



BENDERS



NOME	DECEIVER (X7)	BREAKER (X5)	CONTROLLER (X6)	GULLDUNE	SORGWEN	KALAL	TACULLU
							
YIPO	Semplice	Semplice	Semplice	Campione	Campione	Campione	Summoner
RANGE							
COSTO	1	2	2	5	5	7	-
ATTACK	1	1	2	2	3	3	2
VITA	1	1	1	4	3	5	5
ABILITA'	STUN Le unità nemiche semplici che iniziano il turno accanto a questo Deceiver non possono muoversi o attaccare durante quel turno.	MEMORY BREAK Dopo aver attaccato una unità nemica con questo Breaker, puoi rivelare la prima carta del Draw Pile di un avversario. Puoi scartare quella carta a meno che il suo proprietario paghi 1 punto Magia per posizionarlo sul fondo del suo mazzo.	TELEKINETIC BLAST Dopo aver attaccato con questo Controller, è possibile scegliere una unità che si trova a 2 spazi da questo Controller. Spostare l'unità scelta fino a 1 spazio. Un Controller non può essere spostato utilizzando Blast Telekinetic.	MIND CAPTURE Se un nemico Semplice o un Campione è sconfitto da un attacco di Gulldune, è possibile ignorare le ferite che l'unità avrebbe ricevuto dagli attacchi di Gulldune e prendere il controllo di quella unità.	TELEPATHIC COMMAND Alla fine della fase di attacco, si può scegliere una unità comune controllata che si trova a 3 spazi da Sorgwen. Si può attaccare immediatamente con l'unità scelta, anche se l'unità ha già attaccato nel turno.	GLIMPSE THE FUTURE Una volta per turno, dopo aver mosso Kalal, puoi scegliere un giocatore. Guarda le prime 4 carte del Draw Pile del giocatore prescelto. Sposta 2 delle carte sul fondo del mazzo di quel giocatore, e 2 sulla parte superiore.	COUNTER SUMMON Una volta per turno, alla fine della tua fase di attacco, puoi scegliere una unità entro 3 spazi liberi in linea retta da Tacullu e spendere un numero di Punti Magia pari al costo di evocazione dell'unità scelta per eliminare tale unità.
CARTE EVENTO	MIMIC (x3) Scegli un avversario e guarda le carte della sua mano. Puoi scegliere una carta dell'avversario, escludendo qualsiasi tipo di Wall, e aggiungila alla tua mano.		MIND CONTROL (x3) Scegli una Unità Semplice sul tuo lato del campo di battaglia. Puoi pagare un numero di Punti Magia pari al costo di evocazione dell'unità scelta e prendere il controllo di tale unità.		MAGIC DRAIN (x2) Scegli un avversario. Se hai meno unità sul campo di battaglia dell'avversario, prendi fino a 2 carte dal Magic Pile avversario e mettile in cima al tuo Magic Pile..		A HERO IS BORN (x1) Cerca nel tuo Draw Pile Un Campione e rivelalo, aggiungilo alla tua mano e mescola il mazzo



DEEP DWARVES



NOME	MINER (X7)	SCHOLAR (X5)	GEM MAGE (X6)	LUN	KYNDER	SPROG	TUNDLE
							
TIPO	Semplice	Semplice	Semplice	Campione	Campione	Campione	Summoner
RANGE							
COSTO	1	1	2	4	5	6	-
ATTACK	1	0	2	3	2	2	2
VITA	2	3	1	4	6	6	6
ABILITA'	TUNNEL All'inizio della tua fase di movimento, puoi spendere 1 punto Magia. In tal caso, quando un Miner si muove durante la fase di movimento, invece di muoversi normalmente, è possibile collocarlo accanto a qualsiasi altro minatore che controlli.	INSIGHT Una volta per turno, se controlli uno o più Scholar, puoi spendere 1 punto Magia. Fino alla fine di quel turno, quando una unità che controlli attacca, aggiunge 1 al suo valore di attacco se ci sono 1 o più studiosi alleati adiacenti alla carta che viene attaccata.	GEM MAGIC All'inizio della tua fase di attacco, puoi spendere 1 Punto Magia per aggiungere 1 al valore di attacco del Gem Mage fino alla fine del turno. Alla fine della tua fase di attacco, puoi spendere 1 Punto Magia per collocare questo Gem Mage vicino ad un muro che controlli.	GEM OF CALLING Una volta per turno, dopo aver spostato Lun, puoi spendere 1 Punto Magia per scegliere una Unità Semplice entro 4 spazi da LUN. Spostare l'Unità scelta vicino a LUN.	MAGE PUSH Una volta per turno, in qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi spendere 1 Punto Magia per scegliere una Unità entro 2 spazi da Kynder. Sposta l'unità scelta fino a 2 spazi. Kynder non può essere spostato con Mage Push.	RESTRUCTURE Alla fine del tuo turno, puoi spendere 1 Punto Magia per spostare un muro che è adiacente a Sprog in qualsiasi spazio vuoto entro 2 spazi da Sprog. Non è possibile spostare un muro a fianco di un avversario utilizzando questa abilità.	MEDITATE All'inizio della tua fase di attacco, puoi rimuovere 1 carta dalla cima della tua pila degli scarti e metterla a faccia in giù in cima al vostro Magic Pile. Puoi attaccare solo con 1 unità nel turno in cui utilizzi Meditate.
CARTE EVENTO	WAKE THE FATHER GEM (x2) Fino alla fine di questo turno, tutte le abilità speciali che costano 1 o più Punti Magia per attivarle costano 1 Punto in meno per l'attivazione.	MAGIC STASIS (x2) Scegli un avversario. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, l'avversario scelto non può spendere Punti Magia.	ILLUSIONARY WARRIOR (x2) Scegli una Unità Semplice che è nel tuo Magic Pile. Colloca l'Unità vicino ad un Campione dei Nani o a un Gem Mage che controlli. Prendi il controllo questa unità.	SUMMONING SURGE (x2) Scegli un avversario. Se hai meno unità sul campo di battaglia che tale avversario, è possibile prelevare fino a 3 carte dalla tua Pila degli Scarti e metterle in cima al tuo Magic Pile. Il tuo Summoner può evocare Unità durante la fase Evocazione.	MAGIC TORRENT (x1) È possibile spendere 1 o più Punti Magia. Per ogni Punto Magico speso puoi mettere 1 segnalino ferita su una unità nemica Semplice o su un Campione distante fino a 4 spazi dal Summoner. Ogni unità non può ricevere più di 1 Ferita da questo attacco magico.		



MOUNTAIN VARGATHS



NOME	WARRIOR (X6)	RUSHER (X7)	BRUTE (X5)	QUEN	GROWDEN	TORODIN	SUNDERVED
							
TIPO	Semplice	Semplice	Semplice	Campione	Campione	Campione	Summoner
RANGE							
COSTO	1	1	2	5	6	6	-
ATTACK	1	1	1	2	3	2	3
VITA	2	2	3	4	6	7	7
ABILITA'	BATTLE FRENZY Quando attacchi una Unità Semplice con questo Warrior, se si trova sul lato avversario del campo di battaglia, aggiungi 1 al valore di attacco di questo Warrior durante l'attacco.	RUSH Quando muovi questo Rusher durante la fase di movimento, se questo Rusher inizia il suo movimento sul tuo lato del campo di battaglia, puoi muoverlo fino a 2 spazi aggiuntivi.	KNOCK AROUND Dopo avere ferito una Unità con un attacco di questo Brute, se l'unità non è distrutta, è possibile spostare l'Unità fino a 3 spazi liberi in linea retta.	CHAIN LIGHTNING Una volta per turno, dopo aver attaccato con Quen, puoi spendere 1 punto Magia per attaccare con Quen per un attacco supplementare.	SUNDER HAMMER Alla fine del tuo turno, puoi scegliere un muro adiacente a Growden. Aggiungere 2 Marcatori ferita sulla carta muro scelta.	TRAMPLE Torodin può muoversi attraverso Unità Semplici. Ogni unità che attraversa Torodin riceve 1 Marcatore ferita. Torodin deve terminare il suo movimento in uno spazio non occupato.	COMMAND Quando attacchi con una Unità Semplice Vargath che controlli e che si trova a 2 spazi da Sunderved, aggiungi 1 al valore di attacco dell'Unità durante l'attacco.
CARTE EVENTO	MUSTER (x3) Colloca fino a 2 Unità Semplici che controlli adiacenti al Summoner.	GREATER COMMAND (x2) Al posto della sua abilità, Sunderved acquisisce la capacità seguente fino alla fine di questo turno: COMANDO SUPREMO Quando attacchi con una Unità Semplice Vargath che controlli e che si trova a 4 spazi da Sunderved, aggiungi 1 al valore di attacco dell'Unità durante l'attacco.		SUPERIOR PLANNING (x2) Cerca nel Draw Pile o nel mazzo Discard una carta Evento di Sunderved. Rivela la carta, inserisci la carta nella tua mano e rimescola il tuo Draw Pile.	FALL BACK (x1) Scegli un Wall che controlli. Alla fine del tuo turno, puoi spostare il tuo Summoner e fino a 2 Unità Semplici che controlli adiacenti al Muro scelto.	TORODIN'S ADVANCE (X1) Quando sposti Torodin durante la fase di movimento di questo turno, puoi spostarlo fino a 2 spazi aggiuntivi.	



SAND GOBLINS



NOME	SHAMAN (x5)	JAVELINEER (x6)	SCAVENGER (x7)	BITER	KREEP	SILTS	KRUSK
							
TIPO	Semplice	Semplice	Semplice	Campione	Campione	Campione	Summoner
RANGE							
COSTO	1	1	1	4	4	7	-
ATTACK	2	1	1	3	3	2	2
VITA	1	2	2	6	6	6	6
ABILITA'	ESCAPE Dopo aver attaccato con questo Shaman, puoi spendere 1 punto magico per spostarlo immediatamente fino a 2 spazi.	CAMOUFLAGE Questo Javelineer non può essere attaccato da Unità non adiacenti.	SCAVENGE Se un'unità distrutta da questo Scavenger può essere collocata nel tuo Mazza Magic, invece puoi metterla sotto a questo Scavenger. Ogni volta che 1 o più segnalini ferita deve essere messo su questa carta, scarta una carta da sotto questa carta per prevenire le ferite.	CRAZED Quando Biter è adiacente ad un'unità nemica, Biter non può essere spostato.	COWARDLY Alla fine del tuo turno, se KREEP è adiacente ad un'unità nemica, tira un dado. Con un risultato di 1 o 2, scarta KREEP.	CUNNING Una volta per turno, in qualsiasi momento nel tuo turno, Silts può scambiare posto con una Unità che gli è adiacente.	SANDSTORM Dopo la tua fase di movimento, puoi spendere 2 Punti Magia per scegliere fino a 3 unità che si trovano entro 3 spazi da Krusk. Sposta ciascuna delle Unità scelte fino a 1 spazio. Tira un dado per ogni Unità spostata. Con un risultato di 4+ le Unità spostate ricevono 1 Marcatore ferita.
CARTE EVENTO	DUCK AND COVER (x3) Tutte le Unità Goblin che controlli guadagnano l'abilità fino all'inizio del tuo prossimo turno: CAMOUFLAGE I Goblin del Deserto non possono essere attaccati da Unità non adiacenti.		TAUNT (x3) Scegliere fino a 2 Unità Semplici del nemico. Una per volta, sposta le Unità scelte vicino ad un Goblin che controlli e che si trova fino a 3 spazi dall'Unità scelta.		SHINY (x2) Tutte le unità che controlli che hanno la capacità SCAVENGE acquisiscono la capacità seguente fino alla fine del turno: ARMY RUBATE Aggiungi 2 al valore di attacco di queste unità se ci sono 1 o più carte sotto questa unità.		MIRAGE (x1) Uno alla volta, è possibile posizionare ogni muro che controlli in qualsiasi spazio vuoto sul lato del tuo campo di battaglia. Rimuovi fino a 3 Ferite da ogni Muro spostato in questo modo. È possibile evocare unità durante la fase evocazione.

SHADOW ELVES

NOME	SCOUT (X6)	RANGER (X6)	SWORDMAN (X6)	XASERBANE	MALIDALA	HYDRAKE	SELUNDAR
							
TIPO	Semplice	Semplice	Semplice	Campione	Campione	Campione	Summoner
RANGE							
COSTO	0	1	1	4	5	8	-
ATTACK	1	1	2	3	2	3	2
VITA	1	1	1	4	3	8	7
ABILITA'	SCOUT Se questa Scout all'inizio del proprio turno è sul lato avversario del campo di battaglia, si può muovere di 1 spazio aggiuntivo durante la fase di movimento in quel turno.	SHADOW ARROWS Una volta per turno, quando questo Ranger distrugge una unità, è possibile posizionare il Ranger sullo spazio occupato dall'unità distrutta. Se lo fai, puoi spendere 1 Punto Magia per attaccare nuovamente con questo Ranger	SWIFT Quando muovi lo Swordman durante la fase di movimento, puoi spostarlo di 1 spazio aggiuntivo.	SNEAK Se sposti soltanto questa carta durante la tua fase di movimento, puoi spostarla fino a 2 spazi aggiuntivi.	SHADOW DANCER La prima volta che viene attaccato Malidala in un turno, scegliere uno dei dadi che sono stati lanciati per l'attacco. Ignorare il risultato del dado scelto.	ASSAULT Quando Hydrake attacca, può attaccare tutte le unità nemiche che sono adiacenti ad esso. Risolvere ogni attacco separatamente.	OUT OF SHADOWS Quando Selundar inizia un turno senza alcuna unità nemica adiacente a lui, se Selundar attacca un'unità adiacente nel corso dello stesso turno, aggiungi 2 al suo valore di attacco durante quell'attacco.
CARTE EVENTO	SHADOWS (x3) Invece di giocare questa carta durante la Fase Carte Evento, è possibile giocare questa carta quando una Unità Semplice o un Campione degli Elfi che controlli è distrutto e messo nel Mazza Magia dall'avversario. Rimuovi l'unità distrutta dal Mazza Magia del tuo avversario e mettilo a faccia in giù in cima al tuo Magic Pile.		SUMMON THE NIGHT (x2) Scegli un avversario. Durante la fase di movimento successiva, l'avversario scelto può muovere le sue Unità solo di 1 spazio. Durante la fase di attacco successivo le Unità dell'avversario scelto non possono attaccare carte che non sono loro adiacenti.		INTO DARKNESS (x2) Scegli un avversario. Se hai meno unità sul campo di battaglia dell'avversario, scegli fino a 2 di Unità Semplici dell'avversario che hanno un costo di evocazione di 2 o meno. Eliminare le Unità scelte.		STALKING ADVANCE (x2) È possibile spostare tutte le unità Elfo Oscuro che controlli di 1 spazio aggiuntivo ognuna.



SWAMP ORCS



NOME	SHAMAN (x6)	HUNTER (x6)	SAVAGER (x6)	GLARG	BLERG	SPLUB	MUGGLUG
							
TIPO	Semplice	Semplice	Semplice	Campione	Campione	Campione	Summoner
RANGE							
COSTO	1	2	4	5	7	7	-
ATTACK	1	1	3	2	2	3	3
VITA	1	2	3	6	6	6	7
ABILITA'	VINEMANCER GUARD Quando un avversario tira per attaccare lo Shaman, se questo Shaman è adiacente ad un Vine Wall, riceve soltanto Segnalini Ferita nel corso l'attacco da risultati di 5+. Questo Sciamano non ha bisogno di tiro per liberarsi da un Vine Wall	VINEMANCER AMBUSH Se questa Hunter si muove su o da o attraversa un Vine Wall nel corso del turno, aggiunge 1 al suo valore di attacco fino alla fine del turno. Questo Hunter non ha bisogno di tiro per liberarsi da un Vine Wall	FEAR Ogni volta che una unità nemica semplice si sposta adiacente allo Savager, tira un dado. Con un risultato di 5 o superiore, eliminare la carta spostata.	VINEMANCER REACH Quando Glarg è su uno spazio Vine Wall, aggiungi 1 al suo valore di attacco e attacca come se avesse il simbolo arco al posto del simbolo spada. Glarg non ha bisogno di tiro per liberarsi da un Vine Wall.	ADAPT Quando Blerg distrugge un'unità nemica, se tale unità può essere messa nel Mazza Magic, puoi scegliere di rimuovere 1 ferita da Blerg oppure scegliere di posizionare l'unità distrutta sotto Blerg. Aggiungere 1 al valore di attacco Blerg per ogni unità in questa scheda, fino ad un massimo di +4.	VINEMANCER SOW Quando Splub distrugge un'unità nemica, colloca un Vine Wall nello spazio che l'unità occupava. Splub non ha bisogno di tiro per liberarsi da un Vine Wall.	RAMPANT GROWTH Ogni volta che una unità adiacente ad un Muro che controlli è distrutta, colloca un Vine Wall nello spazio che l'unità occupava. Mugglug non ha bisogno di tiro per liberarsi da un Vine Wall.
CARTE EVENTO	VINE GROWTH (x3) Scegli un Muro che controlli. Piazza un Vine Wall adiacente al Muro scelto.	AMBUSH (x2) Gli Orchi hanno fino a fine del turno: IMBOSCATA VINEMANCER Se questa unità si sposta su, da o attraversa un Vine Wall di 1 o più nel corso di questo turno, aggiungere 1 al suo valore di attacco fino alla fine del turno. Questa unità non ha bisogno di tiro per liberarsi da un Vine Wall.		ENSNARE (x2) Scegliere fino a 2 Unità Semplici. Uno alla volta, sposta ciascuna delle Unità scelte su un Vine Wall non occupato che dista fino a 4 spazi da tale unità.		VINE GUARD (x2) Gli Orchi hanno fino alla fine del turno: VINEMANCER GUARD Quando un avversario tira per attaccare una carta Orco di Palude, se questo è adiacente ad un Vine Wall, nel corso l'attacco riceve ferite soltanto da risultati 5 o superiori.	