

## 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 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

## Arkaner Hinterhalt 1

Aktion Zauber

Blitzschnell  
Vorhersage 2  
Das spielen einer Karte deiner Wahl misslingt.

## 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.

## 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.

2/4

## 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.

## Rune der Nebelkinder 4

Aura

Verzaubere einen Charakter.  
Der verzauberte Charakter erhält Listig.

## 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.

## 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

Artefakt

Zauber und Auren die du spielst kosten 1 Energie weniger.

## Zauberlehrling 3

Charakter: Mensch Magierin

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

1/2

## 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.

## Drittes Auge 3

Aura

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

## Kristallkugel 3

Artefakt

Führe Hellsicht 1 in deiner Erholungsphase aus.

## 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

## Weisheit der Ältesten 4

Aktion: Zauber

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

## Heroischer Hausgeist 2

Charakter: Fae Hund

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

## Fessel Falle 3

Aktion: Zauber

Blitzschnell  
Lege zwei Schock-Marken auf einen Charakter deiner Wahl.

1/2

## 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.

## Fae Beschwörung 2

Aktion-Zauber

Beschwöre 2 Vasallen-Spielsteine.

## 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.

## Leigh, Naive Hexe

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.

1/4

## 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.

1/1

## 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

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

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

### 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.

## Splittersturm 5

### Aura

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

## Mondscheinsichel 4

### 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

### Artefakt: Ausrüstung

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

## Klingenwirbel 4

### Aktion

Upgrade: 3 Energie  
Verteile X Schaden an Gegnern wobei X die Anzahl an Ausrüstungen ist die du kontrollierst  
Wenn diese Karte geupgradet wurde beschwöre 2 Splitter-Spielsteine.

## Ruf des Blutes 6

### 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

### 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.

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

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.

Schmied der Schwarzen Magie 4  
Charakter Mensch Handwerker

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.

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.

0/3

Lu, Gewählte des Krieges

Charakter-Heldin: Geist Kriegerin

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

Geschickt, Tollkühn,  
Waffenmeister

2/2

## 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.

Ritus des Frühlings 2

Aktion: Zauber

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

Herald der Blüte 9

Charakter: Drache Elementar

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

8/8

Pollen Fee

1

Charakter: Fae Elementar

Erschöpfe mich: Aktiviere die Blütenfähigkeit einer verbündeten Permanenten

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.

8/8

Leylinien Wanderer 4

Charakter: Elementar Kruv

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.

## Transzendiertes Teehaus 3

Gebäude

Blüte: Erzeuge 1 Energie

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

8/8

## 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

## Uralter Gärtner 7

Charakter: Elementar Kruv

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

Zäh

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 7

Charakter: Elementar Drache

Brutal, Wild, Zäh

6/5

## Erbin der Ältesten 5

Charakter Elemental 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

2/2

## 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

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

0/6

## Ring der Ahnen 6

Gebäude

Alle Karten deiner Verbündeten erhalten Teamarbeit

# Dachsbau

Gebäude

Blüte: Beschwöre einen Verbündeten-Spielstein.

3

# Massives Mammus+2

Charakter: Elementar Bestie

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

0/4

1/1

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.

3/3

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

Charakter: Elementar Kruv Krieger

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

2/3

# 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

# Herz des Waldes 4

Gebäude

Blüte: Ziehe 1 Karte

0/6

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

# Verbündeter

Charakter-Spielstein: Elementar Bestie

2/2

Yachi, Tempel der Mahay

Legendäres Gebäude

Immer wenn du Energie erzeugen würdest erzeuge doppelt so viel Energie.

Zäh

Rauschende Stimmung 1

Aura

Verzaubere eine Kreatur deiner Wahl.

Die verzauberte Kreatur erhält Rasend und Wild.

0/8

# 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

Gebäude

Team-Arbeit

Verbündete Kreaturen erhalten Rasend.

Dan, der Draufgänger 1

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend, Wild

0/6

2/2

# Brutale Barrage 4

Aktion: Zauber

Blitzschnell

Füge allen Charakteren im Kampffeld 2 Schaden zu.

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.

Wut des Drachen X+1

Aktion: Zauber

Multi-Upgrade: 2 Energie

Mache X Schaden an einem Ziel deiner Wahl.

Kopiere diese Karte für jedes Mal, dass du sie geupgradet hast.

## 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

## Die Böller Buben 3

Kreatur: Kobold Barden

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

2/2

## Marsch der Tausend Lichter 7

Aktion: Zauber

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

## Fackelträger Ferkel 5

Charakter: Elementar Ferkel

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

4/3

## Flammenspuckerin 4

Charakter: Kobold

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

1/3

## Wunderkerzen 1

Aktion: Zauber

Blitzschnell  
Beschwört 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.

## Blitz-Böller 2

Aktion: Zauber

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

## Aufruf zum Abfeiern 3

Aktion

Decke die obersten 5 Karten deines Decks auf und nehme 1 Charakter-Karte die so aufgedeckt wurden auf die Hand, leg 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

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.

## Rasanter Rabauke 3

Charakter: Kobold

Brutal, Rasend

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.

0/7

## Feuerregen X+2

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.

0/4

## 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.

## Fünkchen Fuchs 3

Charakter: Elementar-Fuchs

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

2/1

## 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.

1/3

Draigg, Vater der Flammen

Legendärer 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 4

Charakter: Mensch Schamane

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

2/3

# Heldenmut

3

Aura

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

# Champion des Lichts

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

Charakter: Mensch Kriegerin

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

4/5

3/3

# Heroischer Hirtenjunge

1

Charakter: Mensch

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

Tapfer

# Berührung des Lichts

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

# Lustiger Laden

Gebäude

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

# Morsche Kaserne

6

Gebäude

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

2/2

0/5

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

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.

## 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

## 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.

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

Wachtrupp Lieutenant 6

Charakter: Kobold Krieger

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

2/2

Festmahl

Aktion

Team-Arbeit  
Entferne alle Schadensmarken von verbündeten Kreaturen.

6

Barrikade

Gebäude: Wand

3

0/3

Großzügige Großmutter 2

Charakter Mensch

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

1/4

Morred, Eloquenter Bürgermeister 3

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

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

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, Wachsam, Zäh

2/4

## Wache

Charakter-Spielstein: Mensch Krieger

Wachsam

2/2