

Máquina

10

3

10

Cibersabotador

10

**Ao entrar em campo, desativa o  
efeito de uma carta inimiga**

Equipamento

30

1

0

Nêutron Instável

0

**Dano significativo (10) ao alvo e a  
todas as cartas adjacentes (4)**

20

Equipamento,  
Máquina

3

0

Canhão de  
Plasma

0

**Danos intensos (15) ao alvo, caso não haja nenhuma criatura no campo inimigo, poderá afetar o jogador.**



Equipamento,  
Aprimoramento

10

1



0

Escudo de  
Dados

0

Cria uma barreira em todas as cartas aliadas (barreira: anula o dano recebido uma vez)

15

Equipamento,  
Máquina

2

0

Pulso  
Eletromagnético

0

desativa as habilidades da carta  
Alvo

Equipamento

20

1

Rede de  
Hologramas

0

0

Protege sua carta alvo de um ataque,  
anulando o dano



Máquina, Veículo

5

2

5

Robô Explorador

10

-

Equipamento

12

1

5

Pistola de Raios

5



Máquina

25

4

15

Nanobots  
Assassinos

5

-

Equipamento,  
Aprimoramento

50

1

0

Armadura  
Quântica

10

Reduz todo o dano recebido pela  
metade (arredondando para cima)

Equipamento

15

2

0

Matriz de  
Distorção

0

**Impede o próximo ataque  
direcionado a sua carta alvo neste  
turno // Ao utilizar essa carta, a sua  
invocação terá prioridade no ataque  
ou na defesa, independente da  
velocidade por 1 turno**



Equipamento

20

1

Projétil de Íons

0

0

**Causa 10 pontos de dano adicional  
ao alvo**

Máquina

10

1

10

Drones de  
Combate

10

-

35

Equipamento,  
Máquina

3

0

Míssil de Plasma

0

Causa 30 pontos de dano a todas as  
cartas do oponente



20

Equipamento,  
Aprimoramento

1

3

Escudo de  
Energia

13

**Fornece Barreira para uma carta aliada**

Equipamento

14

2

8

Tentáculos de  
Controle

5

O alvo não pode atacar até o final do  
próximo turno

Equipamento

5

1

Laser de Fótons

5

0

-



15

Máquina, Veículo

2

5

Drone de  
Reconhecimento

5

Permite que você veja as três primeiras cartas do baralho do oponente e as coloque na parte inferior do baralho dele

35

Equipamento,  
Máquina

3

0

Canhão de Íons

0

**Causa 50 de dano em uma única  
criatura**

25

Equipamento,  
Aprimoramento

1

0

Barreira de  
Plasma

15

**Cria uma barreira em duas cartas aliadas**



35

Equipamento

3

0

Matriz de  
Hacking

0

Permite que você roube uma carta aleatória do oponente e a adicione à sua mão

Equipamento

20

2

1

0

Granada de  
Pulso

0

**Causa dano 10 de dano a todas as  
cartas no campo do oponente**

Máquina,  
Lendário

40

5

30

Arauto da  
Destruição

20

Ao entrar em jogo, destrói todas as outras cartas do campo de batalha, exceto o Arauto da Destruição. O Arauto da Destruição não pode ser alvo de efeitos que o removam do jogo.



Máquina

10

1

0

Sistema de  
Defesa

30

-

14

Equipamento,  
Aprimoramento

3

0

Sifão de Energia

0

**Cura 3 pontos de vida a cada vez que causa dano a uma carta do oponente e cura o jogador com a quantidade excedente**

Equipamento

10

1

0

Laser de Plasma

0

Causa 5 pontos de dano adicional ao alvo



Equipamento

20

1

0

Barreira  
Energética

15

A Criatura equipada recebe uma  
barreira

40

Equipamento,  
Máquina

4

6

Canhão de  
Elétrons

3

Causa 3 pontos de dano adicional ao  
alvo

20

Equipamento,  
Aprimoramento

2

0

Campo de Força

0

Aumenta a resistência de todas as  
suas cartas em 5 pontos



Equipamento

35

2

0

Rede Neural

0

**Permite que você compre duas cartas adicionais do seu baralho no início do seu turno por 3 turnos**

Equipamento

20

2

Projétil de  
Plasma

0

0

Causa 3 pontos de dano adicional ao  
alvo

Máquina, Veículo

9

2

1

Robô de Defesa

15

-



32

Equipamento,  
Máquina

4

0

Míssil  
Teleguiado

0

**Causa 7 pontos de dano a todas as  
cartas do oponente**

15

Equipamento,  
Aprimoramento

1

0

Escudo de  
Proteção

0

Aumenta a resistência de todas as  
suas cartas em 2 pontos

Equipamento

14

1

Pulso de Energia

2

1

Causa 2 pontos de dano adicional ao alvo



Equipamento

1

11

Canhão de  
Partículas

2

2

**Causa 1 ponto de dano adicional ao  
alvo**

Máquina, Veículo

2

7

7

Drone de Ataque

3

-

35

Equipamento,  
Máquina

5

7

Canhão de  
Plasma Pesado

4

Causa 4 pontos de dano adicional ao  
alvo



40

Equipamento,  
Aprimoramento

1

0

Barreira de Força

0

Aumenta a resistência de todas as  
suas cartas em 6 pontos

12

Equipamento,  
Máquina

3

5

Matriz de Defesa

5

Reduz todo o dano recebido pelas  
suas cartas em 1 ponto

Equipamento

18

2

Granada de Íons

0

0

**Causa dano adicional de 3 a todas as  
cartas do oponente**



Máquina,  
Lendário

45

1

30

Executor de  
Aniquilação

10

**Essa criatura só pode atacar uma vez  
a cada 2 turnos**

Máquina

2

15

Sistema de  
Vigilância

12

4

-

Equipamento

15

1

0

Lâmina de  
Plasma

0

Causa 2 pontos de dano adicional ao  
alvo



30

Equipamento,  
Máquina

4

5

Canhão de  
Elétrons Pesado

4

Causa 3 pontos de dano adicional ao  
alvo

30

Equipamento,  
Aprimoramento

2

0

Campo de  
Proteção

0

Aumenta a resistência de todas as  
suas cartas em 4 pontos

20

Equipamento

3

7

Rede Neural  
Avançada

5

**Permite que você compre uma carta adicional do seu baralho no início do seu turno, por 4 turnos**



Equipamento

30

2

Raio  
Eletromagnético

2

1

**Causa dano adicional de 3 a todas as  
cartas do oponente**

Equipamento

50

5

7

Espada de  
Energia

5

Causa 5 pontos de dano adicional ao  
alvo

Equipamento

30

2

0

Dispositivo de  
Camuflagem

0

Protege sua carta alvo de ser alvo de  
ataques até o início do seu próximo  
turno



Técnicas  
Taoistas

20

2

0

Lótus Dourado

0

Aumenta em 6 o dano de todas as  
cartas aliadas por 2 turnos

70

Seres Sencientes

5

30

Dragão Celestial

40

Causa o dobro de dano a todas as criaturas mitológicas inimigas

Humanos

30

2

10

Sábio Taoísta

10

**Recupera 5 pontos de vida de todas as criaturas aliadas no início do turno**



Criaturas  
Mitológicas

40

4

20

Tigre de Fogo

25

Causa metade do dano em área a  
todas as criaturas inimigas  
adjacentes

Formações  
Taoistas

40

1

Montanha  
Tranquila

30

**Aumenta em 5 os pontos de vida de  
todas as criaturas aliadas**

Técnicas  
Taoistas

30

3

2

0

Mestre das  
Sombras

0

Inflige o dobro de dano a alvos com  
menos de 50% dos pontos de vida



Criaturas  
Mitológicas

30

4

25

Dragão da  
Tempestade

20

Humanos

30

2

10

Discípulo Sábio

10

**Causa dano triplo se a carta aliada anterior também for um humano**

Artefatos

70

1

Árvore da Vida

35

**Cura todas as criaturas aliadas em 10 pontos de vida de 3 aliados selecionados no início do turno**



Criaturas  
Mitológicas

35

4

15

Dragão de Gelo

20

Congela o alvo por 1 turno quando  
causa dano

Técnicas  
Taoistas

15

2

1

5

Sopro do Vento

5

**Dobra a velocidade de uma criatura aliada por 2 turnos**

80

Seres Sencientes

3

40

Guerreiro Imortal

40

Não pode ser destruído por efeitos  
de carta e habilidades inimigas



Criaturas  
Mitológicas

25

3

12

Serpente Sábia

12

Envenena o alvo, causando 5 pontos  
de dano por turno por 3 turnos

Formações  
Taoistas

60

1

Caminho da  
Iluminação

20

O primeiro dano recebido por cada criatura aliada, é reduzido pela metade, esse efeito pode ocorrer uma vez a cada 2 turnos

Humanos

10

2

6

Discípulo Leal

10



Artefatos

4

45

10

Lâmina do Vazio

12

Criaturas  
Mitológicas

60

5

28

Fênix Flamejante

25

Ressuscita com 50% dos pontos de  
vida máximos após ser destruído  
(esse efeito ocorre apenas uma vez)

Humanos

20

2

Sábio Ancião

2

20

**Aumenta em 1 o dano de todas as cartas aliadas enquanto estiver em campo**



Artefatos

50

1

Lótus do  
Renascimento

40

**Revive a criatura aliada com a menor  
quantidade de pontos de vida  
maxima no início do turno**

15

Seres Sencientes

3

8

Espírito da  
Floresta

10

Aumenta em 1 os pontos de vida de  
todas as criaturas aliadas

Técnicas  
Taoistas

25

4

3

15

Sussurros das  
Sombras

12

Inflige o dobro de dano a criaturas  
inimigas marcada pela técnica



Criaturas  
Mitológicas

60

2

35

Tigre de Ouro

35

Quando essa carta for defender,  
aumentar sua vida temporariamente  
em 10. Caso a vida dele seja zerada  
após o efeito temporário, manter em  
1 de vida

Humanos

10

2

Discípulo  
Silencioso

5

5

50

Seres Sencientes

4

15

Dragão Sagrado

20

Causa o dobro de dano a todas as criaturas inimigas que não sejam seres sencientes



Criaturas  
Mitológicas

50

3

20

Fênix da  
Ressurreição

20

Ressuscita com 25% dos pontos de  
vida máximos após ser destruído

Técnicas  
Taoistas

20

3

2

8

Mestre do Vento

12

**Aumenta em 1 a velocidade de todas  
as criaturas aliadas por 1 turno**

50

Formações  
Taoistas

1

Yin e Yang

25

**Concede imunidade a todos os  
efeitos negativos para todas as  
criaturas aliadas**



40

Artefatos

4

0

Lâmina Sombria

0

Aumenta em 5 o dano de todas as cartas aliadas adjacentes

Seres Sencientes

35

4

18

Guardião  
Celestial

30

Essa criatura capta metade do dano  
que um aliado adjacente receberia

Criaturas  
Mitológicas

40

3

20

Serpente do  
Caos

18

**Causa dano a todas as criaturas  
inimigas adjacentes e as confunde  
(não pode atacar) por 1 turno**



Humanos

25

3

12

Mestre Ancião

35

**Aumenta em 2 a vida máxima de  
todas as criaturas aliadas**

Técnicas  
Taoistas

20

4

2

0

Sopro do Dragão

0

Causa 10 dano em área a todas as  
criaturas inimigas

Humanos

15

2

5

Discípulo de  
Ferro

17



70

Seres Sencientes

5

35

Dragão Divino

40

A cada 2 turno, silencia uma unidade inimiga aleatória por 1 turno

Criaturas  
Mitológicas

60

5

30

Fênix Renascida

25

Ressuscita com 75% dos pontos de  
vida máximos após ser destruído

Técnicas  
Taoistas

20

3

2

10

Dança dos  
Ventos

10

Aumenta em 4 o ataque das criaturas  
por 3 turnos



Formações  
Taoistas

50

1

Templo Sagrado

40

**Aumenta em 5 os pontos de vida  
máximos de todas as criaturas  
aliadas**

45

Artefatos

4

0

Espada da Alma

0

A criatura equipada receberá 1 de ataque por cada carta no cemitério do jogador

Seres Sencientes

50

4

20

Guardião Divino

40

Capta o dano que os aliados adjacentes receberiam em 50 %



Criaturas  
Mitológicas

90

5

90

Dragão das Nove  
Cabeças

90

Quando ele está em campo o ataque  
e a defesa é pela metade

Humanos

15

2

10

Discípulo  
Sombrio

8

ao abater um inimigo, completa  
missões que ao preencher todas  
torna-se um discípulo principal

70

Seres Sencientes

2

40

Dragão Eterno

35

Essa carta não é afetada por nenhum efeito.



Criaturas  
Mitológicas

80

3

35

Dragão Místico

30

aumenta a geração de energia em 10  
e a energia taoista em 5

Técnicas  
Taoistas

40

3

2

0

Dançarina da  
Lua

0

Pode causar ataque duplo

Artefatos

75

1

Fonte da  
Juventude

40

**Aumenta em 2 a vida máxima de  
todas as criaturas aliadas e as cura  
em 5 no início do turno**



Humanos

10

2

10

Discípulo Leal

15

Aumento de dano e vida

80

Seres Sencientes

5

20

Dragão Ancestral

60

Seus ataques não podem ser  
reduzidos ou anulados

Criaturas  
Mitológicas

20

5

10

Ovo flamejante

20

Quando essa carta for abatida,  
invoca um passáro flamejante 20/20 e  
causa 5 de dano em todas as cartas  
do oponente



40

Seres Sencientes

3

15

Espírito da  
Harmonia

25

Aumenta em 5 os pontos de vida de  
todas as criaturas aliadas em campo

Humanos

20

2

10

Discípulo Divino

20

Crescimento de até 5 vezes

40

Artefato

15

Excalibur

10

Causa 20 de dano à uma criatura inimiga quando for equipada.



Criatura  
Mitológica

50

4

25

Cerberus

35

**Ataque Feroz:** Causa 5 de dano adicional a cada turno.

15

Aura

1

Aura da Guerra

**Todos os humanos aliados recebem  
+2 de ataque.**

20

Poção

1

Poção de Cura

Cura 10 pontos de vida do jogador.



Magia

35

2

15

Lâmina das  
sombras

Causa 15 de dano a qualquer alvo.

Criatura  
Mitológica

40

3

5

Minotauro

25

**Investida: Causa 8 de dano adicional  
quando ataca.**

20

Artefato

Armadura  
Abençoada

Todos os humanos aliados recebem  
+5 de Pontos de Vida.



Magia

80

3

30

Relâmpago  
Elemental

Causa 30 de dano a todas as  
criaturas inimigas.

Magia

30

1

12

Flecha  
Flamejante

Causa 12 de dano a qualquer alvo e causa queimadura (3 de dano por 2 turnos).

Criatura  
Mitológica

10

2

8

Sátiro

10

**Inspiração: Aumenta a Velocidade de todas as criaturas aliadas em 1 por uma rodada.**



25

Aura

2

Aura de  
Escamas

**Todas as criaturas aliadas recebem  
+5 de Pontos de Vida.**

Criatura  
Mitológica

60

4

28

Draco Elemental

30

**Sopro de Fogo:** Causa 8 de dano a todas as criaturas inimigas quando entra em jogo.

Magia

30

2

18

Espada de Gelo

**Causa 18 de dano a qualquer alvo e reduz sua Velocidade em 1.**



Criatura  
Mitológica

25

3

15

Centauro

20

**Tiro Preciso: Sempre acerta o alvo  
quando ataca ou defende.**

35

Aura

1

Cetro do  
Arcanista

**Todas as criaturas aliadas recebem  
+8 de Pontos de Vida.**

Criatura  
Mitológica

60

5

Anjo da Cura

40

**Cura Celestial:** Cura todas as criaturas aliadas em 15 pontos de vida a cada 3 turnos.



Magia

75

2

28

Tempestade  
Arcana

**Causa 28 de dano a todas as criaturas inimigas e reduz sua Velocidade em 1.**

Criatura  
Mitológica

5

1

5

Fada Encantada

8

**Toque Mágico:** Cura 2 pontos de vida  
de uma criatura aliada por turno.

Aura

15

1

Escudo Divino

**Todas as criaturas aliadas recebem +5 de Pontos de Vida e têm redução de dano de 20% (arredonda para cima)**



Criatura  
Mitológica

50

3

20

Hidra

30

**Regeneração: Cura 5 pontos de vida  
no início de cada turno.**

Magia

60

1

25

Meteoro  
Flamejante

**Causa 35 de dano a todas as criaturas inimigas e causa queimadura (5 de dano adicional por 3 turnos).**

40

Artefato

22

Espada do Rei

Causa 22 de dano a qualquer alvo e aumenta em 2 a Pontos de Vida do jogador para cada inimigo abatido no turno que foi lançado.



Criatura  
Mitológica

20

2

12

Banshee

12

**Grito Atordoante:** uma vez a cada 2 turnos, Reduz a Velocidade de todas as criaturas inimigas em 2.

Magia

10

3

10

Sabre do Vento

Causa 10 de dano a qualquer alvo e aumenta a Velocidade de um aliado em 2.

Criatura  
Mitológica

70

4

30

Gigante de Pedra

40

**Impacto Pesado:** Causa 10 de dano adicional a todas as criaturas inimigas quando entra em jogo.



Magia

75

1

Cura dos Deuses

**Cura todas as criaturas aliadas em 20 pontos de vida e remove todos os efeitos negativos.**

Criatura  
Mitológica

40

3

22

Wyvern

28

**Veneno:** Causa envenenamento (5 de dano por turno por 3 turnos) em qualquer criatura inimiga atacada.

50

Aura

1

Pergaminho da  
Sabedoria

Todas as criaturas aliadas têm +10 de  
Pontos de Vida.



Criatura  
Mitológica

30

2

18

Sereia

15

**Canção Encantadora:** Toda vez que a Sereia ataca, cura uma criatura aliada em 5 pontos de vida.

25

Aura

Armadura  
Amaldiçoada

Ao equipar essa aura em uma criatura, Todas as criaturas inimigas e o portador recebem 3 de dano.

Criatura  
Mitológica

80

5

35

Cérbero  
Indomável

40

**Ataque Infernal: Causa 10 de dano adicional a cada turno.**



Magia

70

2

30

Invocação de  
Dragão

Invoca um Dragão Elemental (30 de dano, 50 pontos de vida, 4 de Velocidade).

15

Raça de Fantasia

2

8

Elfo da Floresta

12

**Tiro Certeiro: Sempre acerta o alvo quando ataca.**

35

Aura

1

Proteção Arcana

Todas as criaturas aliadas em campo  
recebem +5 de Pontos de Vida.



Magia

60

3

28

Raio de Zeus

Causa 30 de dano a qualquer alvo e o atordoa por 2 turnos.

Criatura  
Mitológica

50

3

25

Elemental de  
Terra

30

**Escudo de Pedra:** Reduz todo o dano recebido em 5.

20

Aura

2

Escudo de Égide

**Todas as criaturas aliadas recebem  
+3 de Velocidade e uma barreira que  
anula o primeiro dano recebido**



50

Magia

1

Báculo da Vida

**Cura todas as criaturas aliadas em 15 pontos de vida e remove todos os efeitos negativos.**

Criatura  
Mitológica

30

2

18

Cíclope

25

**Investida: Causa 8 de dano adicional  
quando ataca.**

Magia

20

2

10

Drenar Energia

**Drena 10 de energia do alvo e cura em 5 pontos de vida o jogador.**



Criatura  
Mitológica

40

3

20

Ave da vida

20

**Renascimento:** Retorna à vida com 20 de Pontos de Vida após ser derrotada.

40

Aura

1

Círculo de  
Proteção

**Todas as criaturas aliadas recebem  
um escudo que nulificam o dano de 1  
ataque.**

Runa

40

1

0

Runa da  
Destruição

30

**Após 4 turnso, Ativa o efeito  
destruição, causando 25 de dano a  
todas as criaturas inimigas e se  
destrói.**



Criatura  
Mitológica

25

3

15

Pégaso

18

Possui a habilidade voar, pode  
selecionar um aliado para ganhar a  
característica voar

35

Artefato

22

Lança do deus  
dos mares

Ao equipar uma criatura com essa  
lança, essa criatura se tornará o  
arauto do deus dos mares (30 de  
ataque, 40 de vida, velocidade 3)

Criatura  
Mitológica

20

2

12

Troll

35

**Regeneração: Cura 5 pontos de vida  
no início de cada turno.**



40

Aura

1

Aura da vida

As criaturas em campo aliadas se curam completamente

Criatura  
Mitológica

60

3

28

Gigante de Gelo

35

**Toque Congelante:** Reduz a  
Velocidade de todas as criaturas  
inimigas em 1.

10

Classe

2

10

Berserker

12

**Fúria Descontrolada:** Causa 3 de dano adicional a cada ataque, mas recebe +5 de dano.



50

Magia

30

Encantamento  
do Dragão

**Concede Voar a uma criatura aliada e  
aumenta sua Pontuação de Dano em  
10.**

20

Classe

2

10

Guerreiro

15

Após 4 turnos, essa carta poderá evoluir para o próximo nível de sua classe

30

Classe

2

15

Mago

5

Após 4 turnos, essa carta poderá evoluir para um dos 3 segmentos de estudo da magia



25

Classe

3

5

Ladrão

5

Após 4 turnos, essa carta poderá evoluir para o próximo nível de sua classe