

1 **M** **ARACHNE**  
BÖSE

2x

**Fliegende Kreaturen** müssen ihre Bewegung auf Arachnes Feld beenden.  
Bewegt sich eine **fliegende Kreatur** zu Arachne, schlage diese Kreatur.  
*Man schätzt ihre Freundschaft erst, wenn ihr lästige Insekten wie Goblins oder Harpyen ins Netz gehen.*

2 **M** **SKELETT**  
BÖSE

1x 1x 1x

Beim Beschwören erhältst du 2 Skelette!  
*Man munkelt, Bob spiele mit gezinkten Fingern.*

3 **M** **ZENTAUR**  
GUT

3x

Einmal pro Zug darf der Zentaur seine Bewegung wiederholen, nachdem er sich zu einer befreundeten Kreatur bewegt hat.  
*Zentauren schätzen ihre Freunde, Anhalter verabscheuen sie jedoch.*

4 **M** **ZYKLOP**  
NEUTRAL

3x 1x

Einmal pro Zug darf der Zyklop kleine Kreaturen jeweils 2 Felder und **mittlere Kreaturen** 1 Feld vor- oder zurückwerfen. Die Kreaturen müssen sich mit ihm auf einem Feld befinden.  
*Zyklopen werfen gerne Felsen auf Schiffe... und den kleinen Billy. Am liebsten den kleinen Billy!*

5 **M** **HELDENSEELE**  
GUT

1x 1x

Die Heldenseele kann einmal pro Zug böse Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem sie eine ihrer Bewegungen beendet.  
*Äußerst loyal, solange du nicht versuchst, die Weltherrschaft an dich zu reißen oder alte Götter zu beschwören.*

6 **M** **DJINN**  
NEUTRAL

1x

**Magie (3):** Einmal pro Zug kannst du eine Artefaktkarte aus deinem Ablagestapel mit einer Artefaktkarte aus deiner Hand tauschen.  
*Er erfüllt dir jeden Wunsch, den du ihm vorträgst! Leider spricht er nur Djinnisch, wer kann das schon?*

7 **M** **DRACHE**  
NEUTRAL

1x

**Magie (4):** Einmal pro Zug kann der Drache sowohl alle Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem er eine seiner Bewegungen beendet, als auch auf dem direkt darauf folgenden.  
*Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. Keine Geschenke jedoch...*

8 **M** **DRYADE**  
GUT

3x

Die Dryade kann einmal pro Zug Kreaturen auf dem Feld vergiften, auf dem sie eine ihrer Bewegungen beendet.  
**Magie (2):** Bei der Ermittlung der Zugreihenfolge erhöht sich der Wert deiner Artefakte beim Ausspielen um 1.  
*Freunde, die man vor lauter Wald nicht sieht.*

9 **M** **ERDELEMENTAR**  
NEUTRAL

2x 2x

Bewegt sich eine Kreatur zum Erdelementar, schlage sie.  
*Rock and Roll!*

10 **S** **FEE**  
GUT

2x

Beim Beschwören der Fee erhältst du eine Karte Feenstaub.  
*Irgendwie machen sie jeden glücklich.*

11 **M** **FEUERELEMENTAR**  
NEUTRAL

2x

Das Feuerelementar kann einmal pro Zug Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem es eine seiner Bewegungen beendet.  
*Hat Bäume zum Fressen gern!*

12 **L** **RIESE**  
NEUTRAL

2x 1x

Der Riese kann einmal pro Zug kleine und mittlere Kreaturen von dem Feld mitnehmen, von dem er seine Bewegung beginnt.  
*Er sieht sie eher als Accessoires.*



13 **S** BOSE **GOBLININ** 3x

Einmal pro Zug erhält die Goblinin auf eine Bewegung +1 Schritt, falls sich auf dem Pfad eine **kleine** Kreatur vor ihr befindet, und +1 Schritt, falls sich auf dem Pfad eine **große** Kreatur hinter ihr befindet.  
*Hunger und Angst sind ihre besten Freunde.*

14 **M** GUT **GREIF** 3x

Der Greif kann einmal pro Zug **böse** Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem er eine seiner Bewegungen beendet.  
*Ein Model in der Wappenindustrie hat es nicht leicht.*

15 **M** BOSE **HARPYIE** 3x

Bei Weggabelungen entscheidet dein linker Mitspieler die Bewegungsrichtung.  
 Die Harpyie kann einmal pro Zug **kleine** Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem sie eine ihrer Bewegungen beendet.  
*Manche Freunde sind immer für eine Überraschung gut ... oder schlecht.*

16 **M** BOSE **KOPFLOSER REITER** 2x

Der Kopflose Reiter kann einmal pro Zug Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem er eine seiner Bewegungen beendet. Wähle eine der geschlagenen Kreaturen aus, der Kopflose Reiter wird zu dieser Kreatur.  
*Ist immun gegen Köpfe.*

17 **L** BOSE **HÖLLENHUND** 2x

Gegnerische Kreaturen müssen ihre Bewegung auf dem Feld des Höllenhundes stoppen.  
 Der Höllenhund erhält einmal pro Zug +1 Schritt auf eine Bewegung, falls sich auf dem Pfad eine **gute** Kreatur vor ihm befindet.  
*So ein guter Junge!*

18 **L** NEUTRAL **HYDRA** 2x 1x

Die Hydra vergiftet einmal pro Zug sowohl alle Kreaturen auf dem Feld, auf dem sie eine ihrer Bewegungen beendet, als auch auf dem direkt darauf folgenden.  
*Wäre es auch Kannibalismus, wenn es der eigene Kopf ist? Frage für einen Freund.*

19 **S** BOSE **KOBOLDIN** 2x

Magie (2): Du kannst auch die Kreaturenkarten aus der Vorschau wählen.  
*Liebt es, die Bibliothek aufzuräumen, und steht auf die Taurus-Milch-Werbung.*

20 **S** NEUTRAL **LEPRECHAUN** 3x

Der Leprechaun ist eine derartige Stimmungskanone, dass er für 2 zählt, wenn er die Taverne erreicht.  
 Wird er geschlagen, gewährt er 2 Trophäen.  
*Auf Partys gerne gesehen!*

21 **S** GUT **GNOM** 3x

Beim Beschwören erhältst du 2 Gnome!  
*In ausgewählten Gärten zu finden.*

22 **M** BOSE **MANTIKOR** 2x 1x

Einmal pro Zug vergiftet der Mantikor Kreaturen, auf denen er eine seiner Bewegungen beendet, und alle Kreaturen, an denen er vorbeizieht.  
*So ein Skorpionstachel macht eine Katze tatsächlich weniger süß.*

23 **M** BOSE **MEDUSA** 2x

Gegnerische Kreaturen auf dem gleichen Feld wie Medusa können sich nicht weg bewegen.  
*So ein Skulpturengarten ist ganz schön viel Arbeit!*

24 **M** GUT **MEERJUNGFRAU** 3x

Magie (2): Bewege einmal pro Zug eine beliebige Kreatur um zwei Felder zurück.  
*Beine werden überbewertet. Los, Schnapp!*



25 **M** NEUTRAL **MINOTAUR** 3x

**NEW Taurus Milk**

Einmal pro Zug kann der Minotaur nach seiner Bewegung auf ein darauf folgendes Feld stürmen, falls sich dort Kreaturen befinden, und sie schlagen.

*Taurus-Milch - macht dich STIERISCH STARK!*

26 **L** BÖSE **ALTER FREUND** 1x 3x

Wenn der Alte Freund die Taverne betritt, endet das Spiel am Ende der Runde.

*Armageddon-Party!!!*

27 **M** BÖSE **ORK** 1x 3x

Der Ork kann einmal pro Zug gute Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem er eine seiner Bewegungen beendet.

*Er ist sehr zufrieden mit seiner Beute, das Schwert leuchtet so schön blau!*

28 **M** GUT **PEGASUS** 2x

Der Pegasus kann einmal pro Zug gute Kreaturen von dem Feld mitnehmen, von dem er seine Bewegung beginnt.

*Wenn man ein Königreich für ein Pferd bekommt, was erst für einen Pegasus?*

29 **M** GUT **PHÖNIX** 1x

Der Phönix kann einmal pro Zug große Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem er eine seiner Bewegungen beendet. Wird der Phönix geschlagen, beschwöre ihn in der nächsten Runde erneut.

*Kommt mit kompatibler Urne.*

30 **M** GUT **SATYR** 2x

Bis zu 3 deiner kleinen Freunde erhalten jeweils +1 Schritt auf ihre Bewegungen.

*Auch der Satyr weiß, wie man feiert, deshalb bringt er den Leprechaun mit.*

31 **S** NEUTRAL **HÄNDCHEN** 5x

Bei der Ermittlung der Zugreihenfolge erhöht sich der Wert deiner Artefakte beim Auspielen um 1.

*So eine dritte Hand hilft im Alltag ungemein.*

32 **M** NEUTRAL **GARGOYLE** 3x

Du kannst die Karte des Gargoyles zu einem beliebigen Zeitpunkt umdrehen. Solange die Karte umgedreht ist, kann sich der Gargoyle nicht bewegen, geschlagen oder vergiftet werden. Nutze einen Schritt um ihn wieder aufzudrehen.

*Hat er sich gerade bewegt?*

33 **M** BÖSE **SUKKUBUS** 2x

Magie (2): Bewege einmal pro Zug eine beliebige Kreatur im gleichen Pfad um ein Feld in Richtung des Sukkubus.

*Die Band war im Nu zusammengetrommelt.*

34 **L** BÖSE **TROLL** 2x 1x

Der Troll kann einmal pro Zug kleine oder mittelgroße Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf dem er eine seiner Bewegungen beendet.

*Jeden Abend einen Zahnpflegegummi und einen ... Baum.*

35 **M** GUT **EINHORN** 2x

Magie (2): Einmal pro Zug kannst du eine böse Kreatur innerhalb eines Feldes Entfernung schlagen.

*Wenn es um Zucker geht, ist es doch nur ein Pferd ... mit Horn.*

36 **M** BÖSE **VAMPIR** 3x

Nur gute Kreaturen können den Vampir schlagen.

*Bietet er dir die Blutsbruderschaft an, ist das eine Falle!*



37 **M** **WASSERELEMENTAR** **NEUTRAL** 1x 1x

Einmal pro Zug kann das Wasserelementar andere Kreaturen, zu denen es sich bewegt, um ein Feld vor- oder zurückschieben.

*Wasser marscht.*

38 **M** **WERWOLF** **GUT/BÖSE** 3x

Du kannst zu jedem Zeitpunkt neu festlegen, ob der Werwolf gut oder böse ist.

*Wolf im Schafspelz oder Schaf im Wolfspelz.*

39 **M** **LUFTELEMENTAR** **NEUTRAL** 3x

Auch wenn viele Freunde fliegen können, ist das Luftelementar doch der einzige mit zwei Flügeln.

*Liebe liegt in der Luft!*

40 **M** **ZOMBIE** **BÖSE** 3x

Beim Beschwören erhältst du 3 Zombies!

*3 Zombies ergeben 2 komplet!*

41 **M** **ENGEL** **GUT** 2x

Andere Freunde innerhalb einer Reichweite von 1 um den Engel können nicht geschlagen oder vergiftet werden. Der Engel kann einmal pro Zug böse Kreaturen auf dem Feld schlagen, auf denen er seine Bewegungen beendet.

42 **M** **BASILISK** **NEUTRAL** 1x 3x

Gegnerische Kreaturen benötigen einen Schritt mehr um das Feld auf dem der Basilisk steht zu verlassen. **Magie(3):** Einmal pro Zug kannst du eine beliebige Kreatur am Spielplan vergiften.

43 **M** **SCHLEIM** **NEUTRAL** 2x

Wird der Schleim geschlagen, ersetze ihn mit 2 kleineren Schleimen. Kleine Schleime werden aus dem Spiel entfernt. Du erhältst keine Mimimi-Macht wenn ein Schleim geschlagen wird.

44 **M** **DUNKLER LORD** **BÖSE** 1x 3x

\*Du erhältst 1 für jeden bösen Freund den du hast. **Magie(5):** Schlage eine gute Kreatur

45 **M** **TEUFEL** **BÖSE** 2x 2x

Der Teufel kann keine Bonusbewegung erhalten. Der Teufel schlägt alle Kreaturen auf denen er seine Bewegungen beendet, und alle Kreaturen, an denen er vorbeizieht.

46 **M** **ENT** **GUT** 1x 3x

**Magie(2):** Einmal pro Zug kannst du eine Kreatur bestimmen. Auf diese Kreatur kann diese Runde keine Basis- oder Bonusbewegung angewendet werden.

*Effektiv gegen Ents: Äxte, Root Beer*

47 **M** **GEVATTER TOD** **BÖSE** 1x 3x

**Magie(2):** Einmal pro Zug kannst du eine Kreatur schlagen die vergiftet, oder deren Bewegung eingeschränkt ist.

48 **M** **LICH** **BÖSE** 2x

**Magie(X):** Wenn eine Kreatur in X Reichweite um den Lich geschlagen wird, beschwöre dort ein Skelett unter deiner Kontrolle. Maximal 2 Skelette, du erhältst keine Mimimi-Macht für sie und kannst kein Skelett an ihrer Stelle beschwören.



49 **M** GESPENST  
BÖSE

2x



**Magie (2):** Reduziere die Bewegung von gegnerischen Kreaturen um 1 Schritt wenn sie ihre Bewegung innerhalb 1 Feld Reichweite um das Gespenst beginnen.

50 **M** SPHINX  
GUT

2x



Die Sphinx erhält Fähigkeiten wenn dein Artefaktwert teilbar ist durch:

- 2: Die Sphinx kann von neutralen Kreaturen nicht geschlagen werden.
- 3: Die Sphinx kann neutrale Kreaturen schlagen auf denen sie ihre Bewegung beendet.
- 4: Alle deine Freunde erhalten +1 für diesen Zug