

**3** **PRINCE ELIEN**  
Evocatore degli Elfi della Fenice

**Fire Blast**

Invece di attaccare normalmente con il Principe Elien, scegli una carta entro 2 spazi liberi in linea retta dal Principe Elien. La carta scelta riceve 1 ferita.



**2** **KAESSEALL**  
Campione degli Elfi della Fenice

**Blazing Conscription**

All'inizio del tuo Turno, puoi scegliere un'Unità Comune o un Campione che sia adiacente a Kaeseall. Prendi il controllo dell'Unità scelta fino alla fine del Turno.



**1** **GUARDIAN**  
Truppa degli Elfi della Fenice

**Precise**

Quando attacchi con questo Guardian, invece di lanciare i dadi, conta il numero di dadi che dovrebbero essere lanciati. Assegna un pari numero di ferite all'Unità Attaccata.



**1** **ARCHER**  
Truppa degli Elfi della Fenice

**Far Shot**

Quando attacchi con questo Archer, puoi attaccare le carte che si trovano sino a 4 spazi liberi in linea retta.



**2**  
**MAELENA**  
 Campione degli Elfi della Fenice

**5**   

**Burning Blade**

Quando attacchi con Maena, in aggiunta a qualsiasi ferita assegnata con l'attacco, aggiungi 1 ferita alla carta attaccata.



**3**  
**FIRE DRAKE**  
 Campione degli Elfi della Fenice

**7**   

**Breath of Flame**

Invece di attaccare normalmente con il Fire Drake, scegli una carta entro 3 spazi in linea retta dal Fire Drake. La carta scelta e tutte quelle tra il Fire Drake e quella carta ricevono 1 ferita.



**2**  
**WARRIOR**  
 Truppa degli Elfi della Fenice

**1**   

**Blaze Step**

Se questo Warrior è in gioco alla fine del tuo Turno, puoi riposizionarlo adiacente a qualsiasi Wall Card che controlli.





**A Hero Is Born**

Cerca nella tua Draw Pile una carta Champion. Rivela quella carta, quindi aggiungila alla tua mano e rimescola la tua Draw Pile.

**Spirit of the Phoenix**

Scegli un'Unità Elfi della Fenice che controlli. L'unità scelta ha la seguente Abilità fino alla fine di questo Turno:

**PRECISE**

Quando attacchi con questo Elfo della Fenice, invece di lanciare i dadi, conta il numero di dadi che dovrebbero essere lanciati. Assegna un pari numero di ferite all'Unità Attaccata.

		G	S		
G					B
			W	A	

Starting Setup  
**PRINCE ELIEN**  
 8=Trince Elfen W=Wall  
 A=Guardian B=Warrior C=Archer

**PRINCE ELIEN EVENT CARDS**

Spirit of the Phoenix x 3  
 Burn x 2  
 Magic Drain x 2  
 Greater Burn x 1  
 A Hero Is Born x 1

**SOMMARIO FASI DEL TURNO**

1. Pescare
2. Evocare
3. Giocare Carte Evento
4. Movimento
5. Attacco
6. Accumulo Magia