

14 S	Abgesandter Krieger der Gar'daa	1 VP	
(Slot: Zauber)			
3 INIT	7 ATK	6 DEF	5 HP

12 S	Abgesandter Schmied der Menschen	2 VP	
5 INIT	6 ATK	6 DEF	6 HP

1 S	Tollkühner Techniker der Lichtwesen	1 VP	
3 INIT	0 ATK	1 DEF	3 HP

8 S	Verlachter Schmied der Dämonen	2 VP	
(Slot: Ausrüstung)			
6 INIT	5 ATK	3 DEF	4 HP

15 S	Trauriger Alchemist der Oger	3 VP	
0 INIT	7 ATK	6 DEF	4 HP

15 S	Einfacher Diplomat der Zwerge	3 VP	
(Slot: Ausrüstung)			
10 INIT	5 ATK	7 DEF	6 HP

Lustiger Alchemist der Elfen	1 VP		
0 INIT	0 ATK	0 DEF	2 HP

Tollkühner Schurke der Lichtwesen	1 VP		
4 INIT	0 ATK	0 DEF	2 HP

3 S	Gesegneter Schurke der Zwerge	2 VP	
3 INIT	1 ATK	1 DEF	1 HP

1 S	Gesegneter Schmied der Dämonen	1 VP	
6 INIT	0 ATK	0 DEF	2 HP

13 S	Gesegneter Schmied der Goblins	1 VP	
(Slot: Zauber)			
1 INIT	7 ATK	5 DEF	6 HP

14 S	Einfacher Bastler der Gar'daa	1 VP	
(Slot: Ausrüstung)			
10 INIT	6 ATK	7 DEF	9 HP

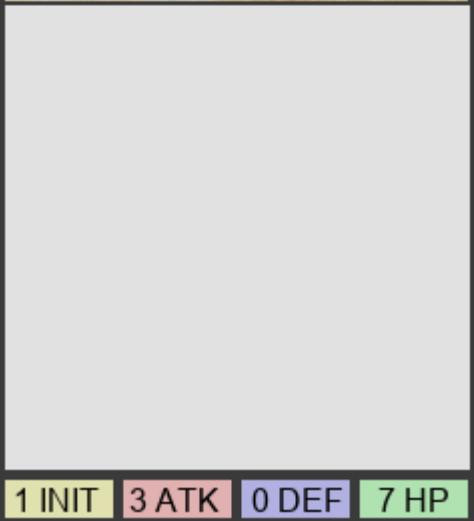
1 S	Tollkühner Schmied der Lichtwesen	1 VP	
4 INIT	1 ATK	1 DEF	2 HP

2 S	Einfacher Diplomat der Dämonen	1 VP	
2 INIT	3 ATK	1 DEF	2 HP

11 S	Lustiger Gefährte der Oger	2 VP	
(Slot: Zauber)			
10 INIT	3 ATK	5 DEF	7 HP

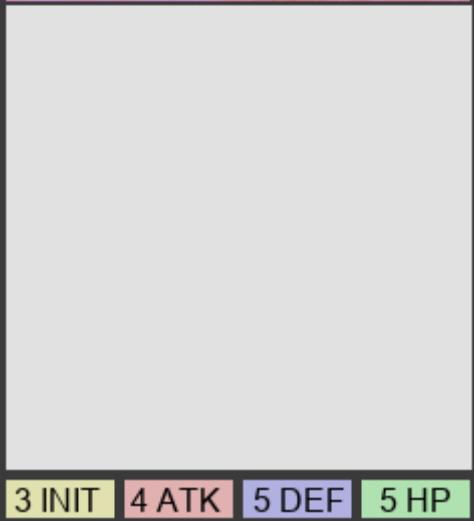
6 S	Lustiger Gefährte der Oger	1 VP	
(Slot: Zauber)			
4 INIT	4 ATK	3 DEF	3 HP

4 S Trauriger Händler der Zwerge 1 VP



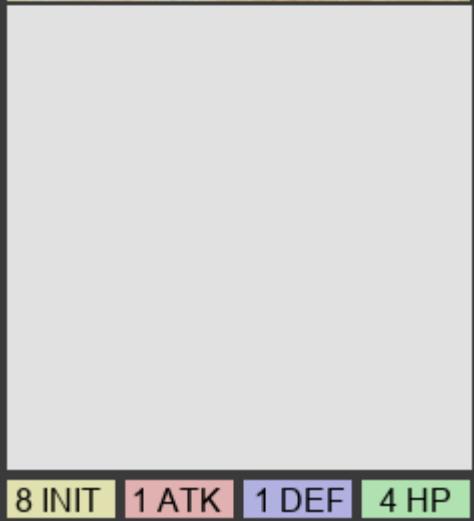
1 INIT 3 ATK 0 DEF 7 HP

11 S Heimtückischer Schurke der Oger 2 VP
(Slot: Zauber)



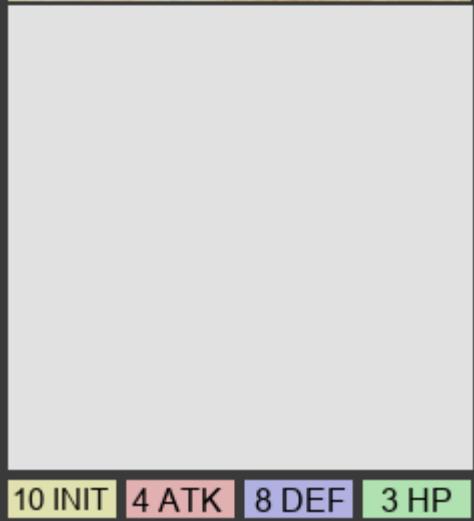
3 INIT 4 ATK 5 DEF 5 HP

2 S Abgesandter Kürchner der Goblins 1 VP



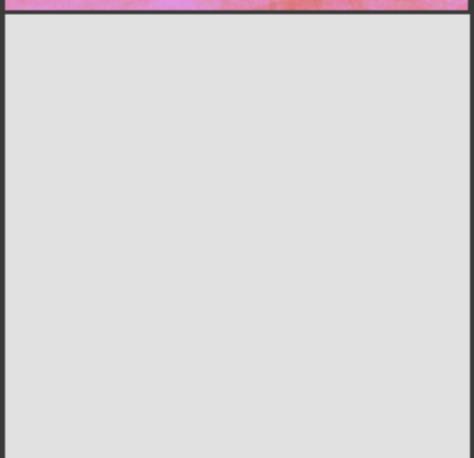
8 INIT 1 ATK 1 DEF 4 HP

15 S Verlachter Kürchner der Gar'daa 3 VP



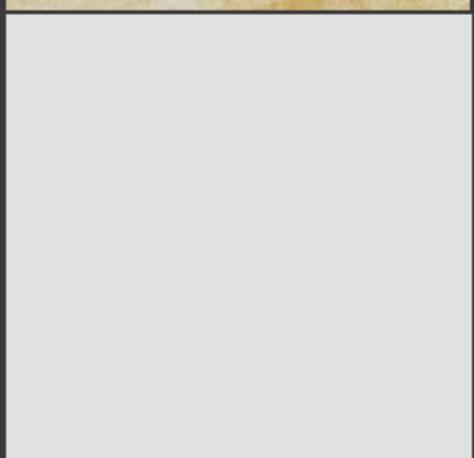
10 INIT 4 ATK 8 DEF 3 HP

4 S Verlachter Diplomat der Lichtwesen 2 VP
(Slot: Zauber)



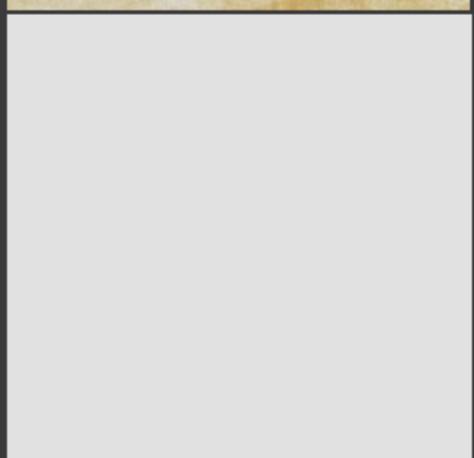
10 INIT 0 ATK 0 DEF 2 HP

15 S Lustiger Alchemist der Dämonen 1 VP



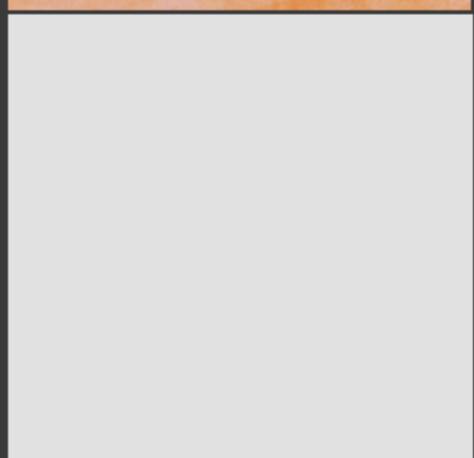
8 INIT 0 ATK 0 DEF 2 HP

15 S Trauriger Kürchner der Lichtwesen 3 VP



1 INIT 7 ATK 4 DEF 8 HP

7 S Einsamer Schurke der Gar'daa 1 VP
(Slot: Ausrüstung)



4 INIT 6 ATK 4 DEF 4 HP

6 S Trauriger Schurke der Elfen 1 VP
(Slot: Ausrüstung)

8 INIT 4 ATK 4 DEF 5 HP

2 S Abgesandter Krieger der Dämonen 1 VP

5 INIT 2 ATK 1 DEF 3 HP

4 S Einfacher Diplomat der Dämonen 1 VP
(Slot: Zauber)

7 INIT 0 ATK 2 DEF 3 HP

8 S Einsamer Krieger der Elfen 1 VP
(Slot: Zauber)

3 INIT 4 ATK 5 DEF 4 HP

4 S Lustiger Bastler der Dämonen 1 VP

10 INIT 5 ATK 1 DEF 2 HP

15 S Trauriger Händler der Oger 2 VP
(Slot: Zauber)

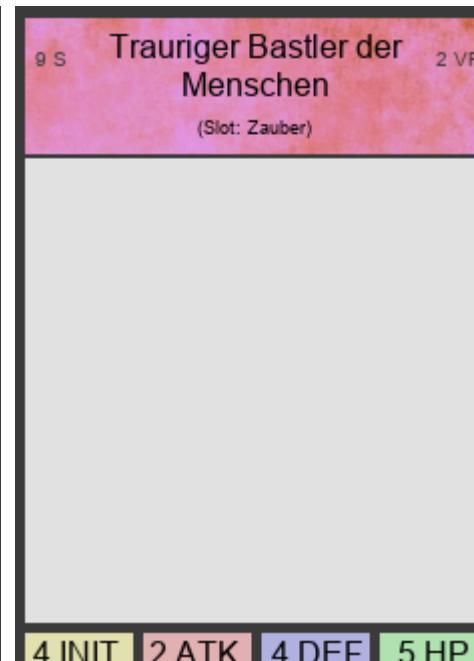
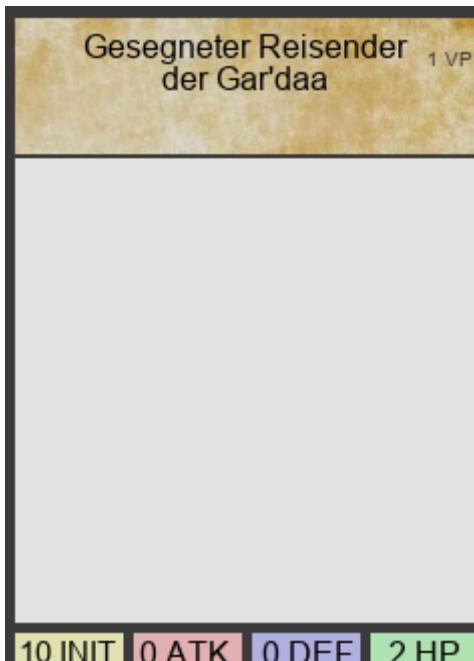
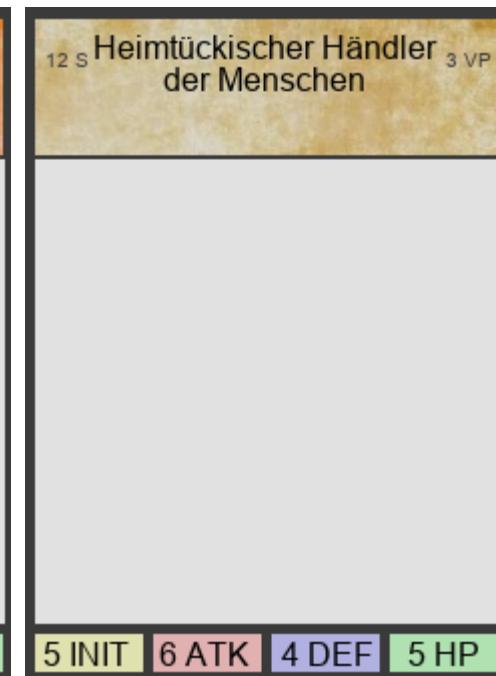
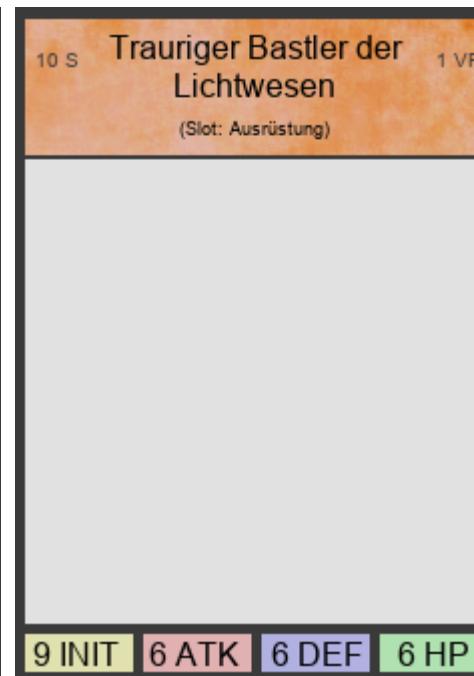
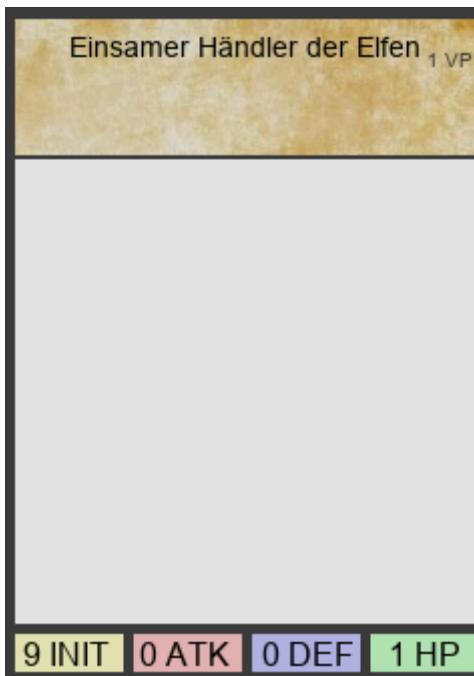
10 INIT 6 ATK 6 DEF 7 HP

Einfacher Händler der Lichtwesen 1 VP

2 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

5 S Abgesandter Künstler der Gar'daa 1 VP
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

9 INIT 3 ATK 1 DEF 1 HP



3 INIT 2 ATK 4 DEF 6 HP

9 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

9 INIT 6 ATK 6 DEF 6 HP

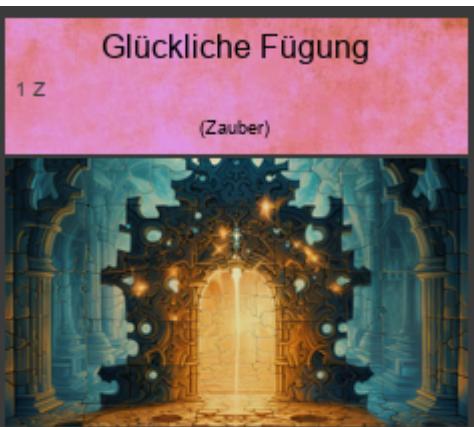
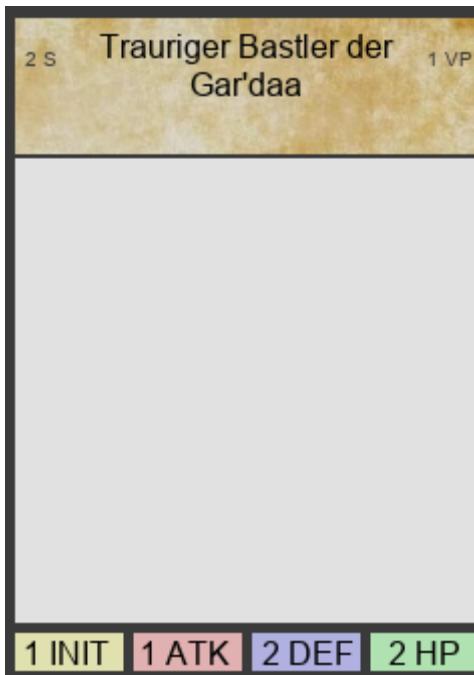
5 INIT 6 ATK 4 DEF 5 HP

5 INIT 0 ATK 0 DEF 3 HP

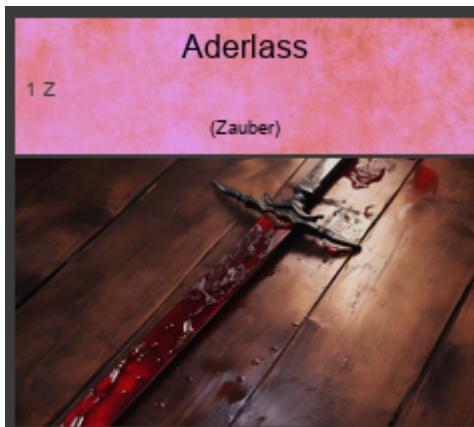
10 INIT 0 ATK 0 DEF 2 HP

4 INIT 2 ATK 4 DEF 5 HP

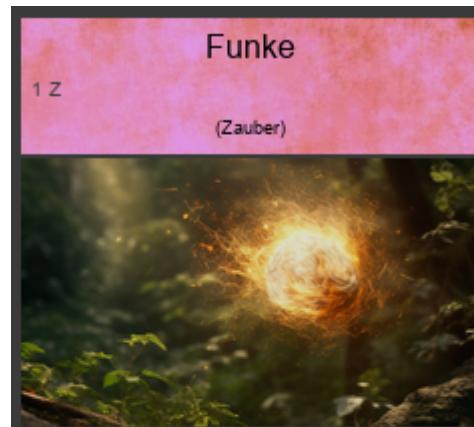
10 INIT 3 ATK 4 DEF 3 HP



Sofort: Erhalte 3 Zynalith.



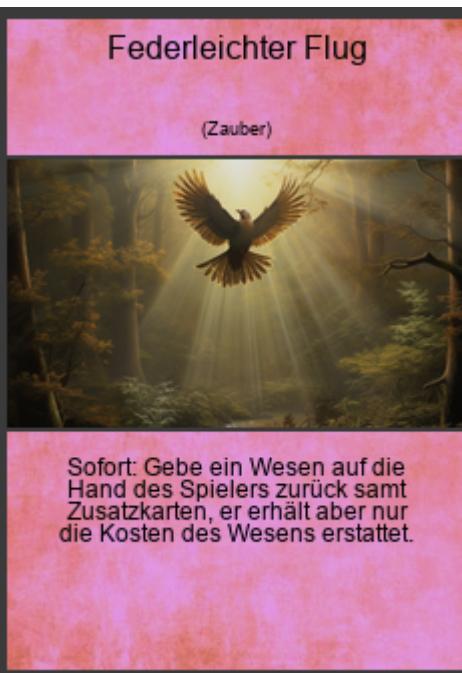
Kampf: -1 HP (Spieler oder dieses Wesen) und erhalte 1 Zynalith.



Kampf: Füge einem Spieler oder Wesen 1 Schaden zu.



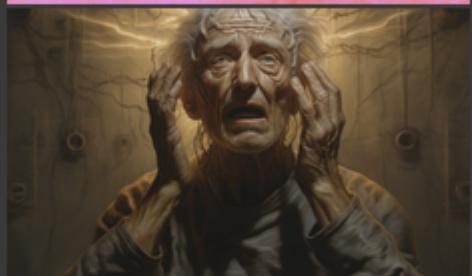
Kampf: Heile einen Spieler oder Wesen um 1 HP.



Gedankenkontrolle

5 Z

(Zauber)



Sofort: Übernehme die Kontrolle über ein gegnerisches Wesen.

Apokalypse

2 Z

(Zauber)



Passiv: Das Spiel endet nach der 4. Runde.

Fernrohr

(Ausrüstung)



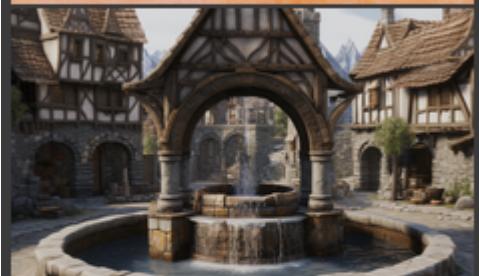
Sofort: Ziehe eine Karte.

Wunschbrunnen

4 S

1 VP

(Ausrüstung)



Kampf: Ziehe eine Karte.

Minenwerkzeug

3 S

(Ausrüstung)



Kampf: Erhalte 1 Zynalith.

Lupe

(Ausrüstung)



Sofort: Erhalte 1 Zynalith.

Banner

2 S

(Ausrüstung)



Sofort: Sturmangriff.

Rostige Klinge

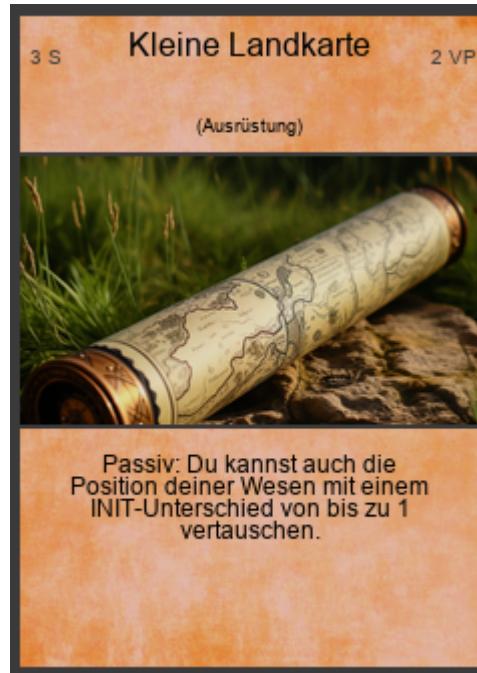
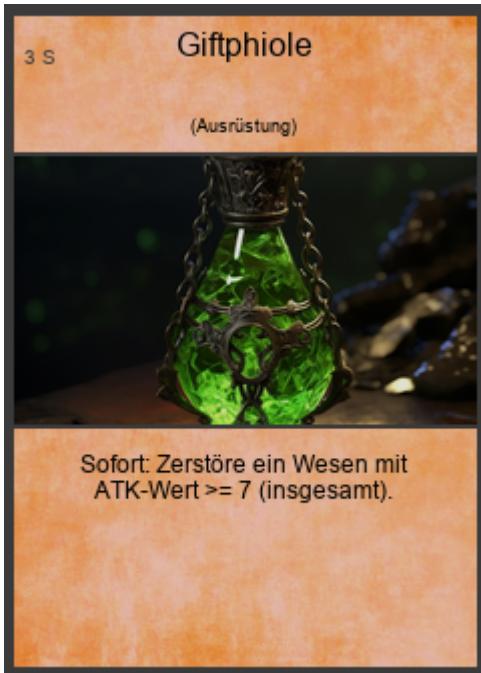
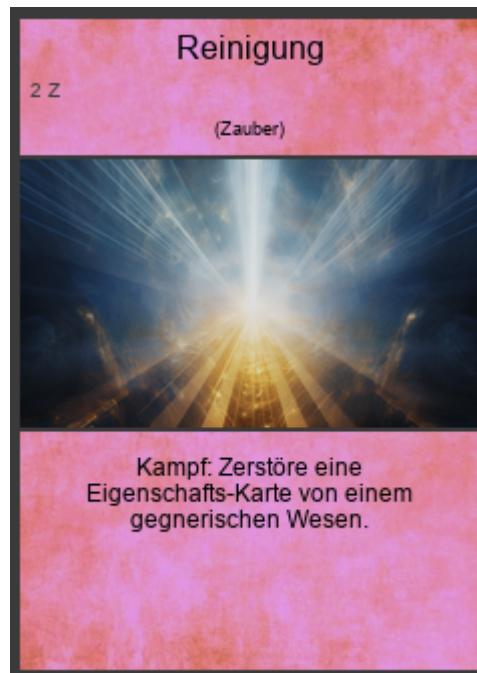
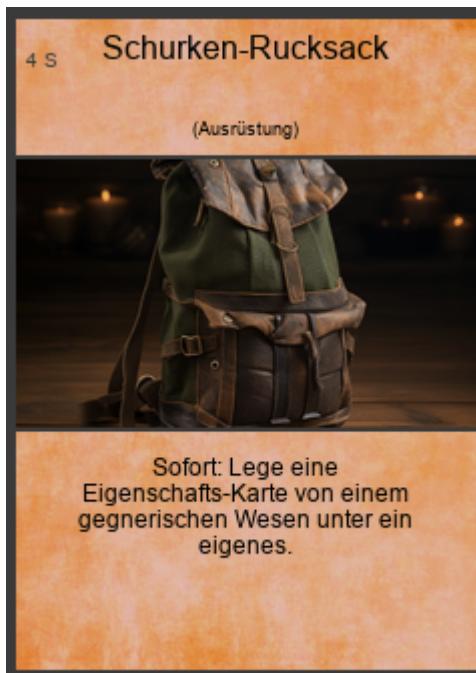
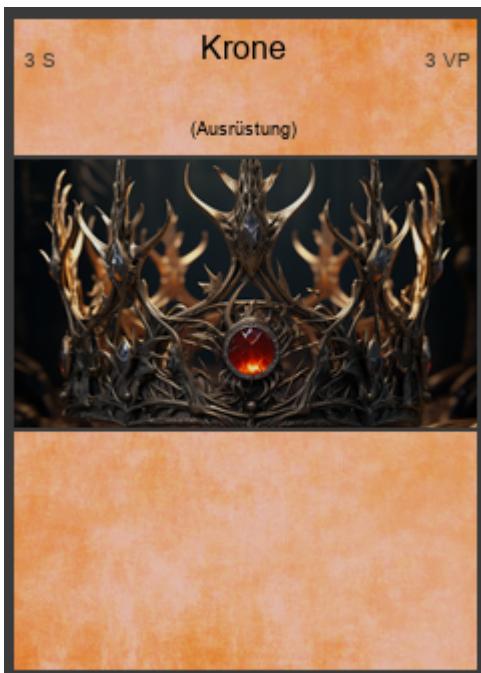
5 S

1 VP

(Ausrüstung)



Kampf: Gegnerwesen der Linie verlieren 1 HP.



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)



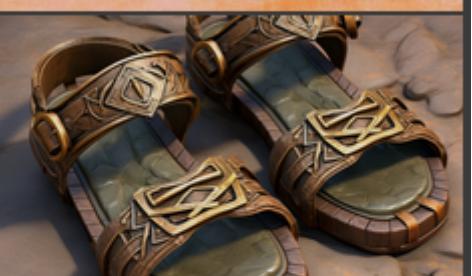
Trauer: Erhalte 2 Silber.

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)

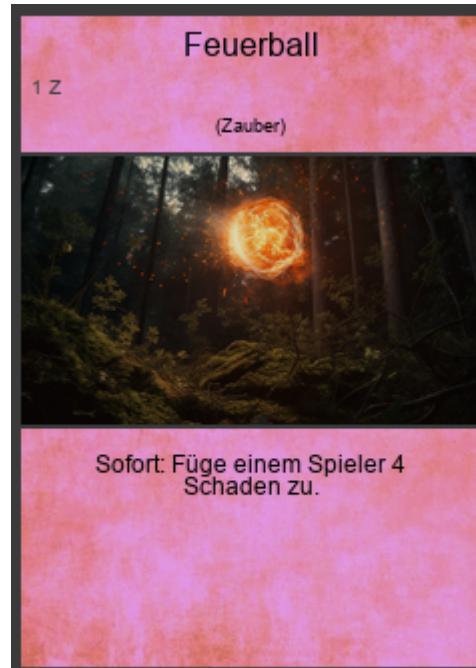
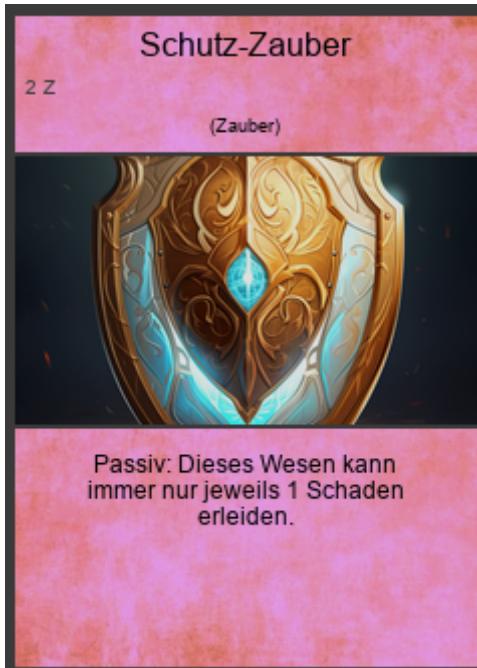


Sofort: Alle Eigenschafts-Karten aller Spieler gehen auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Grab-Schaufel (Ausrüstung)



Trauer: Ziehe eine Karte.



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
werfen 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. Der andere Spieler
erhält diese "Leerstein: Magie
annulieren"-Karte auf die Hand.

Zurück zum Alltag

2 S

(Konter)



Konter: Verhindere ein Event. Es
wird zerstört.

