

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
S=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