

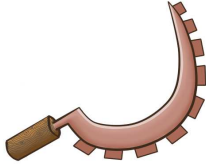



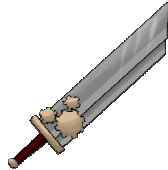
Werte	Anzahl	Effekte	Bild
1 ATK gg. Spieler/4 ATK gg. Monster	1	(kl. Zahnrad!)	
nächste Runde 10 – ATK-Wert der gespielten Karte	1		


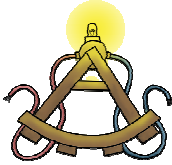

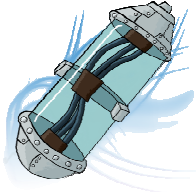
3 ATK +1HP	6		 Waffe 0006 Irina.png
3 ATK (4 ATK gg. Spieler)	2		
3 ATK (5 ATK gg. Spieler)	1		
3 ATK (5 ATK gg. Monster)	1		
3 ATK (7 ATK gg. Hüter)	1		



4 ATK	6		 waffe 1 Michi.png
4 ATK + 1 HP	3		
4 ATK (- 2HP gg. Spieler)	2		
4 ATK	1	nächste Runde ATK des Gegners +2 ATK	
4 ATK	2	Gearrang – Karte kehrt nach dem Kampf auf die Hand zurück	
4 ATK	1	Schaden des Gegners aus der letzten Runde negieren	

5 ATK - 3 HP	3		 Waffe 0001 Irina.png
5 ATK		nächste Runde ATK -1	

6 ATK - 6 HP	1		 Waffe 15 michi.png
6 ATK	1	Der ATK-Wert des Gegners wird nächste Runde verdoppelt	
6 ATK	2	nächste Kampfunde aussetzen	
6 ATK	1	nächste Kampfunde ATK -2	

7 ATK	1	Diese Karte geht nach dem Ausspielen sofort auf den Schrott	 waffe 3 Michi.png
--------------	---	---	---





Angriffsschaden des Gegners auf diesen zurückwerfen	1		 Waffe 14 michi.png
2 HP	1	Eine Runde immun gegen jeglichen Schaden	 W_CK_01_02.png
nächste Runde +5 ATK	1		 Waffe 17 michi.png
Dislokator	2	Ein Spieler deiner Wahl muss den Kampf für dich weiterführen. Tauscht die Positionen auf dem Spielfeld. Diese Karte geht auf den Ablagestapel des eingewechselten Spielers.	 (wo auch immer die andere Version von dem Teil liegt)

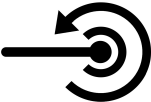
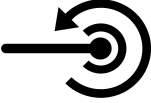

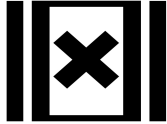
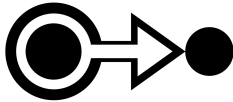
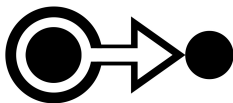
Werte	Anzahl		Effekte	Bild
3-5 ATK	1		Würfle: rot = 3 ATK, grün oder gelb = 4 ATK, blau = 5 ATK	 Waffe 11 michi.png
4 ATK / 4 ATK + 1 HP	1		Würfle: grün/blau = 4 ATK + 1 HP, gelb/rot = 4 ATK	 waffe 2 michi.png

Die Wächter von Aedron

Kampfkarten

3/6 ATK	1		Würfle: grün/blau = 3 ATK gelb/rot = 6 ATK und Karte auf den Schrott	 waffe 4 michi.png
+ 10 ATK/ - 10 HP	1		Würfle: grün/blau = 10 ATK rot/gelb = - 10 HP	 Waffe 21 michi.png

<i>Spezielle Kampfkarten</i>				
Drehen				
3 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (im Uhrzeigersinn)		
3 ATK	3	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (gegen den Uhrzeigersinn)		
4 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (im Uhrzeigersinn)		
4 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (gegen den Uhrzeigersinn)		

Signaldrehen			
4 ATK	5	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
3 ATK + 2 HP	1	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
3 ATK	1	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
Blockade			
3 ATK	3	Lege diese Karte auf ein freies Feld und blockiere dieses bis zu deinem nächsten Zug. Lege diese Karte danach auf den Schrott.	
Teleportation			
3 ATK (4 ATK gg. Spieler)	2	außerhalb des Kampfes: Teleport auf ein freies Feld neben einem Spieler. Danach diese Karte auf den Schrott	
4 ATK	3	außerhalb des Kampfes: Teleport auf ein freies Feld neben einem Spieler. Danach diese Karte auf den Schrott	
Raumverschiebung			
4 ATK	3	Tausche zwei freie Feldkarten miteinander	