

Erweiterungsset „Unterwelt“ / „Underworld“:

Das Erweiterungsset „Unterwelt“ („Underworld“) besteht aus insgesamt 60 Karten und beschäftigt sich thematisch mit der „dunklen Seite“ der Elemente. Außerdem werden neutrale Kreaturen und Zauber eingeführt!

Kreaturen:

NAME	El.	St.	ATK	DEF	Kartentext
Lehmschamane	E	I	1	1	ZE: Lege die obersten beiden Karten von deinem AS in beliebiger Reihenfolge unter dein ZB.
Schürfender Zombie	E	I	0	1	Bringe einen ES von deinem AS auf deine Hand zurück.
Aasmade	E	II	1	1	Entferne eine Kreaturenkarte aus deinem AS: Lege eine +1 ATK / +1 DEF Marke auf Aasmade.
Knochenwall	E	II	0	1	Kann nicht angreifen. Erhält +2 DEF für jede Kreatur in deinem Abwurfstapel.
Aasfresser	E	III	0	2	Entferne eine Kreaturenkarte aus deinem AS: +2 ATK bis zum Ende des Zuges.
Totengeist	E	III	3	3	Wenn Totengeist in deinen AS gelegt würde, mische ihn stattdessen in dein ZB.
Drachenfliege	L	I	1	1	+1 ATK und +1 DEF wenn ein Gegner einen o. mehrere Erde-ES kontrolliert.
Fledermaus	L	I	0	1	Unblockbar. Lege die obersten beiden Karten von deinem ZB in deinen AS: +1 ATK bis zum Ende des Zuges.
Kumulus	L	II	2	2	Wirf 1 Karte ab: Kumulus erhält +1 ATK und +2 DEF bis zum Ende des Zuges.
Bannbrecher	L	II	2	2	SE: Zerstöre einen P-Zauber deiner Wahl.
Zeithexer	L	III	1	1	SE: Du erhältst einen zusätzlichen Zug nach diesem. VE: Du musst deinen nächsten Zug überspringen.
Irrlicht	L	III	6	1	Blitzangreifer. Kann nicht blocken.
Chaosfresser	F	I	0	1	Wenn C. angreift erhält er + 1 ATK für jede Karte die in diesem Zug auf den AS seines Besitzers gelegt wurde.
Kobold-Kadett	F	I	2	1	SE: Lege eine Karte von deiner Hand in deinen AS.
Kobold-Eiferer	F	II	2	2	Blitzangreifer.
Feuerbold	F	II	1	2	Zerstöre Feueriger Bold: Ein Spieler legt 1 Karte von seiner/ihrer Hand auf

					seinen/ihren AS.
Erzdämon	F	III	6	4	Lege zu Beginn deiner Bereitschaftsphase die obersten 2 Karten von deinem ZB auf deinen AS.
Feuriger Inquisitor	F	III	1	2	Wenn F. I. einem Spieler Schaden zufügt, wirft dieser eine Handkarte ab.
Meermann-Krieger	W	I	1	1	+1/+2 Wenn du mindestens eine andere Meervolk-Kreatur kontrollierst.
Krakenkurier	W	I	1	1	SE: Lege eine Karte von deiner Hand auf den AS. Ziehe 1 Karte
Meermann-Wächter	W	II	2	3	
Tiefseeschlange	W	II	2	2	Kann nicht angegriffen werden
Ausgewachsene Hydra	W	III	4	2	Kann bis zu 4 Kreaturen und/oder Spieler angreifen. Verteile den Schaden wie du willst.
Leviathan	W	III	3	6	
Lehmgolem	N	I	1	1	
Eisengolem	N	II	2	2	
Silbergolem	N	III	3	3	
Goldgolem	N	III	4	4	SE: Lege 3 beliebige ES von deinem Spielfeld auf den AS.

Zauber:

Name	El.	St.	Typ	
Blutiger Tribut	E	I	-	Jeder Spieler bestimmt eine seiner Kreaturen im Spiel und legt sie auf den AS. ASA
Einmischung	E	I	↔	Neutralisiere einen Zauber oder eine Kreatur der Stufe I.
Widernatürliche Stärke	E	II	↔	Ein Untoter erhält +1 ATK / + 3 DEF bis zum Ende des Zuges.
Banner der Untoten	E	II	P	Alle Untoten erhalten +1 ATK.
Fäulnisgase	E	III	P	SE: Ein Gegner deiner Wahl wirft 1 Karte ab. Alle Kreaturen haben -1 ATK und -1 DEF.
Nacht d. lebenden Toten	E	III	P	SE: Alle Spieler legen all ihre Kreaturen aus ihren AS in ihren Verteidigungsbereich. Sie haben nun zusätzlich den Kreaturen-Typ „Zombie“. VS: Zerstöre alle Kreaturen.
Arkane Lehren	L	I	-	Ziehe 2 Karten, wirf dann 1 Karte von deiner Hand ab. (ASA): Ziehe 1 Karte.
Zauberbann	L	I	↔	Zerstöre einen P-Zauber deiner Wahl.

Elektroschock	L	II	-	Zerstöre eine Nicht-Erde-Kreatur deiner Wahl.
Elektrisches Feld	L	II	P	Füge allen Kreaturen zu Beginn jeder Bereitschafts-Phase 1 Schaden zu. Opfere Elektrisches Feld: Füge einer Kreatur deiner Wahl 1 Schaden zu.
Wind der Veränderung	L	III	-	Lege alle Karten in deiner Hand in beliebiger Reihenfolge auf deinen AS. Ziehe 5 Karten.
Zeitsprung	L	III	-	Lege die obersten 5 Karten deines ZB auf deinen AS. Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.
Funke	F	-	↔	Lege Funke von deiner Hand auf deinen AS: Füge einer Kreatur oder einem Spieler 1 Schaden zu.
Feurige Gedanken	F	I	P	Wirf eine Karte aus deiner Hand ab: Füge einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schaden zu.
Hitzewelle	F	II	-	Füge allen Kreaturen 1 Schaden zu.
Feuriges Vergessen	F	II	↔	Ein Spieler deiner Wahl legt eine zufällig gewählte Karte von der Hand auf den AS. ASA
Zerschmettern	F	III	-	Zerstöre einen ES deiner Wahl.
Fanatistische Forschung	F	III	P	SE: Lege die obersten 2 Karten deines ZB auf deinen AS. Ziehe zu Beginn deiner Kampfphase 1 Karte. Lege die obersten 2 Karten von deinem AS in dein ZB: opfere Fanatistische Forschung.
Zusammensetzen	W	I	-	Bringe bis zu 3 ES von deinem AS auf deine Hand zurück.
Schmetterschlag	W	I	↔	Lege einen ES deines Gegners auf dessen AS. Lege dann einen deiner ES auf deinen AS.
Stöbern	W	II	-	Ziehe 3 Karten, wirf dann 2 Karte von deiner Hand ab. (ASA)
Verbieten	W	II	↔	Neutralisiere eine Kreatur oder einen Zauber.
Lesezeichen	W	III	-	Durchsuche dein ZB nach einer beliebigen Karte. Zeige sie allen Spielern, nimm sie auf die Hand und mische dein ZB.
Tsunami	W	III	-	SE: Lege die obersten 5 Karten deines ZB auf deinen AS. Zerstöre alle Kreaturen des Gegners.
Geistige Blockade	N	II	P	ASA wirken nicht mehr.
Anti-Effekt Feld	N	III	P	SE, ZE und VE wirken nicht mehr.
Gedankenstopper	N	II	P	Wenn du eine Karte ziehen müsstest, kannst du entscheiden keine zu ziehen. Zerstöre Gedankenstopper wenn sich keine Karten mehr in deinem ZB befinden.
Baupläne	N	II	-	Durchsuche dein ZB nach einem Neutral-P-Zauber, zeig ihn vor, nimm ihn auf die Hand und mische anschließend dein ZB.

Element-Steine:

Name	Type	Text
Bergungsstein	N	Zerstöre den Bergungsstein: Lege 1 Karte von deinem AS unter dein ZB.
Totenstein	N	Kreaturen, die auf diesen ES-Stapel gespielt haben gelten zusätzlich als Untote.
Schutzstein	N	Kreaturen und Zauber, die auf diesen ES-Stapel ausgespielt werden, können nicht neutralisiert werden.
Dämonischer Stein	N	Gilt als 2 ES. Lege am Beginn deiner Bereitschaftsphase die oberste Karte von deinem ZB in deinen ZS