herald spielst, lege die unterste Karte deines Decks erschöpft in deinen Energiepool.

3/3

Mahay's Herald 4

Charakter: Elementar

Wenn du Mahays Herald spielst, lege die unterste Karte deines Decks erschöpft in deinen Energiepool.

3/3

Wachstum des Waldes 2

Aktion

Lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

3/3

Wachstum des Waldes 2

Aktion

Lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

3/3

Wachstum des Waldes 2

Aktion

Lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

3/3

Wachstum des Waldes 2

Aktion

Lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.