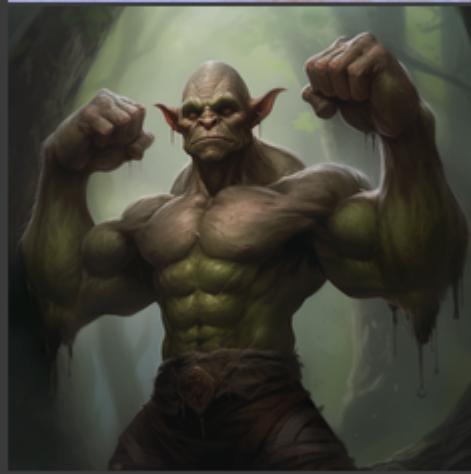


2 S Flink
(Eigenschaft)



2 INIT 0 ATK 1 DEF 0 HP

4 S Stark
(Eigenschaft)



-1 INIT 2 ATK 0 DEF 0 HP

2 S Siegessicher
(Eigenschaft)
1 VP



0 INIT 0 ATK 0 DEF 0 HP

4 S Adelig
(Eigenschaft)
2 VP



0 INIT 0 ATK 0 DEF 0 HP

10 S Unverwundbar
(Eigenschaft)



0 INIT 0 ATK x2 DEF 0 HP

10 S Blutrünstig
(Eigenschaft)



0 INIT x2 ATK 0 DEF 0 HP

2 S Wagemutig
(Eigenschaft)

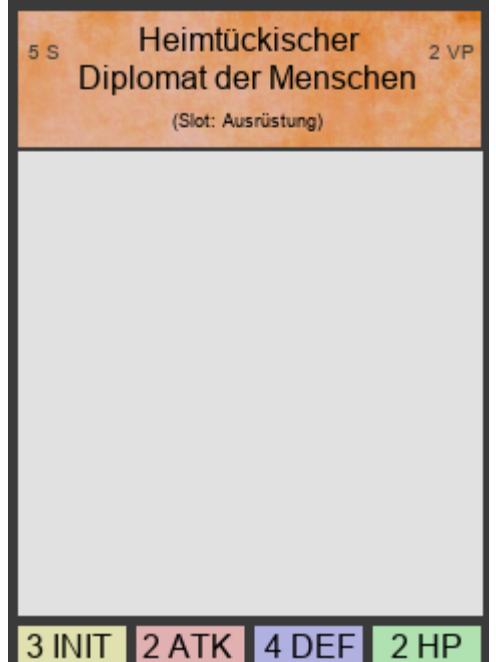
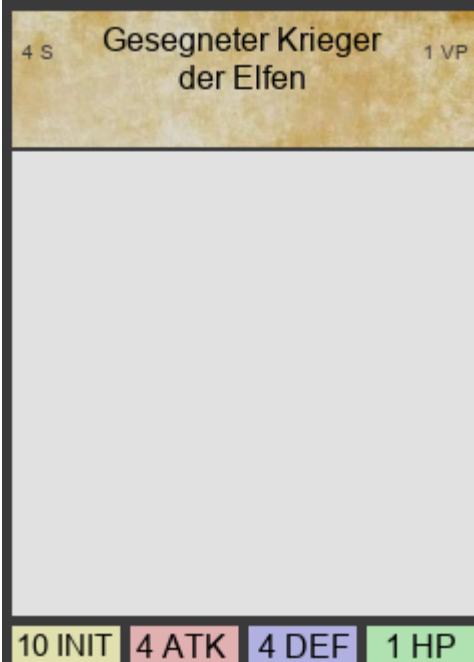
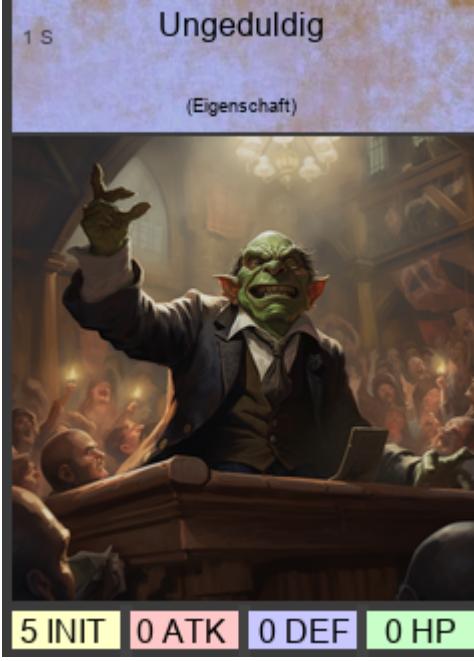


1 INIT 1 ATK 0 DEF 0 HP

4 S Wohlgenährt
(Eigenschaft)



0 INIT 0 ATK -1 DEF 6 HP



<p>2 S Tollkühner Schurke der Dämonen 1 VP</p> <p>0 INIT 2 ATK 1 DEF 2 HP</p>	<p>4 S Lustiger Kürchner der Gar'daa 1 VP (Slot: Ausrüstung)</p> <p>2 INIT 2 ATK 3 DEF 4 HP</p>	<p>7 S Verlachter Kürchner der Goblins 2 VP</p> <p>2 INIT 4 ATK 3 DEF 4 HP</p>	<p>4 S Abgesandter Krieger der Zwerge 1 VP (Slot: Zauber)</p> <p>6 INIT 1 ATK 2 DEF 3 HP</p>
<p>10 S Verlachter Bastler der Menschen 3 VP</p> <p>0 INIT 5 ATK 3 DEF 5 HP</p>	<p>15 S Gesegneter Händler der Zwerge 3 VP (Slot: Zauber)</p> <p>5 INIT 4 ATK 6 DEF 7 HP</p>	<p>4 S Verlachter Gefährte der Zwerge 2 VP</p> <p>5 INIT 0 ATK 2 DEF 3 HP</p>	<p>8 S Trauriger Künstler der Goblins 2 VP</p> <p>7 INIT 4 ATK 5 DEF 3 HP</p>

15 S Lustiger Händler der Goblins 4 VP

4 S Einsamer Techniker der Menschen 2 VP
(Slot: Zauber)

15 S Heimtückischer Diplomat der Elfen 2 VP

12 S Verlachter Diplomat der Goblins 2 VP
(Slot: Zauber)

5 INIT 5 ATK 5 DEF 8 HP

9 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

10 INIT 8 ATK 3 DEF 9 HP

9 INIT 0 ATK 8 DEF 1 HP

3 S Einsamer Künstler der Menschen 1 VP
(Slot: Ausrüstung)

1 S Gesegneter Schurke der Gar'daa 1 VP

14 S Heimtückischer Bastler der Gar'daa 1 VP
(Slot: Zauber)

1 S Einfacher Kürchner der Lichtwesen 1 VP

7 INIT 2 ATK 4 DEF 1 HP

0 INIT 0 ATK 0 DEF 3 HP

7 INIT 7 ATK 5 DEF 7 HP

5 INIT 2 ATK 0 DEF 1 HP

Gesegneter Krieger der Dämonen <small>4 S</small>	Lustiger Alchemist der Zwerge <small>8 S</small>	Einsamer Bastler der Goblins <small>2 S</small>	Abgesandter Gefährte der Zwerge <small>6 S</small> <small>(Slot: Ausrüstung)</small>
2 VP	1 VP	2 VP	2 VP
0 INIT 2 ATK 0 DEF 3 HP	10 INIT 4 ATK 6 DEF 5 HP	2 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP	5 INIT 3 ATK 3 DEF 3 HP
Einfacher Krieger der Elfen <small>15 S</small>	Heimtückischer Alchemist der Lichtwesen <small>14 S</small> <small>(Slot: Ausrüstung)</small>	Trauriger Diplomat der Lichtwesen <small>3 S</small>	Einsamer Alchemist der Goblins <small>10 S</small> <small>(Slot: Ausrüstung)</small>
2 VP	2 VP	1 VP	2 VP
5 INIT 7 ATK 6 DEF 7 HP	8 INIT 7 ATK 6 DEF 6 HP	9 INIT 2 ATK 3 DEF 3 HP	9 INIT 6 ATK 5 DEF 4 HP

8 S Gesegneter Schurke der Elfen 1 VP
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

11 S Einsamer Schmied der Lichtwesen 2 VP
(Slot: Zauber)

10 S Gesegneter Diplomat der Menschen 1 VP
(Slot: Zauber)

11 S Gesegneter Schurke der Lichtwesen 3 VP
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

8 INIT 4 ATK 4 DEF 4 HP

6 INIT 5 ATK 3 DEF 6 HP

7 INIT 7 ATK 3 DEF 2 HP

3 INIT 2 ATK 3 DEF 4 HP

3 S Tollkühner Künstler der Lichtwesen 1 VP
(Slot: Ausrüstung)

12 S Einsamer Krieger der Lichtwesen 1 VP
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

15 S Trauriger Schmied der Zwerge 3 VP
(Slot: Zauber)

12 S Trauriger Händler der Dämonen 3 VP

6 INIT 2 ATK 3 DEF 3 HP

4 INIT 7 ATK 4 DEF 3 HP

5 INIT 6 ATK 6 DEF 4 HP

10 INIT 3 ATK 6 DEF 6 HP

8 S Heimtückischer Krieger
der Elfen 1 VP

4 S Lustiger Diplomat der
Zwerge 1 VP

14 S Trauriger Diplomat
der Goblins 3 VP
(Slot: Zauber)

10 S Abgesandter Reisender
der Gar'daa 1 VP
(Slot: Ausrüstung)

10 INIT 4 ATK 5 DEF 7 HP

0 INIT 4 ATK 3 DEF 3 HP

1 INIT 4 ATK 6 DEF 5 HP

1 INIT 6 ATK 5 DEF 7 HP

6 S Einsamer Bastler
der Lichtwesen 2 VP
(Slot: Ausrüstung)

15 S Abgesandter Bastler
der Oger 2 VP

12 S Lustiger Reisender
der Elfen 3 VP

4 S Verlachter Schurke
der Goblins 1 VP
(Slot: Zauber)

7 INIT 3 ATK 3 DEF 4 HP

2 INIT 4 ATK 8 DEF 8 HP

1 INIT 5 ATK 6 DEF 3 HP

9 INIT 0 ATK 3 DEF 2 HP

1 S Gesegneter Diplomat der Lichtwesen 1 VP

9 S Einfacher Bastler
der Goblins

2 VP

(Slot: Zauber)

7 S Lustiger Künstler der
Lichtwesen

1 VP

10 S Gesegneter Alchemist
der Goblins

2 VP

(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

2 INIT 1 ATK 1 DEF 2 HP

0 INIT 4 ATK 4 DEF 3 HP

9 INIT 4 ATK 5 DEF 5 HP

1 INIT 5 ATK 3 DEF 3 HP

4 S Tollkühner Reisender
der Dämonen 1 VP

11 S Einsamer Reisender
der Zwerge 1 VP

(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

11 S Tollkühner Kürchner
der Menschen 3 VP

(Slot: Ausrüstung)

Einsamer Schurke der
Oger 1 VP

7 INIT 2 ATK 4 DEF 4 HP

8 INIT 2 ATK 6 DEF 8 HP

9 INIT 3 ATK 5 DEF 7 HP

0 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

Glückliche Fügung

1 Z

(Zauber)



Sofort: Erhalte 3 Zynalith.

Aderlass

1 Z

(Zauber)



Kampf: -1 HP (Spieler oder dieses Wesen) und erhalte 1 Zynalith.

Funke

1 Z

(Zauber)



Kampf: Füge einem Spieler oder Wesen 1 Schaden zu.

Verjüngung

1 Z

(Zauber)



Kampf: Heile einen Spieler oder Wesen um 1 HP.

Erdbeben

2 VP

4 Z

(Zauber)



Spielende: Füge ALLEN Spielern 8 Schaden zu.

Ausgeglichene Magie

3 VP

4 Z

(Zauber)



Sofort: Setze alle Spieler auf 15 HP.

Federleichter Flug

(Zauber)



Sofort: Gebe ein Wesen auf die Hand des Spielers zurück samt Zusatzkarten, er erhält aber nur die Kosten des Wesens erstattet.

Heilender Nebel

1 Z

(Zauber)



Kampf: Heile die beiden Wesen neben diesem um 1.

Dimensionsriss

3 VP

4 Z

(Zauber)

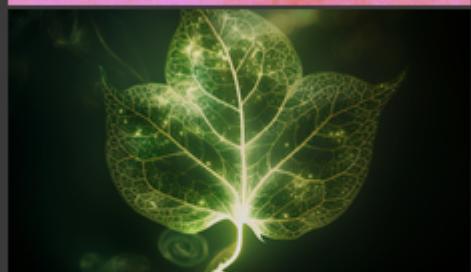


Spielende: Erhalte so viel Zynalith wie du an Magiewesen besitzt.

Endloses Leben

5 Z

(Zauber)

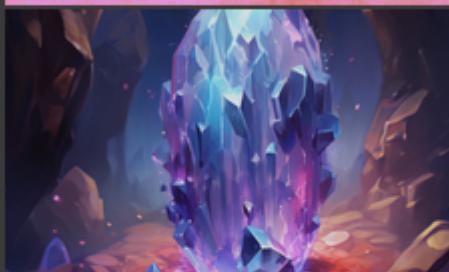


Tod: Ersetze dieses Wesen mit dem nächsten Wesen des Nachziehstapels. Übernehme alle vorherigen Zusatzkarten, inklusive diesem Zauber.

Wandelnder Kristall

5 Z

(Zauber)



Tod: Erhalte 10 Zynalith.

Arkaner Sturm

1 Z

(Zauber)



Sofort: Alle müssen Karten abwerfen sodass sie maximal noch 2 Karten auf der Hand haben.

Gedankenkontrolle

3 Z

(Zauber)



Sofort: Übernehme die Kontrolle über ein gegnerisches Wesen.

Apokalypse

2 Z

(Zauber)



Passiv: Das Spiel endet nach der 4. Runde.

Fernrohr

(Ausrüstung)



Sofort: Ziehe eine Karte.

Wunschbrunnen

1 VP

(Ausrüstung)



Kampf: Ziehe eine Karte.

3 S

Minenwerkzeug

(Ausrüstung)



Kampf: Erhalte 1 Zynalith.

Lupe

(Ausrüstung)



Sofort: Erhalte 1 Zynalith.

Banner

(Ausrüstung)



Sofort: Sturmangriff.

Rostige Klinge

1 VP

(Ausrüstung)



Kampf: Gegnerwesen der Linie verlieren 1 HP.

3 S

Krone

3 VP

(Ausrüstung)



2 S

Brüchiger Talisman des Schutzes

(Ausrüstung)



Kampf: Falls dieses Wesen einen Kampf verlieren sollte, erhältst du in diesem Kampf keinen Schaden - zerstöre dann außerdem diese Ausrüstungskarte.

4 S

Schurken-Rucksack

(Ausrüstung)



Sofort: Lege eine Ausrüstungskarte von einem gegnerischen Wesen unter ein eigenes.

Reinigung

2 Z

(Zauber)



Kampf: Zerstöre eine Eigenschafts-Karte von einem gegnerischen Wesen.

3 S

Giftphiole

(Ausrüstung)



Sofort: Zerstöre ein Wesen mit ATK-Wert ≥ 7 (insgesamt).

5 S

Erste-Hilfe-Set

(Ausrüstung)



Kampf: Heile dieses Wesen voll.

12 S

Poesie-Band

2 VP

(Ausrüstung)



Spielende: Erhalte so viel Zynalith wie verbleibende HP auf diesem Wesen sind.

3 S

Kleine Landkarte

2 VP

(Ausrüstung)



Passiv: Du kannst auch die Position deiner Wesen mit einem INIT-Unterschied von bis zu 1 vertauschen.

6 S

Große Landkarte

2 VP

(Ausrüstung)



Passiv: Du kannst auch die Position deiner Wesen mit einem INIT-Unterschied von bis zu 2 vertauschen.

4 S

Gezinkter Würfel

(Ausrüstung)



Sofort: Vertausche von zwei Wesen die Magiekarten mit selben Kosten.

Diplomatie-Urkunde

1 VP

(Ausrüstung)



Sofort: Gebe allen Mitspielern 3 Silber von dir, danach heilen sich alle Spieler voll.

4 S

Trauer-Kasse

1 VP

(Ausrüstung)



Trauer: Erhalte 2 Silber.

3 S

Gewürze

(Ausrüstung)



Trauer: Heile die HP von dir oder diesem Wesen um 2.

1 S

Spur-Sandalen

(Ausrüstung)



Passiv: Du kannst pro Zug 1 bis 2 Hauptaktionen durchführen.

1 Z

Massenbannung

(Zauber)



Sofort: Alle Eigenschafts-Karten aller Spieler gehen auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Grab-Schaufel

(Ausrüstung)



Trauer: Ziehe eine Karte.

4 S

Leiser Dolch

(Ausrüstung)



Trauer: Erhalte 1 Zynalith.

5 S

Kriegserklärung

(Ausrüstung)



Passiv: Es gibt eine zusätzliche 6. Runde (außer bei einer Apokalypse).

2 Z

Zerquetschen

(Zauber)



Sofort: Zerstöre von ALLEN Spielern die zwei äußersten Wesen.

Opfer-Ritual

(Zauber)



Sofort: Zerstöre ein eigenes Wesen und erhalte die doppelten Kosten zurück.

Kometen-Hagel

1 VP

(Zauber)



Kampf: Wirf beliebig viele Karten von deiner Hand ab und verursache allen Mitspielern Schaden entsprechend der Anzahl.

Schutz-Zauber

2 Z

(Zauber)



Passiv: Dieses Wesen kann immer nur jeweils 1 Schaden erleiden.

Feuerball

1 Z

(Zauber)



Sofort: Füge einem Spieler 4 Schaden zu.

Goblin-Diplomat

(Event)



Am Ende dieser Runde findet kein Kampf statt.

Elfen-Fürst

(Event)



Alle Spieler ohne Zynalith, erhalten 1 Zynalith.

Menschen-König

(Event)



Alle Spieler mit mindestens 5 Silber, erhalten 3 Silber.

Bettler

(Event)



Alle mit mindestens einem Silber geben eines ab.

Instabiles Naturphänomen

(Event)



Alle Helden erhalten so viel Schaden wie sie an Zynalith besitzen.

Rost

(Event)



Das/die Wesen mit dem höchsten ATK-Wert wird zerstört.

Zeitkrümmung

(Event)



Alle Sofort-Effekte können erneut ausgeführt werden, beginnend beim aktiven Spieler, in beliebiger Reihenfolge unabhängig vom INIT-Wert.

Leerstein: Magie annulieren

1 Z

(Konter)



Konter: Verhindere das Ausspielen einer Magie-Karte, nachdem sie bezahlt wurde. Sie wird zerstört.

Zurück zum Alltag

2 S

(Konter)



Konter: Verhindere ein Event. Es wird zerstört.

Versteck

(Konter)



Konter: Verhindere eine Schadensaktion an dir.