Zeus - Olympians

Minions:

• Centaur Archer - Common, 3 Mana - 3/2 - charge. (Backline)\*

• Minotaur Warrior - Common, 4 Mana - 5/4 (Frontline)\*

• Siren - Rare, 5 Mana - 3/4 - Battlecry: Take control of an enemy minion with 3 Attack or less for this turn. (Backline)\*

• Nemean Lion - Epic, 6 Mana - 4/7 - Can only take one damage from each attack. (Frontline)———

• Hydra - Epic, 7 Mana - 5/8 - When it attacks, deals damage to target’s neighbors as well. (Frontline)\*

• Pegasus Rider - Rare, 4 Mana - 3/3 - Charge. Divine Shield. (Versatile)\*

• Greek Hoplite - Common, 2 Mana - 2/3 - . (Frontline)\*

• Gorgon - Epic, 8 Mana - 4/5 - Battlecry: Freeze all enemy minions. (Backline)\*

• Chimera - Rare, 5 Mana - 6/5 - Battlecry: Deal 2 damage to all other minions. (Frontline)\*

• Athena - Legendary, 9 Mana - 6/6 - Battlecry: Fill the frontline with 2/2 Hoplites. (Backline)\*

• Heracles - Legendary, 8 Mana - 4/4 - Battlecry: Gain +2/+2 for every friendly monster that died this game. (Frontline)\*

• Stormcaller - Common, 3 Mana - 2/4 - +1 Spell Damage. (Backline)\*

• Odyssean Navigator - Common, 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Draw a card. If it’s a spell, reduce its cost by (1). Stealth. (Backline)\*

• Oracle's Emissary - Rare, 3 Mana - 2/4 - Battlecry: Reveal a spell from your deck. If it costs (4) or more, heal your hero for 4. (Backline)\*

• Lightning Forger - Rare, 5 Mana - 3/3 - Battlecry: Your next hero power deals 3 extra damage. (Backline)

Spells:

• Lightning Bolt - Common, 1 Mana - Deal 3 damage to an enemy minion or hero.\*

• Lightning Storm - Rare, 4 Mana - Deal 2-3 damage to all enemy minions.\*

• Olympian Favor - Common, 2 Mana - Give a minion +2/+2 until the end of your turn.

• Aegis Shield - Epic, 3 Mana - Give a minion 'The first time this minion would take damage each turn, prevent it.'

• Golden Fleece - Common, 2 Mana - Restore 5 Health to a minion.\*

• Labyrinth Maze - Common, 5 Mana - Return your opponent's frontline to their hand.\*

• Divine Ascention - Common, 4 Mana - Choose a friendly minion. If it survives until your next turn, double its Health.

Terrain quest: Kill 4 minions using your hero power: reward: Olympia: At the end of your turn, heal your monsters for two.

Hero Power: 2 mana 1 dmg. Improved: 2 mana 1 dmg + give a random friendly minion divine shield if your hero power kills a minion.

Odin\*

Minion Cards:

• Viking Raider - 2 Mana - 2/1 - Charge. Give 1 mana if this kills a minion. (Frontline)

• Runestone Mystic - 3 Mana - 2/4 - +1 Spell Damage, Battlecry: Draw a spell from your deck. (Backline)

• Fenrir's Spawn - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Gain +3/+2 if your opponent has more minions. (Frontline)

• Shieldmaiden Defender - 2 Mana - 2/2 - , Battlecry: Gain +1 Health for each enemy frontline minion. (Frontline)

• Draugr Warrior - 5 Mana - 4/5 - Costs 1 less for each card in your opponent’s hand. (Frontline)

• Norn Weaver - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Guess the next card your opponent will draw, if right, add a copy to your hand. (Backline)

• Skald Bard - 2 Mana - 1/3 - Battlecry: Draw a card. (Backline)

• Valkyrie's Chosen - 4 Mana - 3/4 - Battlecry: Summon two 1/1 Spirits of Warriors. (Backline)

• Mimir's Seer - 5 Mana - 3/4 - Battlecry: Draw 2 cards. Passive: Spells drawn cost 1 less. (Backline)

• Frost Giant - 6 Mana - 5/5 - Battlecry: Freeze an enemy minion. (Frontline)

• Einherjar Caller - 7 Mana - 4/4 - Summon a friendly minion that died this game. (Frontline)

• Dwarven Blacksmith - 3 Mana - 3/2 - End of turn, give a friendly minion +2 Attack. (Backline)

• Naglfar - 7 Mana - 7/7 - Costs 3 if 6+ minions died this game. (Frontline) Epic

• Heimdallr - 8 Mana - 5/5 - Battlecry: Summon three 1/1 Warriors with . (Frontline)

• Brokk and Sindri - 6 Mana - 4/6 - Gain 1 charge each turn, at 3 charges, deal 2 dmg to enemy frontline, summon Thor. (Backline)

Spell Cards:

• Rune Magic - 2 Mana - Choose one: Deal 2 damage, Heal 2 Health, or Draw a card.

• Winter's Chill - 3 Mana - Deal 3 damage to an enemy minion and 1 to its neighbors, freeze them.

• Gjallarhorn Call - 6 Mana (0 if Heimdallr is on the table) - Summons one of three great warriors.

• Mimir's Wisdom - 4 Mana - Copy three cards from your opponent’s deck to your hand.

• Viking Raid - 5 Mana - Summon four 2/2 Vikings with Charge on the frontline.

• Sleipnir’s Gallop - 4 Mana - Give a friendly minion +3/+3 and Charge; return it to your hand at the end of your turn.

• The Allfather’s Decree - 5 Mana - Equip a 4/2 Gungnir and gain 'Invulnerable while attacking' this turn.

Hero Power: Wisdom of the Allfather: Cost: 2 Mana - "Draw a card. If it's a spell, reduce its cost by (1)." Improved: 1 mana.

Anubis

Minion Cards:

• Sandstone Scribe - 2 Mana - 1/3 - Battlecry: Add a 'Scroll of Death' to your hand (2 Mana: Summon 2 1/2 Mummies).\*

• Tomb Protector - 3 Mana - 2/4 - . Battlecry: Gain +1 Health for each friendly Undead minion.\*

• Necropolis Acolyte - 2 Mana - 2/2 - Battlecry: Heal a character for 2 Health.\*

• Desert Bowman - 3 Mana - 3/2 - Battlecry: Deal 1 damage to a character.\*

• Sphinx Riddler - 4 Mana - 4/5 - Battlecry: Show 3 cards, if you choose the right one, draw a card.\*

• Osiris’ Bannerman - 5 Mana - 4/4 - Battlecry: If Osiris is on the table, gain +2/+2.\*

• Sun Charioteer - 4 Mana - 3/2 - Charge. Deals damage to the neighbors of its target.\*

• Crypt Warden - 4 Mana - 3/3 - Stealth. Deathrattle: Summon 3 1/1 Mummies.\*

• Falcon-Eyed Hunter - 3 Mana - 2/3 - Battlecry: Deal 3 damage to a unit on the backline.\*

• Canopic Preserver - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Destroy a friendly minion, gain its stats.\*

• Royal Mummy - 6 Mana - 5/5 - Deathrattle: Deal 3 damage to all characters.\*

• Temple Guardian - 5 Mana - 4/6 - . Whenever you summon an Undead, give this minion +1/+1.\*

• Chaos Scarab - 7 Mana - 6/6 - Stealth. Invulnerable while attacking.\*

• Bata - 8 Mana - 5/5 - Battlecry: Take control of an enemy animal. Deathrattle: Summon a copy of that animal.\*

• Osiris - 10 Mana - Cannot be played normally - Battlecry: Shuffle 5 body parts of Osiris into your opponent’s deck. Resurrect 20/20 Osiris when all are drawn.\*

Spell Cards:

• Book of the Dead - 6 Mana - Revive 5 friendly minions that died this game.\*

• Sun Disk Radiance - 3 Mana - Give a friendly minion +2/+2 and deathrattle: Return this spell to your hand.\*

• Plague of Locusts - 5 Mana - Deal 1 damage to all enemy minions, summon a 1/1 Locust for each enemy minion killed.\*

• River's Blessing - 4 Mana - Heal 10 Health randomly distributed among all friendly characters.\*

• Pyramid's Might - 7 Mana - Constructs a temporary defensive structure that buffs nearby units by +1/+1.\*

• Scales of Anubis - 4 Mana - Judges a minion; destroys it or returns it to your opponent’s hand.\*

• Gates of Duat - 8 Mana - Choose one - Paralyze all enemy minions for a turn or summon 6 2/2 Mummies on your frontline.\*

Hero power: Summon 1/1 worker. Improved: Summon 2/2 mummy.

Leonardo Da Vinci

Minion Cards:

• Da Vinci's Glider - 1 Mana - 1/1 - Battlecry: Reveal stealthed units. (Backline)\*

• Automaton Apprentice - 2 Mana - 1/3 - After you cast a spell, give this minion +1 Health. (Backline)\*

• Automaton Duelist - 3 Mana - 3/2 - Each time this minion attacks, give it +1 Attack. (Frontline)\*

• Gyrocopter - 2 Mana - 1/2 - Stealth. Keeps Stealth after attacking. (Backline)\*

• Mechanical Lion - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: If you control another Mech, gain +1/+2 and . (Frontline)\*

• Codex Guardian - 3 Mana - 2/2 - Divine Shield. Whenever your hero draws a card, restore 2 Health to your hero. (Backline)\*

• Mirror Shield Automaton - 4 Mana - 3/4 - Whenever an enemy minion attacks, deal 1 damage to it. (Frontline)\*

• Grand Cannon - 5 Mana - 4/3 - End of turn, deal 2 damage to an enemy minion. (Backline)\*

• Tank of the Renaissance - 7 Mana - 5/8 - . Can only take one damage at a time. (Frontline)\*

• Anatomist of the Unknown - 4 Mana - 3/4 - Whenever you cast a spell, give a random friendly minion +2/+2. (Backline)\*

• Organ Gun - 3 Mana - 0/5 - After using hero power, deal 3 damage randomly to enemy minions. (Backline)\*

• Piscean Diver - 3 Mana - 2/3 - Stealth. Can attack the backline. (Backline)\*

• Da Vinci's Helix Engineer - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Draw a card, if it's a minion, reduce its cost by 2. (Backline)\*

• Vitruvian Firstborn - 6 Mana - 4/5 - Battlecry: Reduce the cost of cards in your deck by 1. (Frontline)\*

• Eques Automaton - 8 Mana - 6/6 - Divine Shield, . End of turn, restore to full Health. (Frontline)\*

Spell Cards:

• Tome of Confusion - 2 Mana - Confuse an enemy minion, 50% chance to attack a random character. Common\*

• Artistic Inspiration - 4 Mana - Give your minions Deathrattle: Refresh your hero power. Rare\*

• Da Vinci’s Blueprint - 3 Mana - Draw a minion from your deck, if it is mechanical, give it +3+2. Common\*

• Anatomical Insight - 3 Mana - Double the damage an enemy unit takes this turn. Rare\*

• Symmetrical Strategy - 6 Mana - Balances the battlefield, nullifying enemy statuses. Epic\*

• Tabula Aeterna - 6 Mana - Take an enemy minion off the table to your hand, reduce its cost by 1. Epic\*

• Mona Lisa’s Smile - 4 Mana - Take control of an enemy minion for this turn. Rare\*

Terrain: Buff mechanical units 4 times : Da Vinci’s Workshop: At the start of your turn, give yourself a 0 cost random mech buff out of 4.

Hero power: 2 mana give a mechanical minion +2/+2 this turn. Improved: +4/+4.

Dustin F

Minion Cards:

• Mutant Behemoth - 6 Mana - 6/8 - . Battlecry: reduce the attack of the enemy frontline by 2. (Frontline) Rare\*

• Scavenger Raider - 3 Mana - 3/2 - Battlecry: Give your hero an improvised 2/2 weapon or draw a card. (Frontline) Common\*

• Toxic Stalker - 4 Mana - 2/5 - Stealth. Can't be targeted by spells. (Backline) Rare\*

• Wasteland Sniper - 5 Mana - 3/3 - Battlecry: Deal 2 damage to a character. (Backline) Rare\*

• Radiated Hulk - 7 Mana - 7/7 - Battlecry: If you control another mutant, gain . End of turn, deal 1 damage to all characters. (Frontline) Epic\*

• Engineer of the Ruins - 4 Mana - 2/4 - Battlecry and Deathrattle: Heal all friendly characters for 2. (Backline) Rare\*

• Lone Cyborg - 5 Mana - 4/4 - Battlecry: If this is the only minion on your frontline, it gains +3/+3 and Divine Shield. (Frontline) Epic\*

• Desert Nomad - 2 Mana - 2/3 [Effect not provided]. (Frontline) Common\*

• Rogue AI Drone - 3 Mana - 1/1 - Invulnerable while attacking. Deathrattle: Return this to your hand. (Backline) Rare\*

• Mutant Swarm - 6 Mana - 1/1 - Summon 5 copies. If this minion kills an enemy, summon a 2/2 mutant newborn. (Frontline) Common\*

• Dune Raider - 5 Mana - 4/5 - . Deathrattle: Summon 2 1/1 scavengers. (Frontline) Rare\*

• Warlord - 7 Mana - 6/6 - . Deathrattle: Summon 3 3/3 Wasteland Warriors. (Frontline) Epic\*

• Salvage Colossus - 8 Mana - 8/8 - . Deathrattle: Equip a 5/2 salvaged weapon. (Frontline) Legendary

• Claire - 10 Mana - 8/8 - Battlecry: Attack enemy minions until none left. Invulnerable while attacking. Deals 2 damage to itself after it attacks. Deathrattle: Deal 5 damage to your hero. (Frontline) Legendary

Spell Cards:

• Radioactive Fallout - 3 Mana - Confuses all enemy units and shuffles their positions. Common\*

• Scrap Shield - 2 Mana - Erects a temporary barrier providing cover. Rare\*

• Shockwave/Impulse - 4 Mana - Shocks enemy frontline, prevents them from attacking for one turn. Deals 2 damage to all mechanical characters. Epic\*

• Survival Instincts - 3 Mana - Makes your hero invulnerable next turn. Rare\*

• Mutagenic Mist - 6 Mana - Mutates all non-mutated friendly minions, granting them unique mutations. Terrain Card. Epic\*

• Garage Raid - 4 Mana - Give your hero 1 random unique vehicle. Common\*

• Mutated Blood Sample - 2 Mana - Deal 2 damage to a minion and give it +2 Attack. At the start of its turn, it attacks a random character. Rare\*

• X Factor - 5 Mana - Twin Spell. Take control of an enraged minion. Epic\*

Mutations:

Enraged: At the start of its turn, it attacks a random non-mutated character except for Dustin F. Double its attack.

Infected: Becomes infected, if a minion damaged by this minion survives, it becomes a 1 1 zombie.

Stone Skin: Can only take one damage per instance.

Deathrattle: Summon 1 to 3 poisonous worms that kill the minion they damage while attacking.

Hero Power: 2 mana summon a random mutant out of 4. Improved: Summon a better version of those 4 mutants.

Chengis Khan

Minion Cards:

• Mongol Messenger - 2 Mana - 2/1 - Skirmisher. Battlecry: Draw a card. (Frontline) Common\*

• Khan’s Envoy - 4 Mana - 3/4 - Passive: 50% chance to redirect attack to another random character. (Frontline) Rare\*

• Mongol Archer - 3 Mana - 3/2 - Skirmisher. +2 Attack on flanks. (Backline) Common\*

• Steppe Warlord - 5 Mana - 4/5 - Your Skirmisher units have +2/+1. (Frontline) Rare\*

• Nomadic Scout - 2 Mana - 2/3 - Skirmisher. Battlecry: Reveal enemy secrets. (Frontline) Common\*

• Keshik Cavalry - 4 Mana - 3/2 - Charge. Deathrattle: Summon a Keshik on foot (2/2). (Frontline) Rare\*

• Mongol Shaman - 3 Mana - 2/4 - Battlecry: Restore a friendly minion to full health. (Backline) Common\*

• Eagle Hunter - 3 Mana - 3/3 - Battlecry: Summon a 2/1 Eagle. (Backline) Rare\*

• Yurt Builder - 2 Mana - 1/4 - Battlecry: Gain 1 Mana this turn. Gain 1 Armor with hero power use. (Backline) Common\*

• Mongol Lancer - 5 Mana - 4/3 - Charge. If this minion kills a frontline minion, deal its damage to the one in backline as well. (Frontline) Rare\*

• Horse Breeder - 3 Mana - 2/3 - Summon a 2/2 Steppe Horse with hero power use. (Backline) Common\*

• Flaming Camel - 4 Mana - 1/1 - Deathrattle: Damage enemy frontline. (Frontline) Rare\*

• Kublai Khan - 7 Mana - 5/7 - End turn draw with The Silk Road. (Backline) Legendary\*

• (General) Subutai - 8 Mana - 6/6 - Windfury. Charge. Immune while attacking. (Frontline) Legendary\*

• Marco Polo - 6 Mana - 4/5 - Battlecry: Copy a deck card to hand. (Backline) Legendary\*

Spell Cards:

• Horseback Archery - 2 Mana - Skirmisher +2 Attack. Kills: return to hand. Common\*

• Nomadic Tactics - 3 Mana - Secret: Attacked minion's neighbors attack first. Rare\*

• Ger Defense - 2 Mana - +2 Armor to unit and neighbors. Common\*

• Steppe Ambush - 3 Mana - Secret: Opponent spell casts summon 3/2 Horse Archer. Rare\*

• Mongol Fury - 4 Mana - +2 Attack to your minions this turn. Common\*

• Around the Great Wall - 5 Mana - Frontline attacks enemy backline this turn. Epic\*

• Eternal Steppe’s Whisper - 4 Mana - Frontline minion survives until next turn. Rare\*

• God’s Bane - 3 Mana - Opponent's spells cost +2 next turn. Epic\*

Standard Cards

Legendary

• Siege Master Urban, 8 Mana, 5/8, "At the start of your turn, summon a 2/2 Siege Engine with Charge.", "Innovation paves the road to victory."\*

• Sphinx of the Sands, 7 Mana, 6/9, ". Battlecry: Ask your opponent a question. If they cannot answer, gain Immune this turn.", "Guardian of mysteries, eternal and inscrutable."\*

• Wasteland Giant, 9 Mana, 8/8, . Whenever this minion takes damage, deal 3 damage to all enemies.", "A colossus of the ruins, embodying the rage of a fallen world."\*

• Chronomancer Cleopatra, 8 Mana, 5/7, "At t he end of your turn, add a random spell from the past to your hand.", "Time itself bends to the will of a queen."\*

• Frost Wyrm Fafnir, 10 Mana, 8/10, "Freeze any minion damaged by this minion. Deathrattle: Summon two 4/5 Frost Drakes.", "From icy lair, its breath an eternal blizzard."\*

• Echo of Tomorrow, 7 Mana, 6/6, "Battlecry: Copy the last spell you played this game; it costs (3) less.", "In the silence of the world's end, the future whispers."\*

Epic

• Templar Knight, 6 Mana, 4/7, "Divine Shield, .", "In the service of the light, we stand unwavering."\*

• Cerberus Spawn, 5 Mana, 5/5, "Battlecry: If your opponent has more minions, summon two 1/1 Hellhounds with charge.", "From the depths of Hades, a guardian's progeny rises."\*

• Scrapyard Engineer, 4 Mana, 3/5, "At the end of your turn, give a random friendly minion +2/+2.", "Creativity thrives amidst chaos."\*

• Arcane Scholar, 5 Mana, 3/6, "Spell Damage +2. Battlecry: Discover a spell.", "Knowledge is both shield and sword."\*

• Enchanted Golem, 6 Mana, 6/6, "Can't be targeted by spells or hero powers. Corrupt: Gain +2/+2 and .", "Carved from the magic-soaked stones of ancient ruins."\*

• Rebel Outcast, 4 Mana, 4/4, "Stealth. Battlecry: Deal damage equal to this minion's Attack to an enemy minion.", "From the ashes of old conflicts, a new hero rises."\*

• Desert Warlock, 7 Mana, 5/5, "Battlecry: Summon two 2/2 Sand Elementals with 'Your spells cost (1) less.'", "In the dunes, power is drawn from the sand itself."\*

• Naiad Protector, 4 Mana, 3/6, "Whenever you cast a spell, gain +1 Health.", "Guardian of waters, keeper of life's essence."\*

• Ruined City Scout, 3 Mana, 2/4, "Battlecry: Look at the top three cards of your deck. Draw one and shuffle the others back.", "Eyes and ears where civilization has fallen."\*

• Gladiator Champion, 8 Mana, 7/5, "Charge. Battlecry: Gain +1/+1 for each enemy minion.", "In the arena, every victory etches his name deeper into legend."\*

Rare

• Horse Archer, 3 Mana, 3/2, "Charge, Can't attack heroes.", "Swift as the wind, they strike unseen."\*

• Forest Nymph, 4 Mana, 2/4, "At the end of your turn, restore 2 health to all friendly minions.", "Nature's caretakers, gentle but resolute."\*

• Urban Ranger, 5 Mana, 4/3, "Stealth. Battlecry: Deal 2 damage to two random enemy minions.", "The city's desolation holds no secrets from them."\*

• Byzantine Fire Slinger, 4 Mana, 3/3, "Battlecry: Deal 1 damage to all enemy minions. Those minions get 'Can't attack next turn.'", "The ancient flames burn, the empire's legacy endures."\*

• Labyrinth Guardian, 6 Mana, 5/6, ". Deathrattle: Summon a 3/3 Minotaur with .", "Maze keeper, eternal sentinel."\*

• Toxic Rainmaker, 3 Mana, 2/4, "Battlecry: Give all enemy minions -1 Attack until your next turn.", "What the sky weeps, the earth poisons."\*

• Crusader's Bishop, 5 Mana, 4/5, "Your spells heal your hero for half the damage dealt.", "Faith is both shield and spear against darkness."\*

• Shadow Assassin, 4 Mana, 3/3, "Stealth. Deathrattle: Return this minion to your hand.", "From the shadows, death comes silently."\*

• Scavenger's Daughter, 2 Mana, 2/2, "Battlecry: Draw a card if there's a weapon in your hand.", "In the ruins, every find is a fortune."\*

• Viking Shield-Maiden, 3 Mana, 3/4, "Battlecry: If you control another Viking, gain +1/+1 and .", "Fierce and fearless, standing strong against the tides of fate."\*

• Minotaur Labyrinth Keeper, 5 Mana, 4/6, ". After this minion survives damage, gain +1 Attack.", "The maze is his domain, its secrets his power."\*

• Radiated Marauder, 4 Mana, 5/4, "charge. Deathrattle: Deal 2 damage to your own hero.", "Desperation breeds dangerous foes."\*

• Spartan Hoplite, 3 Mana, 2/5, ". Whenever this minion is attacked, gain +1 Attack.", "Their shields are as walls, their spears as the forest."\*

• Minor Oracle of Delphi, 6 Mana, 4/4, "Battlecry: Predict if the next card drawn will be a minion or spell. If correct, draw it.", "The future is a riddle, wrapped in a mystery."\*

• Rogue Mech-Pilot, 7 Mana, 6/5, "Battlecry: Summon two 1/1 Defective Drones with .", "A pilot's worth is proven in the art of survival."\*

• Knight Errant, 4 Mana, 4/3, "Charge. After this minion attacks, it gains +1 Health.", "A quest for glory, a path of many battles."\*

• Banshee Wailer, 5 Mana, 3/5, "Battlecry: Silence a minion.", "Her lament is the last sound many will hear."\*

• Apex Predator, 6 Mana, 5/6, "Stealth. Battlecry: Destroy a minion with less than 3 Attack.", "Top of the food chain, even when the world's gone."\*

Common

• Legionnaire, 2 Mana, 2/3, "None.", "Discipline and might, Rome's enduring legacy."\*

• Merfolk Scout, 1 Mana, 1/2, "Battlecry: Look at the top card of your deck.", "From the depths, they bring forewarning."\*

• Rubble Raider, 3 Mana, 3/3, "charge.", "What remains is for the taking."\*

• Saxon Bowman, 3 Mana, 3/2, "Can attack an additional time each turn.", "The arrow flies true in the hands of a Saxon."\*

• Desert Conjurer, 4 Mana, 3/4, "Battlecry: Add a 'Sandstorm' spell to your hand.", "Whispers of the old gods stir the sands to life."\*

• Norse Axeman, 2 Mana, 2/2, "Deathrattle: Deal 1 damage to all enemy minions.", "In the clash of iron, victory is forged."\*

• Jade Monk, 3 Mana, 2/4, "Whenever this minion heals, gain +1 Attack.", "Balance in all things, especially combat."\*

• Plague Carrier, 4 Mana, 4/3, "Battlecry: Give an enemy minion -2 Attack until your next turn.", "Disease is a weapon like any other."

• Gaelic Warrior, 5 Mana, 5/4, "Charge. Dies at the end of the turn.", "For glory, for victory, for the fallen!"\*

• Oasis Guardian, 4 Mana, 3/6, ". Battlecry: Restore 2 Health to your hero.", "The desert's wrath, veiled in a mirage of salvation."\*

• Street Thug, 3 Mana, 3/3, "Has +1 Attack for each weapon in your hand.", "Rule the streets with an iron fist."\*

• Catacomb Guardian, 2 Mana, 1/4, "Deathrattle: Add a 'Ghostly Secret' spell to your hand.", "Eternal watch, silent as the grave."\*

• Sewer Rat, 1 Mana, 1/1, "Deathrattle: Summon a 1/1 Rat.", "From the depths, untold numbers swarm."\*

• Battle Mage, 3 Mana, 2/3, "+1 Spell Damage.", "Arcane power, channeled through war."\*

• Roving Merchant, 4 Mana, 4/4, "Battlecry: If you have at least 3 other minions, draw a card.", "Goods for the journey, tales for the road."\*

• Dwarven Miner, 2 Mana, 2/3, "Battlecry: Gain +1 Attack if you control a 'Mine' terrain.", "Digging deep, where treasures sleep."\*

• Elven Tracker, 3 Mana, 3/2, "Stealth. Deathrattle: Your opponent discards a random card.", "Silent footsteps, silent shadows."\*

• Berserker Thrall, 5 Mana, 5/5, "This minion attacks a random enemy at the end of your turn.", "Fury unchained, a tempest of steel."\*

• Ancient Librarian, 4 Mana, 3/5, "Battlecry: Silence a minion.", "Knowledge is power, but some secrets should remain silent."\*

• Nomadic Hunter, 3 Mana, 2/4, "Can attack immediately if you played a spell this turn.", "The hunt knows no bounds."

• Apprentice Sorcerer, 2 Mana, 2/2, "Battlecry: Discover a spell that costs (3) or less.", "A student of the arcane, eager to prove their worth."\*

• Scrap Collector, 3 Mana, 1/5, "At the end of your turn, give another random friendly minion +1/+1.", "One person's trash is another's treasure."\*

• Minor Glacial Elemental, 2 Mana, 1/3, "Freeze any minion damaged by this minion.", "Cold to the touch, chilling to the bone."\*

• Raiding Raiding Party, 5 Mana, 5/5, "Battlecry: Summon two 1/1 Pirates.", "The seas are unforgiving, and so are its thieves."\*

• Mystic Archer, 3 Mana, 3/1, "Battlecry: Deal 1 damage.", "An arrow loosed may reveal the arcane."\*

• Wall Builder, 2 Mana, 0/4, ". At the start of your turn, gain +1 Health.", "Stones laid with purpose withstand the ages."\*

• Tavern Brawler, 4 Mana, 4/4, "charge. After this minion survives a battle, it gains +1 Attack.", "First to the fray, last to leave."\*

• Dune Scout, 1 Mana, 2/1, "Battlecry: If your hero has a weapon, this minion can attack immidiately.", "Swift as the wind, eyes on the horizon."\*

• Canal Lurker, 3 Mana, 3/3, "From the muck, secrets are dredged."\*

• Wandering Healer, 4 Mana, 3/3, "Battlecry: Restore 3 Health to all friendly characters.", "Soothing the wounds of body and soul."\*

• Frontline Militia, 2 Mana, 2/2, ". Battlecry: Gain +1 Health for each other friendly minion.", "United in defense, steadfast in adversity."\*

• Pyromaniac Wizard, 3 Mana, 3/2, "Battlecry: Deal 1 damage to all enemy minions.", "Where there's smoke, there's fiery ambition."\*

• Desert Nomad, 5 Mana, 5/5, "Battlecry: If you control a 'Desert' terrain, draw two cards.", "Sand in their boots, determination in their hearts."\*

Zeus - Olimposlular

Minyonlar:

1. Centaur Archer - Yaygın, 3 Mana - 3/2 - şarj. (Arka çizgi)\*

2. Minotaur Savaşçısı - Yaygın, 4 Mana - 5/4 (Ön Cephe)\*

3. Siren - Nadir, 5 Mana - 3/4 - Battlecry: Bu tur için 3 veya daha az Saldırı gücüne sahip bir düşman minionunun kontrolünü ele geçirin. (Arka çizgi)\*

4. Nemean Aslanı - Destansı, 6 Mana - 4/7 - Her saldırıdan yalnızca bir hasar alabilir. (Cephe hattı)\*

5. Hydra - Destansı, 7 Mana - 5/8 - Saldırdığında hedefin komşularına da hasar verir. (Cephe hattı)\*

6. Pegasus Sürücüsü - Nadir, 4 Mana - 3/3 - Yük. İlahi Kalkan. (Çok yönlü)\*

7. Yunan Hopliti - Yaygın, 2 Mana - 2/3 - . (Cephe hattı)\*

8. Gorgon - Destansı, 8 Mana - 4/5 - Battlecry: Tüm düşman minyonlarını dondurun. (Arka çizgi)\*

9. Chimera - Nadir, 5 Mana - 6/5 - Battlecry: Diğer tüm minyonlara 2 hasar verir. (Cephe hattı)\*

10. Athena - Efsanevi, 9 Mana - 6/6 - Battlecry: Ön cepheyi 2/2 Hoplite ile doldurun. (Arka çizgi)\*

11. Herakles - Efsanevi, 8 Mana - 4/4 - Battlecry: Bu oyunda ölen her dost canavar için +2/+2 kazanın. (Cephe hattı)\*

12. Stormcaller - Yaygın, 3 Mana - 2/4 - +1 Büyü Hasarı. (Arka çizgi)\*

13. Odyssean Navigator - Ortak, 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Bir kart çekin. Eğer bu bir büyüyse, maliyetini (1) azaltın. Gizlilik. (Arka çizgi)\*

14. Oracle's Emissary - Nadir, 3 Mana - 2/4 - Battlecry: Destenizden bir büyü ortaya çıkarın. Maliyeti (4) veya daha fazlaysa, kahramanınızı 4 puan iyileştirin. (Arka Hat)\*

15. Lightning Forger - Nadir, 5 Mana - 3/3 - Battlecry: Bir sonraki kahraman gücünüz 3 ekstra hasar verir. (Arka çizgi)

Büyüler:

1. Lightning Bolt - Yaygın, 1 Mana - Bir düşman minyonuna veya kahramanına 3 hasar verir.\*

2. Şimşek Fırtınası - Nadir, 4 Mana - Tüm düşman minyonlarına 2 hasar verir.\*

3. Olympian Favor - Yaygın, 2 Mana - Sıranızın sonuna kadar bir minyona +2/+2 verin.

4. Aegis Shield - Destansı, 3 Mana - Bir minyona ver 'Bu minyon her turda ilk kez hasar aldığında, onu önleyin.'

5. Altın Post - Yaygın, 2 Mana - Bir minyonun 5 Sağlığını yenileyin.\*

6. Labirent Labirenti - Yaygın, 5 Mana - Rakibinizin ön cephesini onun eline geri verin.\*

7. İlahi Yükseliş - Yaygın, 4 Mana - Dost bir minyon seçin. Bir sonraki turunuza kadar hayatta kalırsa Sağlığını iki katına çıkarın.

Arazi görevi: Kahraman gücünüzü kullanarak 4 minyonu öldürün: ödül: Olympia: Sıranızın sonunda canavarlarınızı iki kişilik iyileştirin.

Kahraman Gücü: 2 mana 1 hasar. Geliştirildi: 2 mana 1 hasar + kahraman gücünüzün bir minyonu öldürmesi durumunda rastgele bir dost minyona ilahi kalkan verin.

Odin\*

Minion Kartları:

1. Viking Raider - 2 Mana - 2/1 - Yük. Bu bir minyonu öldürürse 1 mana verin. (Cephe hattı)

2. Runestone Mystic - 3 Mana - 2/4 - +1 Büyü Hasarı, Battlecry: Destenizden bir büyü çekin. (Arka çizgi)

3. Fenrir'in Doğuşu - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Rakibinizde daha fazla minyon varsa +3/+2 kazanın. (Cephe hattı)

4. Shieldmaiden Savunucusu - 2 Mana - 2/2 - , Battlecry: Her düşman ön hat minyonu için +1 Sağlık kazanın. (Cephe hattı)

5. Draugr Warrior - 5 Mana - 4/5 - Rakibinizin elindeki her kart için 1 daha az maliyet. (Cephe hattı)

6. Norn Weaver - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Rakibinizin çekeceği bir sonraki kartı tahmin edin, doğruysa bir kopyasını elinize ekleyin. (Arka çizgi)

7. Skald Bard - 2 Mana - 1/3 - Battlecry: Bir kart çekin. (Arka çizgi)

8. Valkyrie's Chosen - 4 Mana - 3/4 - Battlecry: İki adet 1/1 Spirits of Warriors çağırın. (Arka çizgi)

9. Mimir'in Kahini - 5 Mana - 3/4 - Battlecry: 2 kart çekin. Pasif: Yapılan büyülerin maliyeti 1 daha azdır. (Arka çizgi)

10. Frost Giant - 6 Mana - 5/5 - Battlecry: Bir düşman minionunu dondurur. (Cephe hattı)

11. Einherjar Caller - 7 Mana - 4/4 - Bu oyunda ölen dost bir minyon çağırın. (Cephe hattı)

12. Cüce Demirci - 3 Mana - 3/2 - Turun sonunda dost bir minyona +2 Saldırı verir. (Arka çizgi)

13. Naglfar - 7 Mana - 7/7 - Bu oyunda 6'dan fazla minyon ölürse maliyeti 3'tür. (Cephe Hattı) Destanı

14. Heimdallr - 8 Mana - 5/5 - Battlecry: Üç adet 1/1 Savaşçıyı . (Cephe hattı)

15. Brokk ve Sindri - 6 Mana - 4/6 - Her tur 1 yük kazanın, 3 yükte, düşmanın ön cephesine 2 hasar verin, Thor'u çağırın. (Arka çizgi)

Büyü Kartları:

1. Rune Magic - 2 Mana - Birini seçin: 2 hasar verin, 2 Sağlık İyileştirin veya Bir kart çekin.

2. Winter's Chill - 3 Mana - Bir düşman minyonuna 3 ve komşularına 1 hasar verin, onları dondurun.

3. Gjallarhorn Çağrısı - 6 Mana (Heimdallr masadaysa 0) - Üç büyük savaşçıdan birini çağırır.

4. Mimir'in Bilgeliği - 4 Mana - Rakibinizin destesinden elinize üç kart kopyalayın.

5. Viking Baskını - 5 Mana - Ön cepheye dört adet 2/2 Viking'i Hücumla çağırın.

6. Sleipnir's Gallop - 4 Mana - Dost bir minyona +3/+3 verin ve Hücum edin; sıranın sonunda elinize geri verin.

7. The Allfather's Decree - 5 Mana - Bir 4/2 Gungnir donatın ve bu tur 'Saldırırken yenilmez' kazanın.

Kahraman Gücü: Babanın Bilgeliği: Maliyet: 2 Mana - "Bir kart çek. Eğer bu bir büyüyse, maliyetini (1) azalt." Geliştirilmiş: 1 mana.

Anubis

Minion Kartları:

1. Sandstone Scribe - 2 Mana - 1/3 - Battlecry: Elinize bir 'Ölüm Parşömeni' ekleyin (2 Mana: 2 1/2 Mumya Çağırın).\*

2. Mezar Koruyucu - 3 Mana - 2/4 - . Battlecry: Her dost Undead minyon için +1 Sağlık kazanırsınız.\*

3. Necropolis Acolyte - 2 Mana - 2/2 - Battlecry: Bir karakteri 2 Sağlık karşılığında iyileştirin.\*

4. Desert Bowman - 3 Mana - 3/2 - Battlecry: Bir karaktere 1 hasar verir.\*

5. Sphinx Riddler - 4 Mana - 4/5 - Battlecry: 3 kart gösterin, doğru olanı seçerseniz bir kart çekin.\*

6. Osiris'in Bannerman'ı - 5 Mana - 4/4 - Battlecry: Osiris masadaysa +2/+2 kazanırsınız.\*

7. Güneş Savaşçısı - 4 Mana - 3/2 - Yük. Hedefin komşularına hasar verir.\*

8. Crypt Warden - 4 Mana - 3/3 - Gizlilik. Deathrattle: 3 1/1 Mumya çağır.\*

9. Şahin Gözlü Avcı - 3 Mana - 2/3 - Battlecry: Arka hattaki bir birime 3 hasar verir.\*

10. Canopic Preserver - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Dost bir minyonu yok edin, onun istatistiklerini kazanın.\*

11. Kraliyet Mumyası - 6 Mana - 5/5 - Deathrattle: Tüm karakterlere 3 hasar verir.\*

12. Tapınak Muhafızı - 5 Mana - 4/6 - . Bir Undead çağırdığınızda, bu minyona +1/+1 verin.\*

13. Kaos Bokböceği - 7 Mana - 6/6 - Gizlilik. Saldırırken hasar almaz.\*

14. Bata - 8 Mana - 5/5 - Battlecry: Bir düşman hayvanının kontrolünü ele geçirin. Deathrattle: O hayvanın bir kopyasını çağır.\*

15. Osiris - 10 Mana - Normal şekilde oynanamaz - Battlecry: Osiris'in 5 vücut parçasını rakibinizin destesine karıştırın. Hepsi çekildiğinde 20/20 Osiris'i diriltin.\*

Büyü Kartları:

1. Book of the Dead - 6 Mana - Bu oyunda ölen 5 dost minyonu diriltin.\*

2. Sun Disk Radiance - 3 Mana - Dost bir minyona +2/+2 ve ölüm çıngırakını verin: Bu büyüyü elinize geri verin.\*

3. Locust Vebası - 5 Mana - Tüm düşman minyonlarına 1 hasar verir, öldürülen her düşman minyonu için 1/1 Locust çağırır.\*

4. Nehrin Kutsaması - 4 Mana - İyileşme 10 Sağlık, tüm dost karakterler arasında rastgele dağıtılır.\*

5. Piramidin Kudreti - 7 Mana - Yakındaki birimleri +1/+1 oranında güçlendiren geçici bir savunma yapısı oluşturur.\*

6. Anubis'in Terazisi - 4 Mana - Bir minyonu yargılar; onu yok eder veya rakibinizin eline geri verir.\*

7. Duat Kapıları - 8 Mana - Birini seçin - Bir tur boyunca tüm düşman minyonlarını felç edin veya ön cephenize 6 2/2 Mumya çağırın.\*

Kahraman gücü: 1/1 işçi çağırın. Geliştirildi: 2/2 mumya çağır.

Leonardo da Vinci

Minion Kartları:

1. Da Vinci'nin Planörü - 1 Mana - 1/1 - Battlecry: Gizli birimleri ortaya çıkarın. (Arka çizgi)\*

2. Automaton Apprentice - 2 Mana - 1/3 - Bir büyü yaptıktan sonra bu minyona +1 Sağlık verin. (Arka çizgi)\*

3. Otomat Düellocusu - 3 Mana - 3/2 - Bu minion her saldırdığında ona +1 Saldırı verir. (Cephe hattı)\*

4. Gyrocopter - 2 Mana - 1/2 - Gizlilik. Saldırıdan sonra Gizliliği korur. (Arka çizgi)\*

5. Mekanik Aslan - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Başka bir Mech'i kontrol ediyorsanız +1/+2 ve . (Cephe hattı)\*

6. Codex Guardian - 3 Mana - 2/2 - İlahi Kalkan. Kahramanınız her kart çektiğinde, kahramanınızın 2 Sağlığını yenileyin. (Arka çizgi)\*

7. Ayna Kalkanı Otomatı - 4 Mana - 3/4 - Ne zaman bir düşman minyonu saldırsa, ona 1 hasar verin. (Cephe hattı)\*

8. Büyük Top - 5 Mana - 4/3 - Turun sonunda bir düşman minyonuna 2 hasar verin. (Arka çizgi)\*

9. Rönesans Tankı - 7 Mana - 5/8 - . Bir seferde yalnızca bir hasar alabilir. (Cephe hattı)\*

10. Anatomist of the Unknown - 4 Mana - 3/4 - Her büyü yaptığınızda, rastgele bir dost minyona +2/+2 verir. (Arka çizgi)\*

11. Organ Gun - 3 Mana - 0/5 - Kahraman gücünü kullandıktan sonra düşman minyonlarına rastgele 3 hasar verin. (Arka çizgi)\*

12. Balık Dalgıcı - 3 Mana - 2/3 - Gizlilik. Arka hatta saldırabilir. (Arka çizgi)\*

13. Da Vinci'nin Helix Mühendisi - 4 Mana - 3/3 - Battlecry: Bir kart çekin, eğer bir minyonsa, maliyetini 2 azaltın. (Arka Hat)\*

14. Vitruvian Firstborn - 6 Mana - 4/5 - Battlecry: Destenizdeki kartların maliyetini 1 azaltın. (Ön Cephe)\*

15. Eques Automaton - 8 Mana - 6/6 - İlahi Kalkan, . Turun sonunda, tam Sağlığınıza kavuşun. (Cephe hattı)\*

Büyü Kartları:

1. Tome of Confusion - 2 Mana - Bir düşman minionunun kafasını karıştırır, rastgele bir karaktere saldırma şansı %50'dir. Yaygın\*

2. Sanatsal İlham - 4 Mana - Minyonlarınıza Deathrattle verin: Kahraman gücünüzü yenileyin. Nadir\*

3. Da Vinci'nin Planı - 3 Mana - Destenizden bir minyon çekin, mekanikse ona +3+2 verin. Yaygın\*

4. Anatomik Bilgi - 3 Mana - Bir düşman biriminin bu tur aldığı hasarı iki katına çıkarın. Nadir\*

5. Simetrik Strateji - 6 Mana - Savaş alanını dengeler, düşman durumlarını geçersiz kılar. Epik\*

6. Tabula Aeterna - 6 Mana - Bir düşman minionunu masadan elinize alın, maliyetini 1 azaltın. Destansı\*

7. Mona Lisa'nın Gülümsemesi - 4 Mana - Bu turda bir düşman minyonunun kontrolünü elinize alın. Nadir\*

Arazi: Mekanik üniteleri 4 kez güçlendirin: Da Vinci'nin Atölyesi: Sıranızın başında kendinize 4 üzerinden 0 maliyetli rastgele mekanik güçlendirme verin.

Kahraman gücü: 2 mana, mekanik bir minyona bu tur +2/+2 verir. Geliştirildi: +4/+4.

Dustin F

Minion Kartları:

1. Mutant Behemoth - 6 Mana - 6/8 - . Battlecry: Düşmanın ön hattının saldırısını 2 azaltır. (Ön Cephe) Nadir\*

2. Scavenger Raider - 3 Mana - 3/2 - Battlecry: Kahramanınıza doğaçlama bir 2/2 silah verin veya bir kart çekin. (Ön Cephe) Yaygın\*

3. Zehirli Stalker - 4 Mana - 2/5 - Gizlilik. Büyülerle hedef alınamaz. (Arka Hat) Nadir\*

4. Wasteland Sniper - 5 Mana - 3/3 - Battlecry: Bir karaktere 2 hasar verir. (Arka Hat) Nadir\*

5. Yayılan Hulk - 7 Mana - 7/7 - Battlecry: Başka bir mutantı kontrol ediyorsanız, . Turun sonunda tüm karakterlere 1 hasar verin. (Ön Cephe) Destansı\*

6. Harabelerin Mühendisi - 4 Mana - 2/4 - Battlecry ve Deathrattle: Tüm dost karakterleri 2 saniye iyileştirin. (Arka Hat) Nadir\*

7. Lone Cyborg - 5 Mana - 4/4 - Battlecry: Eğer bu ön hattınızdaki tek minyonsa, +3/+3 ve İlahi Kalkan kazanır. (Ön Cephe) Destansı\*

8. Çöl Göçebesi - 2 Mana - 2/3 [Etki sağlanmadı]. (Ön Cephe) Yaygın\*

9. Rogue AI Drone - 3 Mana - 1/1 - Saldırı sırasında hasar almaz. Deathrattle: Bunu elinize geri verin. (Arka Hat) Nadir\*

10. Mutant Swarm - 6 Mana - 1/1 - 5 kopya çağır. Bu minyon bir düşmanı öldürürse 2/2 mutant yenidoğan çağırın. (Ön Cephe) Yaygın\*

11. Dune Raider - 5 Mana - 4/5 - . Deathrattle: 2 1/1 çöpçü çağırın. (Ön Cephe) Nadir\*

12. Savaş Lordu - 7 Mana - 6/6 - . Deathrattle: 3 3/3 Wasteland Warriors çağırın. (Ön Cephe) Destansı\*

13. Devasa Kurtarma - 8 Mana - 8/8 - . Deathrattle: 5/2 kurtarılmış bir silah donatın. (Cephe Hattı) Efsanevi

14. Claire - 10 Mana - 8/8 - Battlecry: Düşman minyonlarına hiç kimse kalmayana kadar saldırın. Saldırı sırasında hasar görmez. Saldırdıktan sonra kendine 2 hasar verir. Deathrattle: Kahramanınıza 5 hasar verin. (Cephe Hattı) Efsanevi

Büyü Kartları:

1. Radyoaktif Serpinti - 3 Mana - Tüm düşman birimlerinin kafasını karıştırır ve konumlarını değiştirir. Yaygın\*

2. Hurda Kalkanı - 2 Mana - Koruma sağlayan geçici bir bariyer oluşturur. Nadir\*

3. Shockwave/Impulse - 4 Mana - Düşmanın ön hattını şok eder, bir tur boyunca saldırmalarını engeller. Tüm mekanik karakterlere 2 hasar verir. Epik\*

4. Hayatta Kalma İçgüdüleri - 3 Mana - Kahramanınızı bir sonraki turda yenilmez hale getirir. Nadir\*

5. Mutajenik Sis - 6 Mana - Mutasyona uğramamış tüm dost minyonları mutasyona uğratarak onlara benzersiz mutasyonlar kazandırır. Arazi Kartı. Epik\*

6. Garaj Baskını - 4 Mana - Kahramanınıza rastgele 1 benzersiz araç verin. Yaygın\*

7. Mutasyona Uğramış Kan Örneği - 2 Mana - Bir minyona 2 hasar verir ve ona +2 Saldırı verir. Sıranın başında rastgele bir karaktere saldırır. Nadir\*

8. X Faktörü - 5 Mana - İkiz Büyü. Öfkeli bir minyonun kontrolünü elinize alın. Epik\*

Mutasyonlar:

Öfkeli: Turunun başında Dustin F dışında rastgele, mutasyona uğramamış bir karaktere saldırır. Saldırısını ikiye katlar.

Enfekte: Enfekte olur, eğer bu minyondan hasar gören bir minyon hayatta kalırsa 1 1 zombiye dönüşür.

Taş Deri: Örnek başına yalnızca bir hasar alabilir.

Deathrattle: Saldırırken hasar verdikleri minyonu öldüren 1 ila 3 arası zehirli solucan çağırın.

Kahraman Gücü: 2 mana, 4 mutanttan rastgele birini çağırır. Geliştirilmiş: Bu 4 mutantın daha iyi bir versiyonunu çağırır.

Cengiz Han

Minion Kartları:

1. Moğol Habercisi - 2 Mana - 2/1 - Avcı Uçağı. Battlecry: Bir kart çekin. (Ön Cephe) Yaygın\*

2. Khan'ın Elçisi - 4 Mana - 3/4 - Pasif: Saldırıyı başka bir rastgele karaktere yönlendirme şansı %50. (Ön Cephe) Nadir\*

3. Moğol Okçusu - 3 Mana - 3/2 - Avcı Eri. +2 Kanatlara saldırı. (Arka hat) Ortak\*

4. Bozkır Savaş Lordu - 5 Mana - 4/5 - Avcı birimleriniz +2/+1'e sahiptir. (Ön Cephe) Nadir\*

5. Göçebe İzci - 2 Mana - 2/3 - Avcı Eri. Battlecry: Düşman sırlarını açığa çıkarın. (Ön Cephe) Yaygın\*

6. Keshik Süvarisi - 4 Mana - 3/2 - Hücum. Deathrattle: Bir Keshik'i yürüyerek çağırın (2/2). (Ön Cephe) Nadir\*

7. Moğol Şamanı - 3 Mana - 2/4 - Battlecry: Dost bir minyonu tam sağlığına kavuşturun. (Arka hat) Ortak\*

8. Kartal Avcısı - 3 Mana - 3/3 - Battlecry: 2/1 Kartal çağırın. (Arka Hat) Nadir\*

9. Yurt Builder - 2 Mana - 1/4 - Battlecry: Bu tur 1 Mana kazanın. Kahraman gücü kullanımıyla 1 Zırh kazanın. (Arka hat) Ortak\*

10. Moğol Mızraklısı - 5 Mana - 4/3 - Yük. Eğer bu minyon ön saftaki bir minyonu öldürürse, onun hasarını arka saftaki minyona da verin. (Ön Cephe) Nadir\*

11. At Yetiştiricisi - 3 Mana - 2/3 - Kahraman gücü kullanımıyla 2/2 Bozkır Atı çağırın. (Arka hat) Ortak\*

12. Alevli Deve - 4 Mana - 1/1 - Deathrattle: Düşmanın ön hattına hasar verir. (Ön Cephe) Nadir\*

13. Kublai Khan - 7 Mana - 5/7 - İpek Yolu ile dönüş kurasını bitirin. (Arka sıra) Efsanevi\*

14. (Genel) Subutai - 8 Mana - 6/6 - Windfury. Şarj. Saldırırken bağışıklık kazanır. (Ön Cephe) Efsanevi\*

15. Marco Polo - 6 Mana - 4/5 - Battlecry: Elinize bir deste kartı kopyalayın. (Arka sıra) Efsanevi\*

Büyü Kartları:

1. Atlı Okçuluk - 2 Mana - Avcı +2 Saldırısı. Öldürür: ele dön. Yaygın\*

2. Göçebe Taktikleri - 3 Mana - Sır: Saldırılan minyonun komşuları önce saldırır. Nadir\*

3. Ger Savunması - 2 Mana - Birime ve komşulara +2 Zırh. Yaygın\*

4. Bozkır Pusu - 3 Mana - Sır: Rakibin büyüsü 3/2 Atlı Okçu çağırır. Nadir\*

5. Moğol Öfkesi - 4 Mana - Bu tur minyonlarınıza +2 saldırı yapın. Yaygın\*

6. Çin Seddi Etrafında - 5 Mana - Bu tur ön cephe düşmanın arka hattına saldırır. Epik\*

7. Ebedi Bozkırın Fısıltısı - 4 Mana - Ön cephe minyonu bir sonraki tura kadar hayatta kalır. Nadir\*

8. God's Bane - 3 Mana - Rakibin büyülerinin maliyeti bir sonraki tur +2'dir. Epik\*

Standart Kartlar

Efsanevi

1. Siege Master Urban, 8 Mana, 5/8, "Sıranızın başlangıcında, 2/2 Şarjlı bir Kuşatma Motoru çağırın.", "İnovasyon zafere giden yolu döşer."\*

2. Sphinx of the Sands, 7 Mana, 6/9, ". Battlecry: Rakibinize bir soru sorun. Cevap veremezse, bu turda Bağışıklık kazanın.", "Gizemlerin koruyucusu, ebedi ve esrarengiz."\*

3. Çorak Toprak Devi, 9 Mana, 8/8, . Bu minyon hasar aldığında, tüm düşmanlara 3 hasar verin.", "Düşmüş bir dünyanın öfkesini temsil eden dev bir harabe."\*\*\*\*

4. Chronomancer Cleopatra, 8 Mana, 5/7, "Sıranızın sonunda, geçmişten gelen rastgele bir büyüyü elinize ekleyin.", "Zamanın kendisi bir kraliçenin iradesine göre eğilir."\*

5. Frost Wyrm Fafnir, 10 Mana, 8/10, "Bu minyonun hasar verdiği minyonları dondurun. Deathrattle: İki adet 4/5 Frost Drake çağırın.", "Buzlu sığınaktan nefesi sonsuz kar fırtınası."\*

6. Echo of Tomorrow, 7 Mana, 6/6, "Battlecry: Bu oyunu oynadığınız son büyüyü kopyalayın; maliyeti (3) daha az.", "Dünyanın sonunun sessizliğinde gelecek fısıldıyor."\*

Epik

1. Tapınak Şövalyesi, 6 Mana, 4/7, "İlahi Kalkan,.", "Işığın hizmetinde tereddütsüz duruyoruz."\*

2. Cerberus Spawn, 5 Mana, 5/5, "Battlecry: Rakibinizin daha fazla minyonu varsa, iki adet 1/1 Hellhound'u hücumla çağırın.", "Hades'in derinliklerinden bir koruyucunun soyu yükseliyor."\*

3. Hurdalık Mühendisi, 4 Mana, 3/5, "Sıranızın sonunda rastgele bir dost minyona +2/+2 verin.", "Yaratıcılık kaosun ortasında gelişir."\*

4. Arcane Scholar, 5 Mana, 3/6, "Büyü Hasarı +2. Battlecry: Bir büyü keşfedin.", "Bilgi hem kalkan hem de kılıçtır."\*

5. Enchanted Golem, 6 Mana, 6/6, "Büyüler veya kahraman güçleri tarafından hedef alınamaz. Corrupt: +2/+2 ve .", "Antik kalıntıların büyüyle ıslatılmış taşlarından oyulmuş."\*

6. Rebel Outcast, 4 Mana, 4/4, "Gizlilik. Battlecry: Bir düşman minyonuna bu minyonun Saldırısına eşit hasar verin.", "Eski çatışmaların küllerinden yeni bir kahraman yükseliyor."\*

7. Desert Warlock, 7 Mana, 5/5, "Battlecry: 'Büyülerinizin maliyeti (1) daha az' olan iki 2/2 Kum Elementalini çağırın.", "Kumullarda, güç kumun kendisinden alınır."\*

8. Naiad Koruyucu, 4 Mana, 3/6, "Her büyü yaptığınızda +1 Sağlık kazanırsınız.", "Suların koruyucusu, yaşamın özünün koruyucusu."\*

9. Ruined City Scout, 3 Mana, 2/4, "Battlecry: Destenizin en üstündeki üç karta bakın. Birini çekin ve diğerlerini geri karıştırın.", "Medeniyetin düştüğü gözler ve kulaklar."\*

10. Gladyatör Şampiyonu, 8 Mana, 7/5, "Hücum. Battlecry: Her düşman minyonu için +1/+1 kazanın.", "Arenada, her zafer onun adını efsaneye daha da derin bir şekilde kazır."\*

Nadir

1. Atlı Okçu, 3 Mana, 3/2, "Hücum, Kahramanlara saldırılamaz.", "Rüzgar kadar hızlı, görünmeden saldırırlar."\*

2. Orman Perisi, 4 Mana, 2/4, "Sırınızın sonunda, tüm dost minyonlara 2 sağlık kazandırın.", "Doğanın koruyucuları, nazik ama kararlı."\*

3. Urban Ranger, 5 Mana, 4/3, "Gizlilik. Battlecry: Rastgele iki düşman minyonuna 2 hasar verin.", "Şehrin ıssızlığı onlardan sır saklamaz."\*

4. Bizans Ateş Sapanı, 4 Mana, 3/3, "Battlecry: Tüm düşman minyonlarına 1 hasar verin. Bu minyonlar 'Sonraki turda saldıramaz' alır.", "Kadim alevler yanıyor, imparatorluğun mirası sürüyor." \*

5. Labirent Muhafızı, 6 Mana, 5/6, ". Deathrattle: 3/3 Minotaur'u .", "Labirent bekçisi, ebedi nöbetçi" ile çağırın.\*

6. Zehirli Yağmur Yapıcı, 3 Mana, 2/4, "Battlecry: Bir sonraki turunuza kadar tüm düşman minyonlara -1 Saldırı verin.", "Gökyüzü ağladıkça, yer zehirlenir."\*

7. Crusader's Bishop, 5 Mana, 4/5, "Büyüleriniz kahramanınızı verilen hasarın yarısı kadar iyileştirir.", "İnanç karanlığa karşı hem kalkan hem de mızraktır."\*

8. Shadow Assassin, 4 Mana, 3/3, "Gizlilik. Deathrattle: Bu minyonu elinize geri verin.", "Gölgelerden ölüm sessizce gelir."\*

9. Scavenger's Daughter, 2 Mana, 2/2, "Battlecry: Elinizde silah varsa bir kart çekin.", "Harabelerde her bulgu bir servettir."\*

10. Viking Shield-Maiden, 3 Mana, 3/4, "Battlecry: Başka bir Viking'i kontrol edersen +1/+1 kazanırsın.", "Şiddetli ve korkusuz, kaderin gelgitlerine karşı güçlü duran."\*

11. Minotaur Labirent Bekçisi, 5 Mana, 4/6, ". Bu minyon hasardan kurtulduktan sonra +1 Saldırı kazanın.", "Labirent onun alanıdır, gücünün sırlarıdır."\*

12. Yayılan Çapulcu, 4 Mana, 5/4, "hücum. Deathrattle: Kendi kahramanına 2 hasar ver.", "Umutsuzluk tehlikeli düşmanlar doğurur."\*

13. Spartan Hoplite, 3 Mana, 2/5, ". Bu minyona her saldırıldığında +1 Saldırı kazanırsınız.", "Kalkanları duvar gibidir, mızrakları orman gibidir."\*

14. Minor Oracle of Delphi, 6 Mana, 4/4, "Battlecry: Çekilen bir sonraki kartın minyon mu yoksa büyü mü olacağını tahmin edin. Doğruysa çizin.", "Gelecek gizemle sarmalanmış bir bilmecedir. "\*

15. Rogue Mech-Pilot, 7 Mana, 6/5, "Battlecry: İki adet 1/1 Arızalı Drone'u şununla çağırın.", "Bir pilotun değeri hayatta kalma sanatında kanıtlanmıştır."\*

16. Knight Errant, 4 Mana, 4/3, "Hücum. Bu minyon saldırısından sonra +1 Sağlık kazanır.", "Şöhret arayışı, birçok savaştan oluşan bir yol."\*

17. Banshee Wailer, 5 Mana, 3/5, "Battlecry: Silence a minyon.", "Onun ağıtı birçok kişinin duyacağı son sestir."\*

18. Apex Predator, 6 Mana, 5/6, "Gizlilik. Battlecry: 3'ten az Saldırı ile bir minyonu yok edin.", "Dünya yok olsa bile besin zincirinin en üstünde."\*

Yaygın

1. Lejyoner, 2 Mana, 2/3, "Yok.", "Disiplin ve kudret, Roma'nın kalıcı mirası."\*

2. Merfolk Scout, 1 Mana, 1/2, "Battlecry: Destenizin üst kartına bakın.", "Derinliklerden ön uyarı getiriyorlar."\*

3. Rubble Raider, 3 Mana, 3/3, "hücum.", "Geriye kalanlar alınacak."\*

4. Sakson Okçu, 3 Mana, 3/2, "Her turda ek bir süre daha saldırabilir.", "Ok bir Sakson'un elinde doğru uçar."\*

5. Çöl Sihirbazı, 4 Mana, 3/4, "Battlecry: Elinize bir 'Kum Fırtınası' büyüsü ekleyin.", "Eski tanrıların fısıltıları kumları canlandırıyor."\*

6. Norse Axeman, 2 Mana, 2/2, "Deathrattle: Tüm düşman minyonlarına 1 hasar verin.", "Demirin çatışmasında zafer kazanılır."\*

7. Jade Monk, 3 Mana, 2/4, "Bu minyon her iyileştirildiğinde +1 Saldırı kazanır.", "Her şeyde denge, özellikle savaşta."\*

8. Plague Carrier, 4 Mana, 4/3, "Battlecry: Bir sonraki turunuza kadar bir düşman minyonuna -2 Saldırı verin.", "Hastalık diğerleri gibi bir silahtır."

9. Gal Savaşçısı, 5 Mana, 5/4, "Hücum. Turun sonunda ölür.", "Şan için, zafer için, düşenler için!"\*

10. Oasis Guardian, 4 Mana, 3/6, ". Battlecry: Kahramanınıza 2 Sağlık kazandırın.", "Çölün gazabı, kurtuluş serapıyla örtülü."\*

11. Street Thug, 3 Mana, 3/3, "Elindeki her silah için +1 Saldırı gücü vardır.", "Sokakları demir yumrukla yönet."\*

12. Yeraltı Mezarı Muhafızı, 2 Mana, 1/4, "Deathrattle: Elinize bir 'Hayalet Sır' büyüsü ekleyin.", "Sonsuz nöbet, mezar kadar sessiz."\*

13. Kanalizasyon Faresi, 1 Mana, 1/1, "Deathrattle: 1/1 Fare Çağır.", "Derinliklerden, anlatılmamış sayılar akın ediyor."\*

14. Savaş Büyücüsü, 3 Mana, 2/3, "+1 Büyü Hasarı.", "Savaş yoluyla yönlendirilen gizemli güç."\*

15. Gezici Tüccar, 4 Mana, 4/4, "Battlecry: En az 3 minyonunuz daha varsa, bir kart çekin.", "Yolculuk için mallar, yol için hikayeler."\*

16. Cüce Madenci, 2 Mana, 2/3, "Battlecry: Bir 'Maden' arazisini kontrol ediyorsanız +1 Saldırı kazanın.", "Hazinelerin uyuduğu derin kazma."\*

17. Elven Tracker, 3 Mana, 3/2, "Gizlilik. Deathrattle: Rakibiniz rastgele bir kart atar.", "Sessiz ayak sesleri, sessiz gölgeler."\*

18. Vahşi Thrall, 5 Mana, 5/5, "Bu minyon, sıranın sonunda rastgele bir düşmana saldırır.", "Zincirsiz öfke, çelikten bir fırtına."\*

19. Kadim Kütüphaneci, 4 Mana, 3/5, "Battlecry: Silence a minyon.", "Bilgi güçtür, ancak bazı sırlar sessiz kalmalıdır."\*

20. Göçebe Avcı, 3 Mana, 2/4, "Bu tur bir büyü yaparsanız hemen saldırabilir.", "Av sınır tanımaz."

21. Çırak Sihirbaz, 2 Mana, 2/2, "Battlecry: Maliyeti (3) veya daha az olan bir büyüyü keşfedin.", "Değerini kanıtlamaya istekli bir büyü öğrencisi."\*

22. Hurda Toplayıcı, 3 Mana, 1/5, "Sıranızın sonunda, başka bir rastgele dost minyona +1/+1 verin.", "Bir kişinin çöpü diğerinin hazinesidir."\*

23. Minör Buzul Elementali, 2 Mana, 1/3, "Bu minyonun hasar verdiği minyonları dondurun.", "Dokunulacak kadar soğuk, iliklerinize kadar ürperin."\*

24. Raiding Raiding Party, 5 Mana, 5/5, "Battlecry: İki 1/1 Korsan çağır.", "Denizler affetmez, hırsızlar da öyle."\*

25. Mystic Archer, 3 Mana, 3/1, "Battlecry: 1 hasar verir.", "Gönderilen bir ok büyüyü ortaya çıkarabilir."\*

26. Duvar Oluşturucu, 2 Mana, 0/4, ". Sıranın başlangıcında +1 Sağlık kazanırsın.", "Amaçla döşenen taşlar çağlara dayanır."\*

27. Tavern Brawler, 4 Mana, 4/4, "hücum. Bu minyon bir savaştan sağ çıktıktan sonra +1 Saldırı kazanır.", "Mücadeleye ilk giren, son çıkan."\*

28. Dune Scout, 1 Mana, 2/1, "Battlecry: Kahramanınızın silahı varsa, bu minyon anında saldırabilir.", "Rüzgar kadar hızlı, gözler ufukta."\*

29. Canal Lurker, 3 Mana, 3/3, "Sırlar çamurdan çıkarılır."\*

30. Gezgin Şifacı, 4 Mana, 3/3, "Battlecry: Tüm dost karakterlere 3 Sağlık kazandırın.", "Beden ve ruhtaki yaraları yatıştırmak."\*

31. Frontline Militia, 2 Mana, 2/2, ". Battlecry: Birbirinizin dost minyonları için +1 Sağlık kazanın.", "Savunmada birlik, zorluklarda kararlılık."\*

32. Pyromaniac Wizard, 3 Mana, 3/2, "Battlecry: Tüm düşman minyonlarına 1 hasar verin.", "Dumanın olduğu yerde ateşli hırs vardır."\*

33. Desert Nomad, 5 Mana, 5/5, "Battlecry: Eğer 'Çöl' arazisini kontrol ediyorsanız, iki kart çekin.", "Çizmelerinde kum, kalplerinde kararlılık."\*