

2 S

**Flink**

(Eigenschaft)

**Stark**

(Eigenschaft)

2 S

**Siegessicher**

1 VP

(Eigenschaft)

**Adelig**

2 VP

(Eigenschaft)

2 INIT 0 ATK 1 DEF 0 HP

-1 INIT 2 ATK 0 DEF 0 HP

0 INIT 0 ATK 0 DEF 0 HP

0 INIT 0 ATK 0 DEF 0 HP

10 S

**Unverwundbar**

(Eigenschaft)

10 S

**Blutrünstig**

(Eigenschaft)

2 S

**Wagemutig**

(Eigenschaft)

4 S

**Wohlgenährt**

(Eigenschaft)

0 INIT 0 ATK x2 DEF 0 HP

0 INIT x2 ATK 0 DEF 0 HP

1 INIT 1 ATK 0 DEF 0 HP

0 INIT 0 ATK -1 DEF 3 HP

5 S

**Arglistig**

(Eigenschaft)

**Geduldig**

(Eigenschaft)

1 S

**Ungeduldig**

(Eigenschaft)

4 S

**Ausgeglichen**

(Eigenschaft)

**-1 INIT** **3 ATK** **-1 DEF** **0 HP****-5 INIT** **0 ATK** **0 DEF** **0 HP****5 INIT** **0 ATK** **0 DEF** **0 HP****0 INIT** **1 ATK** **1 DEF** **0 HP****Steinern**

(Eigenschaft)

**Verträumt**

(Eigenschaft)

**Gesegneter Krieger  
der Elfen**

1 VP

**Heimtückischer  
Diplomat der Menschen**

2 VP

(Slot: Ausrüstung)

**-1 INIT** **-1 ATK** **3 DEF** **0 HP****-2 INIT** **-1 ATK** **-1 DEF** **2 HP****10 INIT** **4 ATK** **4 DEF** **1 HP****3 INIT** **2 ATK** **4 DEF** **2 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

<b>Gesegneter Krieger der Dämonen</b> <small>4 S</small>	<b>Lustiger Alchemist der Zwerge</b> <small>8 S</small>	<b>Einsamer Bastler der Goblins</b> <small>2 S</small>	<b>Abgesandter Gefährte der Zwerge</b> <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
<b>Einfacher Krieger der Elfen</b> <small>15 S</small>	<b>Heimtückischer Alchemist der Lichtwesen</b> <small>14 S</small> <small>(Slot: Ausrüstung)</small>	<b>Trauriger Diplomat der Lichtwesen</b> <small>3 S</small>	<b>Einsamer Alchemist der Goblins</b> <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.

## 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

(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

(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.

## Apokalypse

2 Z

(Zauber)

Passiv: Das Spiel endet nach der 4. Runde.

## Gedankenkontrolle

3 Z

(Zauber)

Sofort: Übernehme die Kontrolle über ein gegnerisches Wesen.

## Fernrohr

(Ausrüstung)

Sofort: Ziehe eine Karte.

## Wunschbrunnen

4 S

1 VP

(Ausrüstung)

Kampf: Ziehe eine Karte.

## Minenwerkzeug

3 S

(Ausrüstung)

Kampf: Erhalte 1 Zynalith.

## Lupe

(Ausrüstung)

## Banner

2 S

(Ausrüstung)

## Rostige Klinge

5 S

1 VP

(Ausrüstung)

## Krone

3 VP

(Ausrüstung)

Sofort: Erhalte 1 Zynalith.

Sofort: Sturmangriff.

Kampf: Gegnerwesen der Linie verlieren 1 HP.

## Brüchiger Talisman des Schutzes

2 S

(Ausrüstung)

## Schurken-Rucksack

4 S

(Ausrüstung)

## Giftphiole

7 S

(Ausrüstung)

## Reinigung

2 Z

(Zauber)

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

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

Sofort: Zerstöre ein Wesen mit ATK-Wert  $\geq 7$  (insgesamt).

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

5 S

## Erste-Hilfe-Set

(Ausrüstung)

12 S

## Poesie-Band

2 VP

## Landkarte

2 VP

## Landkarte

2 VP

Kampf: Heile dieses Wesen voll.

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

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

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

4 S

## Gezinkte Würfel

(Ausrüstung)

## Diplomatie-Urkunde

1 VP

## Trauer-Kasse

1 VP

## Gewürze

(Ausrüstung)

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

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

Trauer: Erhalte 2 Silber.

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

1 S

## Spur-Sandalen

(Ausrüstung)

## Grab-Schaufel

(Ausrüstung)

## Massenbannung

1 Z

(Zauber)

## Leiser Dolch

4 S

(Ausrüstung)

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

Trauer: Ziehe eine Karte.

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

Trauer: Erhalte 1 Zynalith.

5 S

## Kriegserklärung

(Ausrüstung)

## Opfer-Ritual

2 Z

2 Z

## Kometen-Hagel

1 VP

(Zauber)

## Schutz-Zauber

(Zauber)

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

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

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

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

## Feuerball

1 Z

(Zauber)

## Funke

1 Z

(Zauber)

## Goblin-Diplomat

(Event)

Sofort: Füge einem Spieler 4 Schaden zu.

Kampf: Füge einem Spieler oder Wesen 1 Schaden zu.

Am Ende dieser Runde findet kein Kampf statt.

Alle Spieler ohne Zynalith, erhalten 1 Zynalith.

## Menschen-König

(Event)

## Bettler

(Event)

## Instabiles Naturphänomen

(Event)

## Rost

(Event)

Alle Spieler mit mindestens 5 Silber, erhalten 3 Silber.

Alle mit mindestens einem Silber geben eines ab.

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

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

## Zeitkrümmung

(Event)

## Leerstein: Magie annulieren

1 Z

(Konter)

## Zurück zum Alltag

2 S

(Konter)

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

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

Konter: Verhindere ein Event. Es wird zerstört.