

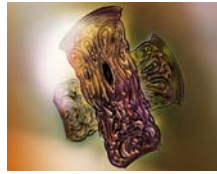
Kartenanpassung

Offizielle Anpassung der Telperinquár Karten. Das Spielen nach diesen Anpassungen ist natürlich jedem freigestellt, wir empfehlen es allerdings wegen der Balance der Karten und für ein faires Spiel.

Boosterkarten



Ablenken ♣
Aktionen 1,5 | 2,5



Armschienen der Stärke
Aktionen 3 | - (Passiv)
Die Kraft des Anwenders wird um 3 erhöht und seine Lebenspunkte um 1 gesenkt.



Bilith
Verursacht nun magischen Schaden, anstelle von physischen Schaden. Lebenspunkte auf 3 gesenkt.



Black Tigerdragon
Auslegeattribute
Kraft /
Reflexe 8
Geist 5
Aura 5



Buckler
Aktionen 3 | - (Passiv)
Erhöht die Rüstung um 1



Dämonenrobe
Aktionen 4 | 2
Die Dämonenrobe erhöht nicht mehr die Zauberresistenz und Rüstung des Trägers



Defensive Haltung ♣
Aktionen 2 | - (Passiv)
Ein erfolgreicher EW gegen eine Schadensquelle senkt den Schaden um 2.
InAktion (3): Der Anwender erhält +2 Rüstung bis zum Ende des Zuges.



Drachenlöwe
Auslegeattribute
Kraft 24
Reflexe /
Geist /
Aura 5



Durchschlag
Auslegeattribute
Kraft 5
Reflexe 8
Geist 5
Aura 5



Einhorn
Auslegeattribute
Kraft /
Reflexe 8
Geist 5
Aura 5
InAktion (2): Ein verletztes Wesen wird geheilt.



Elfe
Auslegeattribute
Kraft /
Reflexe 3
Geist 2
Aura 2
Aktionen 3 | 2
♣, InAktion (2): Ein Wesen erhält 1 Runde lang die Fähigkeit: *Fliegend*



Fallen entschärfen ♣
Aktionen 1,5 | - (Passiv)
Fallen feindlicher Spieler werden ab sofort nicht mehr verdeckt gespielt.
InAktion (2): Eine Fallenkarte geht ohne Auslösung auf den Ablegestapel ihres Besitzers.



Fee
Auslegeattribute
Kraft /
Reflexe 8
Geist 5
Aura 5
InAktion (2): Verstecken
Jedesmal wenn die Fee aufgedeckt wird, schaut sich ihr Besitzer die oberste Karte eines beliebigen Ziehstapels an und entscheidet, ob er sie oben und unter diesen Ziehstapel ablegt.



Festhalten ♣
Aktionen 1,5 | 0,5



Feuersbrunst
Aktionen 2 | 3



Finte ♣
Aktionen 2,5 | 1
InAktion: Bis zum Ende des Zuges wird der Schaden des nächsten Gegenangriffes des Anwenders um 6 erhöht.



Fluss der drei Augen
 Auslegeattribute
 Kraft 4
 Reflexe 6
 Geist 4
 Aura 4
 Aktionen 2 | - (Passiv)
 Ein Spieler spielt mit aufgedeckten Handkarten.



Gesandter
 InAktion: Ladung: Ein Ziel wird bis zum Ende des Zuges immun gegen alle Schadensquellen.
 InAktion: Ladung: Ein Wesen wird verletzt oder geheilt.
 InAktion: Ladung: Aktiviere oder Deaktiviere ein Wesen.
 Der Gesandte geht auf den Ablegestapel, sobald er keine Ladungen mehr besitzt.
 Ladungen 3



Helm der Pracht
 Aktionen 3 | - (Passiv)
 Der Gesamtwert der Lebenspunkte des Anwenders wird um 13 erhöht, solange Helm der Pracht unter seiner Kontrolle ist.



Iju'thil vom Echsenvolk
 Auslegeattribute
 Kraft 5
 Reflexe 8
 Geist 5
 Aura 5



Keule
 Auslegeattribute
 Kraft 1
 Reflexe /
 Geist /
 Aura /
 Aktionen 3 | 3
 Schaden +3



Kleriker Harbo
 Auslegeattribute
 Kraft /
 Reflexe /
 Geist 11
 Aura 15



Korrupter Stadtverwalter
 Aktionen 2 | 2,5
 ♣, InAktion (X): Ein beliebiges Würfelerggebnis wird um X verändert, wobei X gleich der Anzahl an Aktionen ist, die der Anwender vor dem Wurf bezahlt.



Pegasus
 Auslegeattribute
 Kraft 9
 Reflexe 14
 Geist 9
 Aura 9
 Aktionen 3 | 2
 Pegasus ist nun eine freie Karte und keine „nur Krieger“ Karte.



Missionar
 ♣, InAktion (X): Der Missionar kann Verbündete InAktion bringen. Zahle 3 Aktionen für jeden Verbündeten, der durch den Missionar InAktion gebracht wurde.



Quelle der Urahren
 Auslegeattribute
 Kraft 5
 Reflexe 8
 Geist 5
 Aura 5
 InAktion: Der Anwender mischt X Karten aus seiner Hand in seinen Ziehstapel und nimmt sich X Karten von seinem Ziehstapel. Für jede auf diese Weise gezogene Karte zahlt der Anwender 2,5 Aktionen und heilt den Helden um 1 Lebenspunkt.
(vorher magische Heilung)



Raserei
 InAktion: Der Anwender bezahlt X Leben und erhält pro bezahlten Lebenspunkte 0,5 Aktionen bis zum Ende des Zuges.



Schleuder
 Auslegeattribute
 Kraft /
 Reflexe 5
 Geist /
 Aura 3



Taschenspielerei ♣
 Um diesen Effekt zu benutzen, muss Taschenspielerei InAktion gebracht werden.



Templer Horatio
 Auslegeattribute
 Kraft 9
 Aura 13



Teufelsross
 Auslegeattribute
 Kraft /
 Reflexe 12
 Geist 8
 Aura 8
 Fliegend

Wenn das Teufelsross einem Wesen Schaden zufügt, bleibt dieses Wesen eine Runde lang InAktion.



Tigerdragon Hunter
 Auslegeattribute
 Kraft 5
 Reflexe 8
 Geist 5
 Aura 5



Todschläger
 Auslegeattribute
 Kraft /
 Reflexe 6
 Geist 4
 Aura 4

Wenn der *Todschläger* bei einem Ziel Schaden verursacht, kostet die nächste Aktion dieses Zieles 1 Aktion mehr. Dieser Effekt hält eine Runde und ist stapelbar.



Treffsicherer Pfeil

InAktion, Ladung: Mit einer Fernkampf-Waffe verwendet, trifft der *Treffsichere Pfeil* immer kritisch als wenn eine 10 gewürfelt worden wäre.



Vampirdolch
 Auslegeattribute
 Kraft /
 Reflexe 8
 Geist 5
 Aura 5



Vorahnung

Der Anwender sieht sich die obersten 3 Karten eines beliebigen Ziehstapels an und legt diese in selber Reihenfolge wieder zurück.



Waffe verbessern
 Auslegeattribute
 Kraft /
 Reflexe 6
 Geist 4
 Aura 4

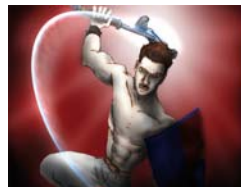


Wahrsagerkugel

Aktionen 3 | - (Passiv)
 Sobald die Wahrsagerkugel unter die Kontrolle ihres Besitzers kommt wählt dieser einen Ziehstapel. Dieser Ziehstapel wird umgedreht, so dass dessen Besitzer von nun an seine Karten offen zieht. Verlässt die Wahrsagerkugel das Spiel wird der Ziehstapel wieder umgedreht.



Wasserelementar
 Immunität: Wasser
 Doppelter Schaden: Feuer
 Verursacht Wasserzauberschaden.



Wuchtschlag

InAktion: Der nächste Nahkampfgriff des Anwenders wird um 3 Schaden pro Stufe des Anwenders verstärkt. Dieser Effekt hält bis zum Ende des Zuges.

Geistlicher



Banner

Aktionen 4 | - (Passiv)
Alle freundlichen Wesen im Drohbereich des Anwenders verursachen zusätzlich 1 Schaden. Die Aura des Anwenders erhöht sich um 2.



Beten

Aktionen 1 | X
InAktion: Verhindert eine Aktion. X sind die Aktionen der verhinderten Aktion.



Göttlicher Schmerz

InAktion: Ein Ziel erleidet Zauberschaden.



Göttlicher Schutz

InAktion: Rüstung und Zauberresistenz eines Zieles erhöht sich eine Runde lang um 1.



Schutzwall

Die Zauberresistenz aller eigenen Wesen erhöht sich eine Runde lang um 1.



Ritual des Schutzes

Der nächste Schaden auf ein Ziel wird um bis zu 5 Schaden reduziert. Dieser Effekt hält bis zum Ende des Zuges.



Sir Lester

Das Leben aller eigenen im Spiel befindlichen Tempelwachen erhöht sich um 3, solange Sir Lester im Spiel ist.

Schurke



Betäuben

Aktionen 2 | 2,5



Verstecken

InAktion: Der Anwender ist nun versteckt. Solange er versteckt ist, kann er nicht das Ziel von Aktionen werden. Eigene Angriffe, Aktionen oder Stufenanstiege heben Verstecken auf. Verstecken hält pro Stufe eine Runde. Nach Aufheben von Verstecken, kann sich der Anwender erst nach seinem nächsten Zug wieder Verstecken.



Netz mit Widerhaken

InAktion: Ein Ziel verliert 1 Aktion oder wird aktiviert. Ausserdem fügt das Netz mit Widerhaken dem Ziel physischen Schaden zu. Lege das Netz mit Widerhaken am Ende des Zuges auf den Ablegestapel. Nahkampfsymbol +6 Physisch

Zauberer



Säurespritze

InAktion: Ein Ziel wird mit Säurezauberschaden getroffen, ein weiteres Ziel in dessen Drohbereich wird mit 4 Säurezauberschaden getroffen.



Kugelblitz

InAktion: Ein Ziel erleidet Naturzauberschaden.



Alchimistenfeuer

InAktion: Ein Ziel und alle feindlichen Ziele in dessen Drohbereich erleiden Feuerzauberschaden. Die Karte wird auf den Ablegestapel gelegt, sobald der Effekt beendet ist. Fernkampfsymbol +3 Magisch



Säurepfeil

InAktion: Ein Ziel erleidet Säurezauberschaden und in den darauf folgenden 3 Runden je 3 Säurezauberschaden. Fernkampfsymbol +4 Magisch



Mandiicon

Mandiicon kann seinen verursachten physischen Schaden auf bis zu 3 Ziele in seinem Drohbereich verteilen.



Kämpfer

Befelshorn des Königs

Aktionen 3 | - (Passiv)
Die Aura des Anwenders wird um 1 erhöht. InAktion(1): Alle verbündeten Wesen im Drohbereich des Anwenders verursachen bis zum Ende des Zuges zusätzlich 3 Schaden.



Doppelschlag

InAktion: Der nächste Nahkampf- oder Gegenangriff des Anwenders verursacht einen Extraangriff. Der Extraangriff kostet keine zusätzlichen Aktionen, erlaubt keinen Gegenangriff und verursacht 5 zusätzliche Schaden. Dieser Effekt hält bis zum ende des Zuges.



Lehre der kleinen Waffen

InAktionEin Ziel erhält: Waffen: klein, solange Lehre der kleinen Waffen Aktiviert ist. InAktion : Der Schaden einer kleinen Waffe wird bis zum ende des Zuges um 6 erhöht.



Lehre der leichten Rüstungen

InAktion: Ein Ziel erhält: Rüstungen: leicht, solange Lehre der leichten Rüstungen Aktiviert ist. InAktion: Die Rüstung einer leichten Rüstung wird bis zum ende des Zuges um 4 erhöht.



Magisches Langschwert

Verursacht das Magische Langschwert Schaden, erleidet das Opfer zusätzliche 8 Zauberschaden. Nahkampfsymbol +5 Physischen



Wappenrock

Aktionen 3 | - (Passiv)
Die Aura des Anwenders wird um 2 erhöht. Feindliche Wesen im Drohbereich erhalten -1 auf ihren Geist.