

## Kartenideen:

### Kreaturen:

NAME	El.	St.	ATK	DEF	Kartentext
Aasfresser	E	III	0	2	Entferne eine Kreaturenkarte aus deinem AS: +2 ATK bis zum Ende des Zuges.
Aasmade	E	II	0	1	Entferne eine Kreaturenkarte aus deinem AS: Lege eine +1 ATK / +1 DEF Marke auf Aasmade.
Lehmschamane	E	I	1	1	ZE: Lege die obersten beiden Karten von deinem AS in beliebiger Reihenfolge unter dein ZB.
Steinberger	E	I	0	1	Bringe einen ES von deinem AS auf deine Hand zurück.
Geomant	E	III	0	X	Kann nicht angreifen. X = Anzahl deiner Erde-ES ZE: Mische die obersten X Karten von deinem AS in dein ZB.
Diebische Elster	L	I	1	1	Ziehe eine Karte, wenn Diebische Elster einem Gegner Schaden zufügt.
Weise Eule	L	II	1	2	SE: Ziehe 1 Karte ZE: Wirf eine Karte von deiner Hand ab.
Einhorn	L	II	2	2	Kann nicht Ziel von Zaubern oder Effekten sein.
Ausgewachsene Hydra	W	III	4	2	Kann bis zu 4 Kreaturen und/oder Spieler angreifen. Verteile den Schaden wie du willst.
Zeithexer	L	III	1	1	SE: Du erhältst einen zusätzlichen Zug nach diesem. VE: Du musst deinen nächsten Zug überspringen.
Fanatischer Troll	F	III	3	3	Blitzangreifer
Wasserelementar	W	III	0	0	Kommt mit einer Anzahl an +1/+1 Marken ins Spiel, entsprechend der Anzahl an ES des Typs „Wasser“ in dem ES-Stapel auf den du dies ausspielst.
Flackernder Geist	F	II	3	1	Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB auf deinen AS: Bringe Flackernder Geist auf deine Hand zurück.
Blitzschütze	L	II	1	3	„Fernangreifer“
Gluthexer	F	II	2	1	„Fernangreifer“
Kumulus	L	II	2	2	Wirf 1 Karte ab: Kumulus erhält +1 ATK und +2 DEF bis zum Ende des Zuges.
Erdelementar	E	III	3	3	Wenn Erdelementar vom Spiel auf deinen AS gelegt werden würde, lege es stattdessen auf dein ZB.
Luftelementar	L	III	3	1	Blitzangreifer. Wenn Luftelementar vom Spiel auf deinen AS gelegt werden

					würde, lege es stattdessen auf dein ZB.
Feurelementar	F	III	4	2	Kann nicht blocken. Wenn Feurelementar vom Spiel auf deinen AS gelegt werden würde, lege es stattdessen auf dein ZB.
Erzdämon	F	III	6	4	Lege zu Beginn deiner Bereitschaftsphase die obersten 2 Karten von deinem ZB auf deinen AS.
Neptunrufer	W	III	2	2	Schau dir die obersten 3 Karten von deinem ZB an. Nimm alle Kreaturen mit Typ Meervolk, Seeschlange oder Krake auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter dein ZB.
Totengeist	E	III	3	3	Wenn Totengeist in deinen AS gelegt würde, mische ihn stattdessen in dein ZB.
Bannbrecher	L	II	2	2	SE: Zerstöre einen P-Zauber deiner Wahl.
Steinkrieger	N	II	1	2	ZE: Durchsuche dein ZB nach einem ES deiner Wahl und nimm ihn auf deine Hand. Mische dein ZB.
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.
Feuriger Inquisitor	F	III	1	2	Wenn F. I. einem Spieler Schaden zufügt, wirft dieser eine Handkarte ab.
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.
Sensenmann	E	II	2	2	Wenn S. einer Kreatur im Kampf Schaden zufügt zerstöre sie.
Illusionist	L	II	1	1	Bestimme einen Spieler. SE: Bringe eine seiner Kreatur auf seine Hand zurück. ZE: Lege eine Kreatur aus seiner Hand in seinen Verteidigungsbereich.
Roter Drache	F	III	4	3	Kann nicht Ziel von Feuer-Zaubern oder Effekten von Feuer-Kreaturen werden. Opfere zwei Feuer-ES: „Fernangreifer“ bis zum Ende des Zuges.
Turmfalke	L	I	1	1	Am Beginn deiner Bereitschaftsphase zeigt ein Gegner deiner Wahl eine zufällig gewählte Handkarte vor.
Knochenwall	E	II	0	1	Kann nicht angreifen. Erhält +1 DEF für jede Kreatur in deinem Abwurfstapel.
Marsberserker	F	II	2	2	Kontrolliert Gegner eine Wasser-Kreatur: +1 ATK und +1 DEF

					Kontrollierst du eine Wasser-Kreatur: -1 ATK und -1 DEF
Merkureiferer	W	II	2	2	Kontrolliert Gegner eine Feuer-Kreatur: +1 ATK und +1 DEF Kontrollierst du eine Feuer-Kreatur: -1 ATK und -1 DEF
Jupiterjünger	L	II	2	2	Kontrolliert Gegner eine Erde-Kreatur: +1 ATK und +1 DEF Kontrollierst du eine Erde-Kreatur: -1 ATK und -1 DEF
Venuszelot	E	II	2	2	Kontrolliert Gegner eine Luft-Kreatur: +1 ATK und +1 DEF Kontrollierst du eine Luft-Kreatur: -1 ATK und -1 DEF
Elementarmagier	W	III	1	3	Einmal während deiner Hauptphase kannst du das Element eines Element- steins oder einer Kreatur in ein beliebiges anderes Element verwandeln. Der Effekt endet am Beginn deiner nächsten Bereitschaftsphase.
Drachenfliege	L	I	1	1	+1 ATK und +1 DEF wenn ein Gegner einen o. mehrere Erde-ES kontrolliert.
Schildmaid	E	I	1	1	Die Kreatur direkt vor Schildmaid erhält +2 DEF.
Blutsauger	E	III	1	2	Lege für jeden Schadenspunkt den Blutsauger bei Spielern verursacht die unterste Karte deines AS unter dein ZB.
Ritter der Moral	L	II	2	2	Die Kreaturen zur linken und zur Rechten von R. d. M. erhalten jeweils +1 ATK und +1 DEF.
Fledermaus	L	I	0	1	Unblockbar. Lege die obersten beiden Karten von deinem ZB in deinen AS: +1 ATK bis zum Ende des Zuges.
Irrlicht	L	III	6	1	Blitzangreifer. Kann nicht blocken.
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.
Leviathan	W	III	3	6	
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.

## Zauber:

Name	El.	St.	Typ	
Zeitsprung	L	III	-	Lege die obersten 5 Karten deines ZB auf deinen AS. Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.
Verfaulen	E	I	-	Ein Gegner deiner Wahl wirft eine zufällig bestimmte Karte aus seiner Hand ab.
Steinkunde	E	I	-	Durchsuche dein ZB nach einem ES deiner Wahl. Du darfst ihn sofort ausspielen. (ASA)
Zerschmettern	F	III	-	Zerstöre einen ES deiner Wahl.
Hitzewelle	F	II	-	Füge allen Kreaturen 1 Schaden zu.
Mars' Segen	F	I	↔	Lege die obersten 5 Karten von deinem ZB in deinen AS. Lege dann die obersten 3 Karten deines AS in beliebiger Reihenfolge unter dein ZB.
Venus' Segen	E	I	↔	Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +2 DEF. Lege bis zu 4 Karten deiner Wahl von deinem AS in bel. Reihenfolge unter dein ZB.
Merkurs Segen	W	I	↔	Lege drei Karten deiner Wahl von deinem AS in beliebiger Reihenfolge auf dein ZB. Du kannst eine Karte ziehen.
Jupiters Segen	L	I	↔	Eine Kreatur deiner Wahl kann bis zum Ende des Zuges nicht Ziel von Zaubern und Effekten werden. Lege die obersten 3 Karten von deinem AS in beliebiger Reihenfolge unter dein ZB.
Genie des Hermes	W	III	↔	Ziehe so viele Karten, wie sich ES vom Typ „Wasser“ in dem ES-Stapel auf den du dies spielst befinden.
Zauberbann	L	I	↔	Zerstöre einen P-Zauber deiner Wahl.
Streufeuer	F	III	-	Du darfst so viel Schaden auf Spieler und/oder Kreaturen verteilen, wie sich ES des Typs „Feuer“ in dem ES-Stapel auf den du dies spielst befinden.
Fäulnisgase	E	III	P	SE: Ein Gegner deiner Wahl wirft 1 Karte ab. Alle Kreaturen haben -1 ATK und -1 DEF.
Arkane Lehren	L	I	-	Ziehe 2 Karten, wirf dann 1 Karte von deiner Hand ab. (ASA): Ziehe 1 Karte.
Stöbern	W	II	-	Ziehe 3 Karten, wirf dann 2 Karte von deiner Hand ab. (ASA)
Fanatische 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 Fanatische Forschung.
Feurige Gedanken	F	I	P	Wirf eine Karte aus deiner Hand ab: Füge einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schaden zu.

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.
Kriegstreiberei	F	II	P	Lege am Beginn deiner Bereitschafts-Phase die oberste Karte von deinem ZB in deinen AS. Kreaturen die du kontrollierst erhalten +2 ATK.
Frostbolzen	W	II	↔	Füge einer Kreatur deiner Wahl 1 Schaden zu. Diese kann bis zum Beginn deines nächsten Zuges weder angreifen, blocken oder bewegt werden.
Frostnova	W	III	-	Füge allen Kreaturen 1 Schaden zu. Diese können bis zum Beginn deines nächsten Zuges weder angreifen, blocken oder bewegt werden.
Wind der Veränderung	L	III	-	Lege alle Karten in deiner Hand in bel. Reihenfolge unter dein ZB. Ziehe 5 Karten.
Glühende Geschosse	F	III	↔	Verteile 3 Schadenspunkte beliebig auf Spieler und Kreaturen.
Feuriger Pakt	F	III		SE: Füge einem Spieler deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. ZE: Du erhältst 5 Schadenspunkte.
Ruf der Tiefsee	W	II	-	Durchsuche dein ZB nach einer beliebigen Anzahl Kreaturen des Typs Meervolk, Seeschlange oder Krake. Mische dein ZB. Lege die Karten in beliebiger Reihenfolge oben drauf.
Löschen	W	II	-	Zerstöre eine Feuer-Kreatur deiner Wahl.
Elektroschock	L	II	-	Zerstöre eine Nicht-Erde-Kreatur deiner Wahl.
Zusammensetzen	W	I	-	Bringe bis zu 3 ES von deinem AS auf deine Hand zurück.
Steinkanone	N	II	P	Opfere einen ES: Füge einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schaden zu.
Unstetes Wissen	F	III	P	Jedes mal wenn ein ASA wirkt, ziehe 1 Karte.
Geistige Blockade	N	II	P	ASA wirken nicht mehr.
Anti-Effekt Feld	N	III	P	SE, ZE und VE wirken nicht mehr.
Heilquelle	N	I	P	Lege zu Beginn deines Zuges die oberste Karte von deinem AS unter dein ZB.
Korallenriff	W	II	P	Kreaturen des Typs Meervolk, Fisch oder Krake erhalten +1 DEF und können nicht mehr Ziel von Zaubern und Effekten werden,
Banner der Schwachen	N	II	P	Kreaturen ohne Effekte und Fähigkeiten mit ATK 2 o. weniger erhalten +1 ATK u. +1 DEF.
Banner der Neutralität	N	II	P	Neutral-Kreaturen erhalten +1 ATK u. +1 DEF.
Neptuns Banner	W	II	P	Meervolk, Seeschlangen und Kraken erhalten +1 ATK.
Blutiger Tribut	E	I	-	Jeder Spieler bestimmt eine seiner Kreaturen im Spiel und legt sie auf den AS. ASA

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.
Baupläne	N	II	-	Durchsuche dein ZB nach einem Neutral-P-Zauber, zeig ihn vor, nimm ihn auf die Hand und mische anschließend dein ZB.
Gedankenstopper	N	II	P	Wenn du eine Karte ziehen müsstest, kannst du entscheiden keine zu ziehen.
Lesezeichen	W	III		Durchsuche dein ZB nach einer beliebigen Karte. Zeige sie allen Spielern, nimm sie auf die Hand und mische dein ZB.
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.
Funke	F	-	↔	Lege Funke von deiner Hand auf deinen AS: Füge einer Kreatur oder einem Spieler 1 Schaden zu.
Tsunami	W	III	-	SE: Lege die obersten 5 Karten deines ZB auf deinen AS. Zerstöre alle Kreaturen des Gegners.
Verbieten	W	II	↔	Neutralisiere eine Kreatur oder einen Zauber.
Schmetterschlag	W	I	↔	Lege einen ES deines Gegners auf dessen AS. Lege dann einen deiner ES auf deinen AS.
Feuriges Vergessen	F	II	↔	Ein Spieler deiner Wahl legt eine zufällig gewählte Karte von der Hand auf den AS. ASA
Geomantie	W	III	P	Du kannst die Reihenfolge der ES in deinen ES-Stapeln jederzeit verändern wie du willst.

### 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.
Dämonischer Stein	N	Gilt als 2 ES. Lege am Beginn deiner Bereitschaftsphase die oberste Karte von deinem ZB in deinen ZS

AUSRÜSTUNG (für weitere Sets: A wird auf einen ES ausgespielt, und zur nächsten Bereitschaftsphase an eine beliebige Kreatur angehängt. Verlässt die Kreatur das Spiel, kommt die A auf den AS)

Magmahammer	N/F?	II	A	Träger erhält +2 ATK. Ist Träger keine Feuer-Kreatur erhält er -2 DEF.
Knüppel	N	I	A	Träger erhält + 1 ATK.
Tarnkappe	N	II	A	Träger kann weder angegriffen werden, noch Ziel von Zaubern oder Effekten sein. Greift Träger an, so verliert T. bis zum Ende des Zuges ihre Wirkung.
Sichel des Sensenmanns	N	II	A	Wenn Träger einer Kreatur im Kampf Schaden zufügt, wird diese sofort zerstört.
Schreckl. Maske	N	II	A	Träger kann nicht geblockt werden.
Höhnische Maske	N	II	A	Alle gegnerischen Kreaturen, die blocken können, müssen Träger blocken.
Brandfluch	F	I	A	Träger fügt seinem Besitzer am Beginn seiner Bereitschaftsphase 1 Schaden zu.
Fesseln	N	II	A	Träger kann weder angreifen noch blocken.