Kamgeia –

1. Grito de guerra – Carta mágica - mágica instantânea - custo: 4 energias vermelha s- desvira e concede ímpeto(não tem enjôo de invocação).
2. Poção de escama de quimera – Carta mágica – Feitiço – custo: 2 energias vermelha s– desvira e concede ímpeto(não tem enjôo de invocação).
3. Reforços – Carta mágica – Feitiço – custo: 3 energias vermelhas – invoca duas fichas tipo soldado com ímpeto(não tem enjôo de invocação).
4. Soldado raso – Criatura – tipo: Soldado– custo: 1 energia vermelha – ½
5. Soldado experiente – Criatura – Tipo: Soldado– custo: 2 energias vermelhas – invocação: concede +1/+1 para o soldado alvo – 1/1.
6. Carregador do standarte – Criatura – Tipo: Soldado– custo:2 Energias de qualquer cor e 1 vermelha – Concede +1/+1 para soldados adjacentes –0/3.
7. Quimera “domada” – Criatura – Tipo: Besta – Raça: Quimera – custo: 2 energias vermelhas – invocação:causa 3 de dano a criaturas adjacentes – ¾.
8. Domador de bestas – Criatura – Tipo: Soldado– custo: 3 energias vermelhas – concede +1/+2 para bestas adjacentes – 2/3.
9. Iniciante da ordem – Criatura – Tipo: Cavaleiro– custo: 2 energias vermelhas – 2/3
10. Treinador de cavaleiros – Criatura – Tipo: Cavaleiro– custo: 4 energias vermelhas – Invocação: concede +1/+1 para um cavaleiro alvo – 3/4.

**Jadu Sahi-**

1. Catapulta de fogo – Carta Mágica - Feitiço – Custo: 5 energias azuis – Causa 5 pontos de dano diretamente no jogador inimigo alvo, o custo desse feitiço diminui em 3 energias azuis, caso o jogador controle 3 ou mais magos de fogo.
2. Clã sereia: novato – Criatua – Tipo: Mago de água – Custo: 1 energia azul – Restaura 2 pontos de vida da criatura alvo – 0/1
3. Clã escudo: novato – Criatura – Tipo: Mago de terra – custo: 3 energias azuis – Armadura de pedra, todo dano tomado é reduzido em 1 – 1/3.
4. Clã espada: novato – Criatura – Tipo: Mago de fogo – custo:3 energias azuis – causa 2 pontos de dano na criatura alvo – 3/1
5. Barreira mágica – Criatura – Tipo: Barreira – Custo : 1 Energia azul - 0/2
6. Clã águia: novato – Criatura – Tipo: Mago de vento – custo: 2 energias azuis – Pode atacar duas vezes no turno – 1/1
7. Invocar barreiras – Carta mágica – Ritual – Custo: 1 energia azul - após 2 turnos para invocação, invoca 3 barreiras mágicas 0/2.
8. Invocar elementais – Carta Mágica – Ritual – Custo:3 energias azuis – Após 3 turnos, invoca 2 elementais 2/3, caso controle 3 ou mais magos o tempo de espera para esse ritual diminui para 1 turno.
9. Invocador de elementais – Criatura – Tipo: Mago – Custo: 6 energias azuis – Vira pague duas energias azuis invoca um Elemental aleatório 2/3 – 5/4
10. Poção da salamandra – Carta Mágica – Mágica instantânea – Custo: 3 energias azuis – Concede +2/+0 para mago alvo, até o final do turno.
11. Poção da água viva – Carta mágica – Feitiço - Mágica instantânea – Custo 2 energias azuis – Cura 1 ponto de vida da criatura alvo.

**Neutro**-

1. Samurai andarilho – Criatura- Tipo: Samurai Mercenário/Planta – Raça: Basoan - Custo: 3 energias qualquer – invocação: causa 1 de dano a todas as criaturas inimigas – 2/3
2. Tribo nativa – Carta Magica – Ritual – Custo: 2 energias qualquer – após 1 turnos invoca 4 ficas de nativos Basoan 1/1.
3. Grupo mercenário – Carta Magica – Ritual – Custo: 3 energias qualquer – após 2 turnos invoca 3 ficas de mercenários 2/3.
4. Espião – Criatura – Tipo: Mercenário – Custo: 2 energias qualquer – destrói o ritual no topo da pilha de rituais – 2/1
5. Domador de feras – Criatura – Custo: 3 energias qualquer – diminui em 1 o custo de invocação de criaturas do tipo fera – 3/2
6. Urso domado – Criatura – Tipo: fera - Custo: 2 energias qualquer - 2/2
7. Planta venenosa (a nomear) – Criatura – Tipo: Planta – Custo: 2 energias qualquer – Causa de volta o dano causado a ela por uma criatura – 0/1
8. Criatura(a nomear) – Criatura – Tipo: Fera – Custo: 4 energias qualquer – atropelar(o dano excedente ao dano causado nas criaturas que defenderem essa criatura, é causado no jogador) – ¾
9. Planta curativa(a nomear) – Carta mágica – Magica instantânea – Custo: 2 energias qualquer – Cura 1 pontos de dano da criatura alvo.
10. Emboscada – Carta mágica – Ritual – Custo 1 energia qualquer – após 2 turnos invoque 3 fichas 1/1 do tipo que escolher.