

### KREATUREN: Basis-Set

NAME	El.	St.	ATK	DEF	Kartentext
Geröllgeist	E	I	1	2	-
Venuskröte	E	I	0	1	SE: Spiele einen ES von deiner Hand aus
Knochenkrieger	E	II	1	3	-ASA-
Trollschläger	E	II	2	3	-
Erdwall	E	III	1	7	Kann nicht angreifen.
Venus-Wurm	E	III	3	4	ZE: Lege eine Anzahl Karten in Höhe der DEF des Venus-Wurms von deinem AS in beliebiger Reihenfolge unter deinen ZS
Blitzgeist	L	I	1	1	-Blitzangreifer-
Gremlin	L	I	1	1	Opfere Gremlin: Zerstöre einen P-Zauber deiner Wahl.
Windwanderer	L	II	1	1	Unblockbar. ASA
Kugelblitz	L	II	3	2	Blitzangreifer. Bringe Kugelblitz am Ende des nächsten Zuges deines Gegners auf deine Hand zurück.
Jupiter-Sturmmeister	L	III	2	2	SE: Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
Himmelsältester	L	III	3	3	Unblockbar, kann nicht blocken, kann nur von Luft-Kreaturen angegriffen werden.
Salamander	F	I	2	1	SE: Lege die obersten 2 Karten deines ZS auf deinen AS.
Zornfunke	F	I	1	1	Opfere Zornfunke: Füge einem Spieler oder einer Kreatur 1 Schaden zu.
Koboldkrieger	F	II	3	2	-
Schwefelbold	F	II	2	2	ZE: Ein Spieler deiner Wahl wirft eine Karte von seiner Hand ab.
Feuerteufel	F	III	4	2	SE: Füge einer Kreatur deiner Wahl 2 Schaden zu, lege dann die obersten 2 Karten von deinem ZS in deinen AS.
Oger-Berserker	F	III	5	3	Kann nicht blocken.
Meermann	W	I	1	1	ASA: kommt mit einer +1/+1 Marke ins Spiel.
Tintenfisch	W	I	0	1	Opfere Tintenfisch: Verhindere allen Schaden, der in diesem Zug zugefügt würde.
Wellenbote	W	II	1	1	SE: Ziehe 1 Karte.
Hydraspross	W	II	2	2	Darf 2 Kreaturen angreifen. Du verteilst den Schaden auf diese wie du willst.
Merkurschmetterer	W	III	2	3	SE: Bringe einen ES deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.
Seeschlange	W	III	4	4	-

**Zauber:**

Name	El.	St.	Typ	
Erdritual	E	I	↔	Lege 3 Karten von deinem AS in beliebiger Reihenfolge unter deinen ZS. Entferne Erdritual aus dem Spiel. (ASA)
Härtung	E	I	↔	Eine Kreatur deiner Wahl erhält +4 DEF bis zum Ende des Zuges
Ausgraben	E	II	-	Bringe eine Karte von deinem AS auf deine Hand zurück.
Fruchtbarkeitsritual	E	II	-	Durchsuche deinen ZS nach zwei ES. Du darfst sie gleich ausspielen
Nekromantie	E	III	-	Bringe eine Kreatur aus deinem AS direkt in deinen Angreifer- o. Verteidigerbereich.
Seelendünger	E	III	P	Wenn eine deiner Kreaturen in den AS gelegt wird, kannst du 1 Karte ziehen.
Steinhautzauber	E	III	P	Kreaturen, die du kontrollierst erhalten +2 DEF.
Windhose	L	I	↔	Lege eine Kreatur, die du kontrollierst unter den ZS ihres Besitzers. Ziehe 1 Karte.
Schutzsphäre	L	I	P	Deine Luft-Kreaturen können nicht Ziel von Zaubern oder Effekten werden.
Wirbelwind	L	II	↔	Lege eine Kreatur deiner Wahl oben auf den ZS ihres Besitzers.
Jupiters Schutz	L	II	↔	Eine Kreatur ist unblockbar bis zum Ende des Zuges.
Sturmsegnung	L	II	P	Kreaturen die du kontrollierst haben „Blitzangreifer“.
Blitzschlag	L	III	↔	Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.
Windrad	L	III	P	Jeder Spieler muss am Beginn seiner Bereitschafts-Phase eine Kreatur seiner Wahl, die er kontrolliert, auf seine Hand zurücknehmen.
Feuerpfeil	F	I	↔	Füge einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schaden zu.
Mars' Zorn	F	I	↔	Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3 ATK bis zum Ende des Zuges.
Lodernde Flammen	F	II		Füge einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schaden zu. (ASA)
Rauchritual	F	II		Ein Spieler deiner Wahl wirft 2 Karten aus seiner Hand ab.
Kriegsbanner	F	II	P	Kreaturen die du kontrollierst erhalten +1 ATK.
Blutopfer	F	III	↔	Opfere eine Anzahl an Kreaturen: Eine Kreatur deiner Wahl erhält + 3 ATK bis zum Ende des Zuges für jede Kreatur die du opferst.
Geist d. Mars	F	III	P	Immer wenn Schaden zugefügt wird, verdopple diesen Schaden.
Schwemmwelle	W	I	-	Vertausche zwei ES deiner Wahl, die demselben Spieler gehören.

Sirenengesang	W	I	↔	Verschiebe eine Kreatur deiner Wahl vom Angriffs- in den Verteidigungs-Bereich oder umgekehrt. Ziehe 1 Karte.
Schmetterwelle	W	II	-	Ein Spieler deiner Wahl legt einen ES seiner Wahl oben auf seinen ZS. (ASA)
Wissenswelle	W	II	-	Ziehe 2 Karten.
Hydromorph	W	II	↔	Zerstöre eine deiner Kreaturen. Decke Karten von deinem ZS auf, bis du eine Kreatur aufdeckst. Bringe diese Karte ins Spiel und lege die restlichen Karten auf deinen AS.
Sintflut	W	III	-	Zerstöre alle Kreaturen im Spiel.
Lehren d. Hermes	W	III	P	Ziehe 1 Karte wenn ein Gegner einen Zauber spielt.

### Elementsteine:

Name	Typ	Text
Venusstein	<b>E</b>	-
Jupiterstein	<b>L</b>	-
Marsstein	<b>F</b>	-
Merkurstein	<b>W</b>	-
Kraftstein	<b>N(neutr.)</b>	Kreaturen kommen auf diesem ES-Stapel mit einer +1/+1 Marke ins Spiel.
Eilstein	<b>N</b>	Kreaturen auf diesem ES-Stapel haben „Blitzangreifer“.
Schutzstein	<b>N</b>	Kreaturen und Zauber, die auf diesen ES-Stapel ausgespielt werden, können nicht neutralisiert werden.
Stein der Wiederkehr	<b>N</b>	(ASA)
Funkenstein	<b>N</b>	Opfere Funkenstein: Füge einer Kreatur 1 Schaden zu.
Regenbogenstein	<b>E,L,F,W</b>	Kann nicht ausgespielt werden wenn du schon einen Regenbogenstein kontrollierst.