

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.

Nebelschiff 7

Aura

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

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

Mana-Quelle 5

Aura

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

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.

Blendender Nebel 3

Aura

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

Visionen der Anderen Welt 5

Aura

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

Ard, Magischer Spiegel 6

Artefakt

In deiner Erfrischungsphase ziehen alle Spielerinnen 1 Karte.

Kopie Katze

Wasser

4 Energie
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

Arkaner Hinterhalt Aktion Zauber	1	Zaubertrick Upgrade: 2 Aktion: Zauber	5
Blitzschnell Vorhersage 2 Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.		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.	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
Aife, Meisterin des Mystischen Charakter: Fae Magier	4	Seifenblasen Hasen Aktion-Zauber	2
Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst beschwöre einen Vasallen-Spielstein. Bezahle 3 Energie und erschöpfe mich: Deine Vasallen-Spielsteine erhalten Listig und Tapfer bis zum Ende des Zuges.		Blitzschnell 1 Charakter deiner Wahl erhält -2/-0 und ein weiterer deiner Wahl erhält +0/+2.	Entschärfen Aktion: Zauber
			Blitzschnell Wähle 1 aus - Das Spielen 1 Fallen-Karte deiner Wahl misslingt. - Zerstöre eine Aura deiner Wahl.
2/4			
Rune der Nebelkinder Aura	4	Zauberstab des Magus Artefakt: Ausrüstung	6
Verzaubere einen Charakter. Der verzauberte Charakter erhält Listig.		Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst erhält der ausgerüstete Charakter +1+1 bis zum Ende dieses Zuges.	Gemeinsame Traumreise 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.

Buch der Zauber Artefakt	3	Zauberlehrling Charakter: Mensch Magierin Wenn du den Zauberlehrling spielst, nehme einen Zauber oder eine Aura deiner Wahl aus dem Friedhof auf deine Hand zurück.	3	Runen des Schutzes 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.	1
Zauber und Auren die du spielst kosten 1 Energie weniger.			1/2		
Drittes Auge Wasser Aura Verzaubere einen Charakter. Wenn der verzauberte Charakter Kampfschaden an der Festung macht, ziehen du und eine deiner Mitspielerinnen 1 Karte.	3	Kristallkugel Artefakt Führe Hellsicht 1 in deiner Erholungsphase aus.	3	Turm des Zauberers Wasser Gebäude Immer wenn du einen Zauber oder eine Aura spielst, nehme einen Zauber oder eine Aura aus dem Friedhof auf die Hand zurück.	5
Weisheit der Ältesten Wasser Aktion: Zauber Durchsuche dein Deck nach einem Zauber oder einer Aura und nehme sie auf die Hand.	4	Heroischer Hausgeist Wasser Charakter: Fae Hund Wenn der heroische Hausgeist Schaden an der Festung macht, ziehe 1 Karte. Listig 1/2	2	Fessel Falle Aktion: Zauber Blitzschnell Lege zwei Schock-Marken auf einen Charakter deiner Wahl.	3
			0/4		

Winde des Winters Upgrade: 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Erschöpfe 2 Charaktere deiner Wahl.
Falls dieser Zauber geupgradet wurde, lege eine Schock-Marke auf die erschöpften Charaktere.

Fae Beschwörung

2

Wasser

Aktion-Zauber
Beschwöre 2 Vasallen-Spielsteine.

Mystische Studie Upgrade: 1

Aktion: Zauber

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

Leigh, Naive Hexe

Wasser

Charakter- Heldin Mensch
Magierin
Erschöpfe mich: Decke die obersten 2 Karten deines Decks auf. Nehme einen Zauber oder eine Aura die so aufgedeckt wurde auf die Hand und lege den Rest in deinen Friedhof.

Vasall

Charakter-Spielstein: Fae

Schwelle zur Anderen Welt

0

Aktion: Zauber

Jede Spielerin darf X Karten aus ihrer Hand in ihr Deck mischen, dann zieht jede Spielerin X+1 Karten.

Schicke Schwelle zur Anderen Welt ins Exil.

1/4

1/1

Helm der Mohan

2

Artefakt Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +0/+2 und Tollkühn.

Windschnitt, Klinge der See

3

Artefakt Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +2/+0 und Geschickt.

Egelsklinge

5

Metall

Multi Upgrade: Füge dem Dorf 2 Schaden zu
Der ausgerüstete Charakter erhält +2/+2.
Wenn der ausgerüstete Charakter angreift Heile das Dorf 1 für jedes Mal das du diese Karte geupgradet hast.

Treue Schild-Maid

3

Metall

Charakter Mensch Kriegerin
Ausrüstungen die du spielst
kosten 1 Energie weniger.
Tapfer

2/2

Annie & Bonnie

1

Artefakt Ausrüstung

Ausgerüsteter Charakter erhält
+1+0
Wenn du Annie und Bonnie spielst,
beschwöre einen
Splitterspielstein.

Verirrte Seele

4

Charakter Geist Krieger

Immer wenn du ein Artefakt
spielst, beschwöre 1
Splitter-Spielstein.
Waffenmeister

3/3

Test der Ahnen

5

Aktion

Ziehe X Karten wobei X die
Stärke deines Helden ist.

Blutbad-Symphonie

7

Aktion

Blitzschnell
Ein Charakter deiner Wahl im
Kampffeld schlägt jeden anderen
Charakter im Kampffeld.

Dämon der Vergessenen Sünden

7

Charakter Dämon

Füge dem Dorf 1 Schaden zu
Wenn der Dämon der Vergessenen
Sünden angreift kannst du eine
Ausrüstung opfern um einem anderen
Charakter deiner Wahl Brutal bis zum
Ende des Zuges zu geben.
Wenn du diese Karte spielst
beschwöre einen Splitter-Spielstein
für jedes Mal das du sie geupgradet
hast.
Brutal, Tollkühn, Waffenmeister

5/5

Dunkler Pakt

3

Aura

Erschöpfe mich Füge dem Dorf 1
Schaden zu, dann ziehe 1 Karte.

Ketten der Carceri

2

Artefakt Ausrüstung

Werfe eine Karte ab, der
ausgerüstete Charakter fügt
einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden
zu.

Ruheloser Geist

4

Charakter: Geist Krieger

Wenn dieser Charakter stirbt,
beschwöre 2 Splitterspielsteine.
Tollkühn

3/2

Waffenmeisters Finesse	3	Splittersturm	5	Mondscheinsichel	4
Aktion		Aura		Artefakt: Ausrüstung	
<p>Werfe 1 Karte ab.</p> <p>Wähle 1 aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beschwöre 2 Splitter-Spielsteine. - Schicke Zwei Karten deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. - Ein verbündeter Charakter deiner Wahl und ein gegnerischer Charakter deiner Wahl schlagen sich gegenseitig. <p>Wenn du diese Karte geupgradet hast, kostet sie 2 Energie weniger zu spielen.</p>		<p>Immer wenn ein Charakter ausgerüstet wird schlägt er einen Charakter deiner Wahl.</p>		<p>Wenn du Mondscheinsichel spielst, ziehe 1 Karte.</p> <p>Wenn der ausgerüstete Charakter angreift, fügt er einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu.</p>	
Klauen der Wyld	5	Klingenwirbel	Upgrade: 3	Ruf des Blutes	6
Artefakt: Ausrüstung		Aktion		Aura	
<p>Erschöpfe mich: Lege 3 +1/+1 Marken auf den ausgerüsteten Charakter.</p>		<p>Verteile X Schaden an Gegnern wobei X die Anzahl an Ausrüstungen ist die du kontrollierst</p> <p>Wenn diese Karte geupgradet wurde beschwöre 2 Splitter-Spielsteine.</p>		<p>Das erste Mal in einem Zug, wenn ein Held alleine angreift, erfrische ihn. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zweite Kampfphase.</p>	
Parasitäre Rüstung	2	Geist der Ruine	1	Versteckte Waffe	2
Metall		Charakter: Geist		Aktion	
<p>Artefakt: Ausrüstung</p> <p>Blitzschnell</p> <p>Upgrade: Werfe 1 Karte ab</p> <p>Der Ausgerüstete Charakter erhält +1/+2</p> <p>Wenn du diese Karte geupgradet hast erhält der ausgerüstete Charakter zusätzlich Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges.</p>		<p>Wenn du Geist der Ruine spielst beschwöre einen Splitter-Spielstein.</p>		<p>Blitzschnell</p> <p>Wähle eine Ausrüstung aus deiner Hand aus und rüste ein Held deiner Wahl damit aus.</p>	
			0/2		

Riuchgul, Stählerne Friedhof

5

Gebäude

Immer wenn ein verbündeter Charakter mit Waffenmeister angreift, kannst du zwei Splitter-Spielstein beschwören und den angreifenden Charakter damit ausrüsten.

0/6

Schmied der Schwarzen Magie

4

Charakter Mensch Handwerker

Wenn du Schmied der Schwarzen Schmiede spielst decke die oberste Karte deines Decks auf bis du eine Ausrüstungskarte aufdeckst, dann nehme sie auf deine Hand und mische den Rest der Karten in dein Deck zurück

2/4

Dwerach, Welches im Blut badet

6

Artefakt: Ausrüstung

Um diese Karte zu spielen musst du eine andere Karte abwerfen. Der ausgerüstete Charakter erhält +3/+0 Brutal und Wild.

Lanze der Wächter

3

Artefakt: Ausrüstung

Der Ausgerüstete Charakter erhält +1/+2, Tapfer und Wachsam.

Ungebändigter Wille

1

Aktion

Blitzschnell
Das nächste Mal, wenn ein Charakter deiner Wahl sterben würde bringe ihn stattdessen erschöpft aufs Spielfeld zurück.

Trainingspuppe

2

Charakter: Maschine

Immer wenn du einen Charakter ausrüsstest, ziehe 1 Karte.

0/3

Glamschett, Seelen Dieb

2

Legendäres Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn der ausgerüstete Charakter einen Charakter tötet schicke ihn ins Exil.
Der ausgerüstete Charakter erhält alle Fähigkeiten-Wörter der Charaktere die mit Glamschett ins Exil geschickt wurden.

Melodie der Verlorenen

2

Artefakt: Ausrüstung

Der Ausgerüstete Charakter erhält +1/+1.
Immer wenn der ausgerüstete Charakter einen Charakter tötet, Ziehe 1 Karte.

Stahl-Wind-Streich

3

Aktion

Blitzschnell
Ein Held deiner Wahl schlägt einen Charakter deiner Wahl.

Lu, Gewählte des Krieges

Charakter-Heldin: Geist Kriegerin

Immer wenn Lu einen Charakter tötet, lege eine +1/+1 Marke auf Lu.

Geschickt, Tollkühn,
Waffenmeister

Splitter

Artefakt-Spielstein: Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +1+0.

Trochghet, Die Erlösung Neugeboren 0

Legendäres Artefakt: Ausrüstung

Wenn der ausgerüstete Charakter einen Charakter tötet, schicke ihn ins Exil, dann schlägt der ausgerüstete Charakter die Festung.

2/2

Ritus des Frühlings

2

Aktion: Zauber

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

Herald der Blüte

9

Charakter: Drache Elementar

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

Pollen Fee

1

Charakter: Fae Elementar

Erschöpfe mich: Aktiviere die Blütenfähigkeit einer verbündeten Permanenten

8/8

1/1

Marsch des Waldes

8

Aura

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

Grünen Gassen

5

Aura

Charakter-Karten in deiner Hand erhalten Blitzschnell.

Leylinien Wanderer

4

Bezahle 3 Energie: Decke die unterste Karte deines Decks auf und leg sie erschöpft in deinen Energiepool.

3/2

Aktion: Zauber
Vorhersage 1
Ziehe X Karten.

Gefräßiger Alligator

Charakter: Biest Elementar

6

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.

Transzendierendes Holzhaus

Holz

Gebäude

Blüte: Erzeuge 1

4/6

0/4

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

Leylinie

Aura

8

Team-Arbeit
Wenn du Leyline spielst, lege die untersten 2 Karten deines Decks erschöpft in deinen Energiepool.
Bezahle 3 Energie: Ziehe 1 Karte

Uralter Gärtner

Charakter: Elementar Kruv

Immer wenn du einen Blüte Effekt einer deiner Permanenten aktivierst, aktiviere ihn ein weiteres Mal.
Zäh

7

3/6

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.

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.

Terror des Moors

Charakter: Elementar Drache

Brutal, Wild, Zäh

7

6/5

1/3

Erbin der Ältesten

5

Charakter Elemental Kruv Schamane

Blüte: führe Hellsicht 2 durch
Zäh

3/4

Grotten Pflegerin

2

Charakter Elementar Kruv Schamane

Blüte: entferne zwei
Schadensmarken von einem
Charakter deiner Wahl

2/2

Dorniges Dickicht

7

Gebäude-Wand

Zäh
Immer wenn ein gegnerischer
Charakter Dorniges Dickicht
Schaden zufügt, fügt Dorniges
Dickicht ihm 3 Schaden zu

0/7

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

Frucht der Stärke

2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Lege 2 +1/+1 Marken auf einen
Charakter der Wahl

Mahays Segen

X+1

Aktion: Zauber
Blitzschnell
Lege X +1/+1 Marken auf einen
Charakter deiner Wahl

Weckruf des Waldes

X+2

Aktion: Zauber
Beschwört $\frac{1}{2} X$
Verbündeten-Spielsteine

Ring der Ahnen

6

Gebäude

Alle Karten deiner Verbündeten
erhalten Teamarbeit

0/6

Dachsbau

3

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

Massives Mammut

X+2

Charakter: Elementar Bestie

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

0/4

1/1

4

Grünfinger, der Gewaltige

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

Wachstum des Waldes

2

Aktion

Lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

Mahay's Herald

4

Charakter: Elementar

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

Herz des Waldes

4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

Wandel der Zeit

1

Aktion

Lege eine Karte aus deinem Energiepool auf den Friedhof, lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

Knorriger Mentor

3

Holz

Charakter: Elementar Kruv
Krieger
Blüte: Lege eine +1/+1 Marke auf einen Charakter deiner Wahl.

Darak, Suchender Sprössling

Charakter-Held: Elementar Kruv Schamane

Erschöpfe mich und lege eine Schockmarke auf mich: Decke die unterste Karte deines Decks auf und lege sie in deinen Energiepool.

2/3

2/3

Verbündeter

Charakter-Spielstein: Elementar Bestie

Yachi, Tempel der Mahay

Holz

Legendäres Gebäude
Immer wenn du Energie erzeugen würdest erzeuge doppelt so viel Energie.
Zäh

2/2

Rauschende Stimmung

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.
Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

1

Explosives Experiment

6

Aktion

Team-Arbeit
Ziehe 5 Karten, dann wähle zufällig 2 Karten aus deiner Hand aus und Mische sie in dein Deck.

Prunkhafter Paradewagen

6

Feuer

Gebäude
Team-Arbeit
Verbündete Kreaturen erhalten Rasend.

0/8

Dan, der Draufgänger

1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

1

0/6

2/2

Brutale Barrage

4

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Füge allen Charakteren im Kampffeld 2 Schaden zu.

Kaboom-Angriff

Aktion: Zauber

Multi-Upgrade: 1
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.

Wut des Drachen

X+1 Energie

Multi-Upgrade: 2
Aktion: Zauber
Mache X Schaden an einem Ziel deiner Wahl.
Kopiere diese Karte für jedes Mal, dass du sie geupgradet hast.

Funkentänzer

2

Die Böller Buben

3

Marsch der Tausend Lichter

7

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

Kreatur: Kobold Barden
Wenn Die Böller Buben angreifen erhalten andere angreifende Charaktere +1+0.
Geschickt

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

1/1

2/2

Fackelträger Ferkel

5

Flammenspuckerin

4

Wunderkerzen

1

Charakter: Elementar Ferkel
Wenn Fackelträger Ferkel angreift beschwört 1 Funken-Spielstein.
Brutal, Rasend

Charakter: Kobold
Wenn Flammenspuckerin geblockt wird fügt sie dem blockenden Charakter 3 Schaden zu.
Brutal

Aktion: Zauber
Blitzschnell
Beschwört 1 Funken-Spielstein.

4/3

1/3

Rauchbombe

Upgrade: 1

Aktion

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

Blitz-Böller

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Füge einem Charakter deiner Wahl 1 Schaden zu, dieser Charakter kann diesen Zug nicht angreifen

2

Aufruf zum Abfeiern

3 Energie

Aktion
Decke die obersten 5 Karten deines Decks auf und nehme 1 Charakter-Karte die so aufgedeckt wurden auf die Hand, lege den Rest in deinen Friedhof

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

Ballon Brigade

4

Charakter: Kobold

Upgrade: 1 Energie
Falls du diese Karte upgradest erhält die Ballon Brigade Rasend bis zum Ende des Zuges.
Listig

3/2

Chaos Ingenieur

3

Charakter: Kobold

Wenn Chaos Ingenieur angreift kannst du 1 Karte ziehen, falls du dies tust musst du danach 1 Karte abwerfen.
Geschickt
3/1

Sternenschauer, Flamme der Hoffnung 6

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

Explosiver Angriff

1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Ein angreifender Charakter deiner Wahl erhält +2+0 und Geschickt bis zum Ende des Zuges.

3/1

Rasanter Rabauke

3

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend

Flammen Fanatiker

2

Charakter: Kobold

Wenn Flammen Fanatiker angreift, fügt sie der Festung 1 Schaden zu.
Rasend
2/1

Schwarzpulver Schmiede

5

Gebäude

Immer wenn eine Quelle unter deiner Kontrolle Schaden an der Festung zufügt kannst du 1 Karte ziehen, falls du dies tust musst du danach 1 Karte abwerfen.

0/7

Feuerregen

X+2

Feuer

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

Feuerwerks Kanone

4

Gebäude

Erschöpfe mich und einen verbündeten Charakter um der Festung 3 Schaden zu zufügen.

Manisches Tüfteln

3

Aktion

Eine deiner Mitspielerinnen deckt die obersten 4 Karten deines Decks auf, dann wählst du zwei davon zufällig aus und nimmst sie auf deine Hand und mischt die anderen beiden Karten unter dein Deck.

Funkensprüher

2

Artefakt: Ausrüstung

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

0/4

Fünkchen Fuchs

3

Charakter: Elementar-Fuchs

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

Knallerbse

1

Aktion: Zauber

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

Fynn, Aufstrebender Pyromane

4

Charakter-Held: Kobold Magier

Immer wenn eine Quelle unter deiner Kontrolle Schaden an der Festung macht, lege eine Pep-Marke auf Fynn.
Entferne 2 Pep-Marken von Fynn:
Füge der Festung 1 Schaden zu.

2/1

1/3

Draigg, Vater der Flammen

4

Legender Charakter-Spielstein: Drache

Wenn Draigg das erste Mal in einem Zug angreift, erfrische alle verbündeten Charaktere. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zweite Kampfphase.
Brutal, Rasend, Unzerstörbar

Funken

Charakter: Spielstein Elementar

Nachdem ein Funken angegriffen hat musst du ihn opfern.
Listig, Rasend, Wild

Inspirierender Priester

Charakter: Mensch Schamane

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

5/3

1/1

2/3

Heldenmut

3

Champion des Lichts

7

Toii, Kapitänin der Wache

4

Der verzauberte Charakter erhält +1/+1 und deine Wahl von Tollkühn oder Tapfer.

Wenn Champion des Lichts angreift oder blockt beschwört einen Wachen-Spielstein. Wachen-Spielsteine die du kontrollierst erhalten Rasend. Heilig, Tapfer, Wachsam

2 Energie: Beschwörte einen Wachen-Spielstein.
Tapfer, Wachsam

4/5

3/3

Heroischer Hirtenjunge

1

Berührung des Lichts

5

Sternen Aegis

1

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

Der ausgerüstete Charakter erhält +1/+1 und Heilig.

Blitzschnell
Der ausgerüstete Charakter erhält +0/+2.

0/2

Standhafte Skulptur

4

Lustiger Laden

5

Morsche Kaserne

6

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

Wachsam

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

Gebäude
Wenn ein verbündeter Charakter
angreift oder blockt lege 1 +1/+1
Marke auf den Charakter

2/2

0/5

0/6

Charakter: Mensch

Artefakt: Ausrüstung

Artefakt: Ausrüstung

Charakter: Elementar Golem

Gebäude

Erde

Friedlicher Bauernhof

3

Gebäude

Blüte: heile das Dorf um 2

Ostag, Unwiderstehliche Wirtin

3

Charakter: Fae

Immer wenn du einen Charakter spielst, ziehe 1 Karte.

Vereintes Manöver

3

Blitzschnell

Erschöpfe eine Verbündete Kreatur

Wähle 1 aus:

- Verbündete Charaktere erhalten Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges.
- Ein Charakter deiner Wahl erhält Heilig.
- Zerstöre eine Aura deiner Wahl. Für jedes Mal das diese Karte geupgradet wurde wähle einen weiteren Modus, du kannst den gleichen Modus nicht zweimal wählen.

0/4

1/3

Gelassener Bauer

1

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, erzeuge 1 Energie.

Göttliche Intervention

2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Eine Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges

Mutiger Cavalier

5

Charakter: Mensch Krieger

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

1/1

3/3

Loyaler Knappe

2

Charakter: Mensch

Tapfer
Wenn Loyaler Knappe angreift oder blockt, lege 1 +1/+1 Marke auf eine verbündete Kreatur deiner Wahl im Kampffeld.

Läutet die Aktion

Erde

Aktion
Blitzschnell
Verbündete Charakter erhalten Wachsam bis zum Ende des Zuges.
Beschwörte 1 Wache-Spielstein für jedes Mal das du diesen Zauber geupgradet hast.

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

1/2

Multi-Upgrade: 2

Wachtrupp Lieutenant

6

Charakter: Kobold Krieger

Wenn du Kapitän der Wache
spielst, beschwöre 2
Wachen-Spielsteine.
Tapfer, Wachsam

2/2

Festmahl

6

Erde

Aktion
Team-Arbeit
Entferne alle Schadensmarken
von verbündeten Kreaturen.

Barrikade

3

Gebäude: Wand

Großzügige Großmutter

2

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, entferne 3
Schadensmarken von einem
Charakter deiner Wahl.

1/4

Morred, Eloquenter Bürgermeister

3

Erde

Charakter: Mensch Adeliger
Deine Charaktere kosten 1
Energie weniger.

2/3

Trunkenbolds Gold, Stamm-Taverne

2

Gebäude

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

0/4

Gesegneter Ritter

4

Charakter: Krieger Mensch

Heilig

2/2

Wachposten

7

Gebäude

Immer wenn ein gegnerischer
Charakter das Dorf angreift,
beschwöre einen
Wachen-Spielstein.

0/7

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

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

Begeisterte Bannerherrin

5

Erde

Charakter: Mensch Kriegerin
Immer wenn Begeisterte Bannerherrin blockt oder angreift, entferne 1 Schadensmarke von jeder Verbündeten Kreatur im Schlachtfeld.
Tapfer

4/4

Alidh, Held des Dorfes

Charakter-Heldin: Mensch Kriegerin

Immer wenn Alidh blockt, beschwöre einen Wache-Spielstein.
Tapfer, Wachsamt, Zäh

2/4

Wache

Charakter-Spielstein: Mensch Krieger

Wachsamt

2/2

Nebelschiff

7

Aura

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

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

Mana-Quelle

5

Aura

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

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.

Blendender Nebel

3

Aura

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

Visionen der Anderen Welt

5

Aura

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

Ard, Magischer Spiegel

6

Artefakt

In deiner Erfrischungsphase ziehen alle Spielerinnen 1 Karte.

Kopie Katze

Wasser

4 Energie

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

Arkaner Hinterhalt

1

Aktion Zauber

Blitzschnell
Vorhersage 2
Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.

Zaubertrick

Upgrade: 2

Aktion: Zauber

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.

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

Aife, Meisterin des Mystischen

4

Charakter: Fae Magier

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

Seifenblasen Hasen

2

Aktion-Zauber

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

Entschärfen

2

Aktion: Zauber

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

2/4

Rune der Nebelkinder

4

Zauberstab des Magus

3

Verzaubere einen Charakter.
Der verzauberte Charakter
erhält Listig.

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

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.

Buch der Zauber

3

Zauberlehrling

3

Artefakt
Zauber und Auren die du spielst
kosten 1 Energie weniger.

Charakter: Mensch Magierin

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

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.

1/2

Drittes Auge

3

Kristallkugel

3

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

Artefakt
Führe Hellsicht 1 in deiner
Erholungsphase aus.

Turm des Zauberers

5

Wasser

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

Weisheit der Ältesten

4

Wasser

Aktion: Zauber

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

Heroischer Hausgeist

2

Wasser

Charakter: Fae Hund

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

Listig

1/2

Fessel Falle

3

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Lege zwei Schock-Marken auf einen Charakter deiner Wahl.

Winde des Winters

Upgrade: 2

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Erschöpfe 2 Charaktere deiner Wahl.

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

Fae Beschwörung

2

Wasser

Aktion-Zauber

Beschwöre 2 Vasallen-Spielsteine.

Mystische Studie

Upgrade: 1

Aktion: Zauber

Ziehe 2 Karten

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

Leigh, Naive Hexe

Wasser

Charakter- Helden Mensch

Magierin

Erschöpfe mich: Decke die obersten 2 Karten deines Decks auf. Nehme einen Zauber oder eine Aura die so aufgedeckt wurde auf die Hand und lege den Rest in deinen Friedhof.

Vasall

Charakter-Spielstein: Fae

Schwelle zur Anderen Welt

0

Aktion: Zauber

Jede Spielerin darf X Karten aus ihrer Hand in ihr Deck mischen, dann zieht jede Spielerin X+1 Karten.

Schicke Schwelle zur Anderen Welt ins Exil.

1/4

1/1

Helm der Mohan

2

Artefakt Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +0/+2 und Tollkühn.

Windschnitt, Klinge der See

3

Artefakt Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +2/+0 und Geschickt.

Egelsklinge

5

Metall

Multi Upgrade: Füge dem Dorf 2 Schaden zu

Der ausgerüstete Charakter erhält +2/+2.

Wenn der ausgerüstete Charakter angreift Heile das Dorf 1 für jedes Mal das du diese Karte geupgradet hast.

Treue Schild-Maid

3

Metall

Charakter Mensch Kriegerin Ausrüstungen die du spielst kosten 1 Energie weniger.
Tapfer

Annie & Bonnie

1

Artefakt Ausrüstung

Ausgerüsteter Charakter erhält +1+0
Wenn du Annie und Bonnie spielst, beschwöre einen Splitterspielstein.

Verirrte Seele

4

Charakter Geist Krieger

Immer wenn du ein Artefakt spielst, beschwöre 1 Splitter-Spielstein.
Waffenmeister

2/2

3/3

Test der Ahnen

5

Aktion

Ziehe X Karten wobei X die Stärke deines Helden ist.

Blutbad-Symphonie

7

Aktion

Blitzschnell
Ein Charakter deiner Wahl im Kampffeld schlägt jeden anderen Charakter im Kampffeld.

Dämon der Vergessenen Sünden

7

Charakter Dämon

Füge dem Dorf 1 Schaden zu
Wenn der Dämon der Vergessenen Sünden angreift kannst du eine Ausrüstung opfern um einem anderen Charakter deiner Wahl Brutal bis zum Ende des Zuges zu geben.
Wenn du diese Karte spielst beschwöre einen Splitter-Spielstein für jedes Mal das du sie geupgradet hast.
Brutal, Tollkühn, Waffenmeister

5/5

Dunkler Pakt

3

Ketten der Carceri

2

Ruheloser Geist

4

Erschöpfe mich Füge dem Dorf 1 Schaden zu, dann ziehe 1 Karte.

Werfe eine Karte ab, der ausgerüstete Charakter fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.

Wenn dieser Charakter stirbt, beschwöre 2 Splitterspielsteine. Tollkühn

3/2

Waffenmeisters Finesse

3

Splittersturm

5

Mondscheinsichel

4

Aktion

Werfe 1 Karte ab.
Wähle 1 aus:
- Beschwöre 2 Splitter-Spielsteine.
- Schicke Zwei Karten deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.
- Ein verbündeter Charakter deiner Wahl und ein gegnerischer Charakter deiner Wahl schlagen sich gegenseitig.
Wenn du diese Karte geupgradet hast, kostet sie 2 Energie weniger zu spielen.

Aura

Immer wenn ein Charakter ausgerüstet wird schlägt er einen Charakter deiner Wahl.

Artefakt: Ausrüstung

Wenn du Mondscheinsichel spielst, ziehe 1 Karte.
Wenn der ausgerüstete Charakter angreift, fügt er einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu.

Klauen der Wyld

5

Klingenwirbel

Upgrade: 3

Ruf des Blutes

6

Artefakt: Ausrüstung

Erschöpfe mich: Lege 3 +1/+1 Marken auf den ausgerüsteten Charakter.

Verteile X Schaden an Gegnern wobei X die Anzahl an Ausrüstungen ist die du kontrollierst
Wenn diese Karte geupgradet wurde beschwöre 2 Splitter-Spielsteine.

Aura

Das erste Mal in einem Zug, wenn ein Held alleine angreift, erfrische ihn. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zweite Kampfphase.

Parasitäre Rüstung

2

Metall

Artefakt: Ausrüstung

Blitzschnell

Upgrade: Werfe 1 Karte ab

Der Ausgerüstete Charakter erhält +1/+2

Wenn du diese Karte geupgradet hast erhält der ausgerüstete Charakter zusätzlich Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges.

Geist der Ruine

1

Charakter: Geist

Wenn du Geist der Ruine spielst beschwöre einen Splitter-Spielstein.

Versteckte Waffe

2

Aktion

Blitzschnell

Wähle eine Ausrüstung aus deiner Hand aus und rüste ein Held deiner Wahl damit aus.

Riuchgul, Stählerne Friedhof

5

Gebäude

Immer wenn ein verbündeter Charakter mit Waffenmeister angreift, kannst du zwei Splitter-Spielstein beschwören und den angreifenden Charakter damit ausrüsten.

Schmied der Schwarzen Magie

4

Charakter Mensch Handwerker

Wenn du Schmied der Schwarzen Schmiede spielst decke die oberste Karte deines Decks auf bis du eine Ausrüstungskarte aufdeckst, dann nehme sie auf deine Hand und mische den Rest der Karten in dein Deck zurück

Dwerach, Welches im Blut badet

6

Artefakt: Ausrüstung

Um diese Karte zu spielen musst du eine andere Karte abwerfen. Der ausgerüstete Charakter erhält +3/+0 Brutal und Wild.

0/6

2/4

Lanze der Wächter

3

Artefakt: Ausrüstung

Der Ausgerüstete Charakter erhält +1/+2, Tapfer und Wachsam.

Ungebändigter Wille

1

Aktion

Blitzschnell
Das nächste Mal, wenn ein Charakter deiner Wahl sterben würde bringe ihn stattdessen erschöpft aufs Spielfeld zurück.

Trainingspuppe

2

Charakter: Maschine

Immer wenn du einen Charakter ausrüsstest, ziehe 1 Karte.

0/3

Glamschett, Seelen Dieb

2

Legendäres Artefakt: Ausrüstung

Immer wenn der ausgerüstete Charakter einen Charakter tötet schicke ihn ins Exil.
Der ausgerüstete Charakter erhält alle Fähigkeiten-Wörter der Charaktere die mit Glamschett ins Exil geschickt wurden.

Melodie der Verlorenen

2

Artefakt: Ausrüstung

Der Ausgerüstete Charakter erhält +1/+1.
Immer wenn der ausgerüstete Charakter einen Charakter tötet, Ziehe 1 Karte.

Stahl-Wind-Streich

3

Aktion

Blitzschnell
Ein Held deiner Wahl schlägt einen Charakter deiner Wahl.

Lu, Gewählte des Krieges

0

Charakter-Heldin: Geist Kriegerin

Immer wenn Lu einen Charakter tötet, lege eine +1/+1 Marke auf Lu.
Geschickt, Tollkühn,
Waffenmeister

Splitter

Artefakt-Spielstein: Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +1+0.

Trochghet, Die Erlösung Neugeboren

0

Legendäres Artefakt: Ausrüstung

Wenn der ausgerüstete Charakter einen Charakter tötet, schicke ihn ins Exil, dann schlägt der ausgerüstete Charakter die Festung.

2/2

Ritus des Frühlings

2

Aktion: Zauber

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

Herald der Blüte

9

Charakter: Drache Elementar

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

Pollen Fee

1

Charakter: Fae Elementar

Erschöpfe mich: Aktiviere die Blütenfähigkeit einer verbündeten Permanenten

8/8

1/1

Marsch des Waldes

8

Grünen Gassen

5

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

Charakter-Karten in deiner Hand
erhalten Blitzschnell.

4

Leylinien Wanderer

Bezahle 3 Energie: Decke die unterste Karte deines Decks auf und lege sie erschöpft in deinen Energiepool.

3/2

Unsterbliches Wissen

X+2

Aktion: Zauber
Vorhersage 1
Ziehe X Karten.

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.

Transzendierendes Holzhaus
Blüte: Erzeuge 1

Holz

Gebäude

0/4

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

Leylinie

8

Aura

Team-Arbeit
Wenn du Leyline spielst, lege die
untersten 2 Karten deines Decks
erschöpft in deinen Energiepool.
Bezahle 3 Energie: Ziehe 1 Karte

Uralter Gärtner

Charakter: Elementar Kruv

Immer wenn du einen Blüte
Effekt einer deiner Permanenten
aktivierst, aktiviere ihn ein
weiteres Mal.
Zäh

7

8/8

3/6

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

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.

Terror des Moors

Charakter: Elementar Drache

Brutal, Wild, Zäh

7

6/5

Erbin der Ältesten

5

Charakter: Elementar Kruv Schamanin

Blüte: führe Hellsicht 2 durch
Zäh

3/4

Grotten Pflegerin

2

Charakter: Elementar Kruv Schamane

Blüte: entferne zwei Schadensmarken von einem Charakter deiner Wahl

2

Dorniges Dickicht

7

Gebäude-Wand

Zäh
Immer wenn ein gegnerischer Charakter Dorniges Dickicht Schaden zufügt, fügt Dorniges Dickicht ihm 3 Schaden zu

0/7

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

4

Frucht der Stärke

2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Lege 2 +1/+1 Marken auf einen Charakter der Wahl

1/3

Mahays Segen

X+1

Aktion: Zauber
Blitzschnell
Lege X +1/+1 Marken auf einen Charakter deiner Wahl

Weckruf des Waldes

X+2

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

Ring der Ahnen

Gebäude

Alle Karten deiner Verbündeten erhalten Teamarbeit

6

0/6

Dachsbau

3

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

0/4

Massives Mammut

X+2

Charakter: Elementar Bestie

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

1/1

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 erschöpfkt wurde erhält Grünfinger Brutal.
Falls so ein Wasser Charakter erschöpfkt ziehe 2 Karten.
Falls so ein Erde Charakter erschöpfkt wurde erhält Grünfinger Tapfer.
Falls so ein Metall Charakter erschöpfkt wurde erhält Grünfinger Zäh.

4/4

Wachstum des Waldes

2

Aktion

Lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

Mahay's Herald

4

Charakter: Elementar

Wenn du Mahay's Herald spielst, lege die unterste Karte deines Decks erschöpfkt in deinen Energiepool.

3/3

Herz des Waldes

4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

Wandel der Zeit

1

Aktion

Lege eine Karte aus deinem Energiepool auf den Friedhof, lege die unterste Karte deines Decks in deinen Energiepool.

Knorriger Mentor

3

Holz

Charakter: Elementar Kruv
Krieger
Blüte: Lege eine +1/+1 Marke auf einen Charakter deiner Wahl.

Darak, Suchender Sprössling

Charakter-Held: Elementar Kruv Schamane

Erschöpfe mich und lege eine Schockmarke auf mich: Decke die unterste Karte deines Decks auf und lege sie in deinen Energiepool.

2/3

2/3

Verbündeter

Charakter-Spielstein: Elementar Bestie

2/2

Yachi, Tempel der Mahay

Holz

Legendäres Gebäude
Immer wenn du Energie erzeugen würdest erzeuge doppelt so viel Energie.
Zäh

Rauschende Stimmung

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.
Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

1

Explosives Experiment

6

Aktion

Team-Arbeit
Ziehe 5 Karten, dann wähle zufällig 2 Karten aus deiner Hand aus und Mische sie in dein Deck.

Prunkhafter Paradewagen

6

Feuer

Gebäude
Team-Arbeit
Verbündete Kreaturen erhalten Rasend.

Dan, der Draufgänger

1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

0/6

2/2

Brutale Barrage

4

Blitzschnell
Füge allen Charakteren im Kampffeld 2 Schaden zu.

Kaboom-Arsenal

Aktion: Zauber

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, dass du sie geupgradet hast. Die Energiekosten der Kopien sind 0.

Wut des Drachen

X+1 Energie

Aktion: Zauber
Mache X Schaden an einem Ziel deiner Wahl.
Kopiere diese Karte für jedes Mal, dass du sie geupgradet hast.

Funkentänzer

2

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

Die Böller Buben

Kreatur: Kobold Barden

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

3

Marsch der Tausend Lichter

Aktion: Zauber

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

1/1

2/2

Fackelträger Ferkel

5

Wenn Fackelträger Ferkel angreift beschwöre 1 Funken-Spielstein.
Brutal, Rasend

Flammenspuckerin

Charakter: Kobold

Wenn Flammenspuckerin geblockt wird fügt sie dem blockenden Charakter 3 Schaden zu.
Brutal

4

Wunderkerzen

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Beschwöre 1 Funken-Spielstein.

4/3

1/3

1

Rauchbombe

Upgrade: 1

Aktion

Blitzschnell

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

Blitz-Böller

Aktion: Zauber

2

Aufruf zum Abfeiern

3 Energie

Aktion

Decke die obersten 5 Karten deines Decks auf und nehme 1 Charakter-Karte die so aufgedeckt wurden auf die Hand, lege den Rest in deinen Friedhof

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

Ballon Brigade

4

Charakter: Kobold

Upgrade: 1 Energie
Falls du diese Karte upgradest erhält die Ballon Brigade Rasend bis zum Ende des Zuges.
Listig

Chaos Ingenieur

3

Charakter: Kobold

Wenn Chaos Ingenieur angreift kannst du 1 Karte ziehen, falls du dies tust musst du danach 1 Karte abwerfen.
Geschickt
3/1

2/2

3/2

Sternenschauer, Flamme der Hoffnung 6

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

Explosiver Angriff

1

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Ein angreifender Charakter deiner Wahl erhält +2+0 und Geschickt bis zum Ende des Zuges.

Rasanter Rabauke

3

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend

3/4

3/1

Flammen Fanatiker

2

Charakter: Kobold

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

Rasend

2/1

Schwarzpulver Schmiede

5

Gebäude

Immer wenn eine Quelle unter deiner Kontrolle Schaden an der Festung zufügt kannst du 1 Karte ziehen, falls du dies tust musst du danach 1 Karte abwerfen.

Feuerregen

X+2

Feuer

Aktion: Zauber

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

0/7

Feuerwerks Kanone

4

Gebäude

Erschöpfe mich und einen verbündeten Charakter um der Festung 3 Schaden zu zuzufügen.

Manisches Tüfteln

3

Aktion

Eine deiner Mitspielerinnen deckt die obersten 4 Karten deines Decks auf, dann wählst du zwei davon zufällig aus und nimmst sie auf deine Hand und mischt die anderen beiden Karten unter dein Deck.

Funkensprüher

2

Artefakt: Ausrüstung

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

0/4

Fünkchen Fuchs

3

Charakter: Elementar-Fuchs

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

Knallerbse

1

Aktion: Zauber

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

Fynn, Aufstrebender Pyromane

Charakter-Held: Kobold Magier

Immer wenn eine Quelle unter deiner Kontrolle Schaden an der Festung macht, lege eine Pep-Marke auf Fynn.
Entferne 2 Pep-Marken von Fynn:
Füge der Festung 1 Schaden zu.

2/1

1/3

Draig, Vater der Flammen

Legender Charakter-Spielstein: Drache

Wenn Draigg das erste Mal in einem Zug angreift, erfrische alle verbündeten Charaktere. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zweite Kampfphase.
Brutal, Rasend, Unzerstörbar

5/3

Funken

Charakter: Spielstein Elementar

Nachdem ein Funken angegriffen hat musst du ihn opfern.
Listig, Rasend, Wild

1/1

Inspirierender Priester

Charakter: Mensch Schamane

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

4

Heldenmut

3

Der verzauberte Charakter erhält +1/+1 und deine Wahl von Tollkühn oder Tapfer.

Champion des Lichts

7

Charakter: Mensch Krieger

Wenn Champion des Lichts angreift oder blockt beschwöre einen Wachen-Spielstein.
Wachen-Spielsteine die du kontrollierst erhalten Rasend.
Heilig, Tapfer, Wachsam

Toii, Kapitänin der Wache

4

Charakter: Mensch Kriegerin

2 Energie: Beschwere einen Wachen-Spielstein.
Tapfer, Wachsam

3/3

4/5

Heroischer Hirtenjunge

1

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

Tapfer

Berührung des Lichts

5

Artefakt: Ausrüstung

Der ausgerüstete Charakter erhält +1/+1 und Heilig.

Sternen Aegis

1

Artefakt: Ausrüstung

Blitzschnell
Der ausgerüstete Charakter erhält +0/+2.

0/2

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

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

Morsche Kaserne

6

Erde

Gebäude

Wenn ein verbündeter Charakter
angreift oder blockt lege 1 +1/+1
Marke auf den Charakter

0/6

Friedlicher Bauernhof

3

Gebäude

Blüte: heile das Dorf um 2

0/4

Ostag, Unwiderstehliche Wirtin

3

Charakter: Fae

Immer wenn du einen Charakter
spielst, ziehe 1 Karte.

1/3

Vereintes Manöver

3

Blitzschnell

Erschöpfe eine Verbündete Kreatur
Wähle 1 aus:
- Verbündete Charaktere erhalten
Unzerstörbar bis zum Ende des Zuges.
- Ein Charakter deiner Wahl
erhält Heilig.
- Zerstöre eine Aura deiner Wahl.
Für jedes Mal das diese Karte
geupgradet wurde wähle einen
weiteren Modus, du kannst den
gleichen Modus nicht zweimal wählen.

Gelassener Bauer

1

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, erzeuge 1
Energie.

1/1

Göttliche Intervention

2

Aktion: Zauber

Blitzschnell
Eine Kreatur deiner Wahl erhält
Unzerstörbar bis zum Ende des
Zuges

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

Loyaler Knappe

2

Charakter: Mensch

Tapfer

Wenn Loyaler Knappe angreift oder blockt, lege 1 +1/+1 Marke auf eine verbündete Kreatur deiner Wahl im Kampffeld.

1/2

Multi-Upgrade: 2

Erde

Aktion

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

2

Kauziger Wanderer

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

Wachtrupp Lieutenant

6

Charakter: Kobold Krieger

Wenn du Kapitän der Wache spielst, beschwöre 2 Wachen-Spielsteine.
Tapfer, Wachsam

2/2

Festmahl

6

Erde

Aktion
Team-Arbeit
Entferne alle Schadensmarken von verbündeten Kreaturen.

3

Barrikade

Gebäude: Wand

0/3

Großzügige Großmutter

2

Charakter Mensch

Erschöpfe mich, entferne 3 Schadensmarken von einem Charakter deiner Wahl.

1/4

Morred, Eloquenter Bürgermeister

3

Erde

Charakter: Mensch Adeliger
Deine Charaktere kosten 1 Energie weniger.

2/3

Trunkenbolds Gold, Stamm-Taverne

2

Gebäude

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

0/4

Gesegneter Ritter

4

Wachposten

7

Shnort, Mürrischer Lehrmeister

3

Heilig

Immer wenn ein gegnerischer Charakter das Dorf angreift, beschwöre einen Wachen-Spielstein.

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

2/2

0/7

2/3

Reisender Händler

3

Begeisterte Bannerherrin

5

Alidh, Held des Dorfes

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

Charakter: Mensch Kriegerin
Immer wenn Begeisterte Bannerherrin blockt oder angreift, entferne 1 Schadensmarke von jeder Verbündeten Kreatur im Schlachtfeld.
Tapfer

Immer wenn Alidh blockt, beschwöre einen Wache-Spielstein.
Tapfer, Wachsam, Zäh

2/2

4/4

2/4

Wache

Charakter-Spielstein: Mensch Krieger

Wachsam

2/2