

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 | \*2 DEF | 0 HP

0 INIT | \*2 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

5 S

**Steinern**

(Eigenschaft)

1 S

**Verträumt**

(Eigenschaft)

**Gesegneter Gefährte  
der Gar'daa**

2 VP

6 S

**Einsamer Alchemist  
der Gar'daa**

(Slot: Ausrüstung)

-1 INIT | -1 ATK | 3 DEF | 0 HP

-2 INIT | -1 ATK | -1 DEF | 2 HP

0 INIT | 2 ATK | 7 DEF | 2 HP

7 INIT | 6 ATK | 4 DEF | 1 HP

10 S Trauriger Kürchner  
der Gar'daa  
(Slot: Zauber)

8 S Gesegneter Künstler  
der Gar'daa 1 VP  
(Slot: Ausrüstung)

3 S Lustiger Gefährte der  
Dämonen  
(Slot: Ausrüstung)

6 S Verlachter Techniker  
der Zwerge  
(Slot: Zauber)

1 INIT 4 ATK 5 DEF 4 HP

1 INIT 4 ATK 5 DEF 2 HP

1 INIT 2 ATK 2 DEF 2 HP

4 INIT 4 ATK 2 DEF 2 HP

10 S Einsamer Reisender  
der Goblins 2 VP

14 S Tollkühner Kürchner  
der Gar'daa 3 VP

8 S Lustiger Händler der  
Goblins 1 VP

7 S Einsamer Krieger der  
Goblins 1 VP

8 INIT 4 ATK 4 DEF 3 HP

1 INIT 4 ATK 5 DEF 4 HP

9 INIT 4 ATK 4 DEF 3 HP

7 INIT 2 ATK 2 DEF 4 HP

14 S Tollkühner Krieger der Menschen 2 VP

Gesegneter Händler der Menschen

7 S Abgesandter Bastler der Lichtwesen 1 VP  
(Slot: Ausrüstung)

15 S Einfacher Alchemist der Gar'daa 2 VP

7 INIT 6 ATK 6 DEF 3 HP

7 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

2 INIT 3 ATK 3 DEF 3 HP

6 INIT 2 ATK 6 DEF 7 HP

5 S Gesegneter Diplomat der Oger 1 VP

3 S Einfacher Diplomat der Zwerge  
(Slot: Ausrüstung)

5 S Einsamer Künstler der Gar'daa  
(Slot: Zauber)

14 S Einfacher Reisender der Lichtwesen

0 INIT 1 ATK 3 DEF 2 HP

1 INIT 1 ATK 3 DEF 2 HP

10 INIT 0 ATK 4 DEF 2 HP

7 INIT 7 ATK 5 DEF 6 HP

Trauriger Alchemist  
der Elfen

5 S Einfacher Diplomat  
der Menschen  
(Slot: Zauber)

13 S Einsamer Händler der  
Oger  
(Slot: Ausrüstung)

9 S Trauriger Alchemist  
der Goblins  
1 VP

4 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

8 INIT 3 ATK 3 DEF 1 HP

2 INIT 2 ATK 2 DEF 6 HP

10 INIT 6 ATK 4 DEF 2 HP

8 S Abgesandter Gefährte  
der Zwerge 1 VP  
(Slot: Zauber)

11 S Einfacher Künstler der  
Zwerge 1 VP  
(Slot: Ausrüstung)

Einfacher Schurke  
der Lichtwesen

12 S Einsamer Gefährte der  
Oger 1 VP  
(Slot: Zauber)

9 INIT 3 ATK 3 DEF 2 HP

10 INIT 4 ATK 4 DEF 6 HP

5 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

2 INIT 4 ATK 5 DEF 4 HP

12 S Gesegneter Reisender  
der Zwerge 1 VP  
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

13 S Einsamer Diplomat  
der Lichtwesen 2 VP  
(Slot: Ausrüstung)

15 S Einsamer Techniker  
der Elfen 3 VP

5 S Verlachter Diplomat  
der Goblins  
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

3 INIT | 6 ATK | 4 DEF | 2 HP

5 INIT | 5 ATK | 4 DEF | 5 HP

10 INIT | 4 ATK | 6 DEF | 4 HP

10 INIT | 0 ATK | 2 DEF | 2 HP

15 S Gesegneter Krieger der  
Oger 3 VP  
(Slot: Zauber)

15 S Lustiger Künstler der  
Lichtwesen 3 VP  
(Slot: Zauber)

15 S Trauriger Reisender  
der Lichtwesen 1 VP  
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

9 S Lustiger Alchemist der  
Zwerge  
(Slot: Zauber)

4 INIT | 2 ATK | 5 DEF | 4 HP

7 INIT | 6 ATK | 5 DEF | 1 HP

9 INIT | 6 ATK | 6 DEF | 3 HP

9 INIT | 3 ATK | 3 DEF | 5 HP

4 S Einsamer Künstler der  
Zwerge

(Slot: Ausrüstung)

7 S Trauriger Gefährte der Elfen

1 VP

6 S Tollkühner Alchemist  
der Oger

1 VP

11 S Lustiger Reisender  
der Dämonen

2 VP

(Slot: Ausrüstung)

5 INIT 2 ATK 2 DEF 3 HP

0 INIT 4 ATK 2 DEF 3 HP

10 INIT 2 ATK 2 DEF 3 HP

6 INIT 5 ATK 4 DEF 3 HP

12 S Verlachter Alchemist  
der Zwerge

(Slot: Ausrüstung)

1 S Abgesandter  
Schurke der Gar'daa

2 S Heimtückischer  
Händler der Dämonen

6 S Lustiger Schurke der  
Zwerge

(Slot: Zauber)

2 INIT 5 ATK 8 DEF 2 HP

7 INIT 2 ATK 0 DEF 1 HP

5 INIT 4 ATK 0 DEF 1 HP

8 INIT 4 ATK 4 DEF 1 HP

13 S Einfacher Händler  
der Gar'daa

Lustiger Kürchner der  
Gar'daa

6 S Gesegneter Diplomat  
der Zwerge

10 S Heimtückischer Alchemist  
der Lichtwesen 1 VP  
(Slot: Ausrüstung)

8 INIT 7 ATK 4 DEF 6 HP

5 INIT 0 ATK 0 DEF 1 HP

6 INIT 5 ATK 4 DEF 2 HP

1 INIT 4 ATK 5 DEF 4 HP

7 S Tollkühner Reisender  
der Zwerge 1 VP  
(Slot: Ausrüstung o. Zauber)

9 S Einfacher Gefährte der  
Zwerge 1 VP  
(Slot: Zauber)

5 S Lustiger Schurke der  
Menschen  
(Slot: Zauber)

12 S Tollkühner Techniker der Zwerge  
(Slot: Zauber)

3 INIT 1 ATK 1 DEF 2 HP

9 INIT 4 ATK 4 DEF 2 HP

4 INIT 3 ATK 1 DEF 2 HP

2 INIT 4 ATK 7 DEF 3 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)

## Fernrohr

(Ausrüstung)

4 S

## Wunschbrunnen

1 VP

(Ausrüstung)

## Minenwerkzeug

3 S

(Ausrüstung)

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

Sofort: Ziehe eine Karte.

Kampf: Ziehe eine Karte.

Kampf: Erhalte 1 Zynalith.

## Gedankenkontrolle

3 Z

(Zauber)

## Lupe

(Ausrüstung)

2 S

## Banner

(Ausrüstung)

5 S

## Rostige Klinge

1 VP

(Ausrüstung)

Sofort: Übernehme die Kontrolle über ein gegnerisches Wesen.

Sofort: Erhalte 1 Zynalith.

Sofort: Sturmangriff.

Kampf: Gegnerwesen der Linie verlieren 1 HP.

3 S

**Krone**

3 VP

(Ausrüstung)

**Brüchiger Talisman  
des Schutzes**

2 S

(Ausrüstung)

4 S

**Schurken-Rucksack**

(Ausrüstung)

7 S

**Giftpfiole**

(Ausrüstung)

**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).

5 S

**Erste-Hilfe-Set**

(Ausrüstung)

12 S

**Poesie-Band**

2 VP

(Ausrüstung)

3 S

**Landkarte**

2 VP

(Ausrüstung)

**Reinigung**

2 Z

(Zauber)

**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.

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

6 S

**Landkarte**

2 VP

(Ausrüstung)

**Gezinkte Würfel**

4 S

(Ausrüstung)

**Diplomatie-Urkunde**

1 VP

(Ausrüstung)

**Trauer-Kasse**

1 VP

(Ausrüstung)

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

**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.

3 S

**Gewürze**

(Ausrüstung)

**Massenbannung**

1 Z

(Zauber)

**Opfer-Ritual**

2 Z

(Zauber)

**Kometen-Hagel**

1 VP

(Zauber)

**Trauer:** Heile die HP von dir oder diesem Wesen um 1.

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

**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.

## Schutz-Zauber

2 Z

(Zauber)

## Feuerball

1 Z

(Zauber)

## Funke

1 Z

(Zauber)

## Goblin-Diplomat

(Event)

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

Sofort: Füge einem Spieler 4 Schaden zu.

Kampf: Füge einem Spieler oder Wesen 1 Schaden zu.

Am Ende dieser Runde findet kein Kampf statt.

## Elfen-Fürst

(Event)

## Menschen-König

(Event)

## Bettler

(Event)

## Instabiles Naturphänomen

(Event)

Alle Spieler ohne Zynalith, erhalten 1 Zynalith.

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.

## 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.