

## MOUNTAIN VARGATH

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>SUNDERVED</u></b>	-	-	3	7	Quando attacchi con una unità Common (dei Mountain Vargath) che controlli e che è entro 2 spazi da Sunderved, aggiungi 1 al valore di attacco dell'unità.
<b><u>Quen</u></b>	5	D	2	4	Una volta per turno, dopo aver attaccato con Quen, puoi spendere 1 punto Magia per attaccare con Quen una volta in più.
<b><u>Growden</u></b>	6	-	3	6	Alla fine del tuo turno puoi scegliere un Muro adiacente a Growden: aggiungi due marcatori ferita a tale muro
<b><u>Torodin</u></b>	6	-	2	7	Torodin può muovere attraverso le unità Common. Ogni unità così attraversata riceve una ferita. Torodin deve terminare il suo movimento su uno spazio non occupato.
<b><u>Brute</u></b>	2	-	1	3	Dopo aver ferito una unità con l'attacco del Brute, se tale unità non è stata distrutta, puoi muoverla fino a 3 spazi liberi in linea retta.
<b><u>Rusher</u></b>	1	-	1	2	Quando muovi questo Rusher nella tua fase di movimento, se inizia a muoversi nella tua parte di campo di battaglia, puoi muoverlo fino a due spazi in più.
<b><u>Warrior</u></b>	1	-	1	2	Quando attacchi una unità Common con questo Warrior, se egli si trova nel lato del campo del tuo avversario, aggiungi 1 al suo valore di attacco.
<b><u>Fall Back</u></b>	Scegli un muro che controlli: alla fine del tuo turno puoi piazzare il tuo Summoner e fino a due unità Common che controlli, adiacenti a questo muro				
<b><u>Grater Command</u></b>	Al posto della sua abilità, Sunderved acquisisce questa fino alla fine del turno: quando attacchi con una tua unità Common entro 4 spazi da Sunderved, questa attacca con 1 dado in più.				
<b><u>Muster</u></b>	Piazza fino a due unità Common che controlli vicino al tuo Summoner				
<b><u>Superior Planning</u></b>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca o nel Mazzo Scarti una carta evento e rivelala. Poi piazzala nella tua mano rimescola il Mazzo Pesca.				
<b><u>Torodin's Advance</u></b>	Quando muovi Torodin nella tua fase di movimento di questo turno, puoi muoverlo fino a 2 spazi in più.				
Turno: <b>1)</b> pescare (fino a 5 carte) <b>2)</b> evocazione <b>3)</b> eventi <b>4)</b> tre movimenti <b>5)</b> tre attacchi <b>6)</b> incremento di magia					

**SWAMP ORCS**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>MUGGLUG</u></b>	-	-	3	7	Ogni volta che una unità adiacente a un muro che controlli è distrutta, piazza un Muro di Pianta nello spazio occupato da quella unità. Mugglug non deve tirare per liberarsi da un Muro di Pianta
<b><u>Blerg</u></b>	7	-	2	6	Quando Blerg distrugge una unità che dovrebbe essere piazzata nel tuo Mazzo Magia, puoi decidere, invece, di levare una ferita da Blerg oppure di piazzare l'unità distrutta sotto Blerg. Aggiungi 1 al valore di attacco di Blerg fino a un massimo di +4.
<b><u>Splub</u></b>	7	-	3	6	Quando Splub distrugge una unità, piazza un Muro di Pianta nello spazio occupato da tale unità. Splub non deve tirare per liberarsi da un Muro di Pianta.
<b><u>Glarg</u></b>	5	-	2	6	Quando Glarg è su un Muro di Pianta, aggiunge 1 al suo valore di attacco e tratta il proprio simbolo "spada" come se fosse "arco". Glarg non deve tirare per liberarsi da un Muro di Pianta.
<b><u>Shaman</u></b>	1	D	1	1	Quando un nemico tira per colpire questo Shaman, se lo Shaman è adiacente a un Muro di Pianta, riceve ferite solo al 5+. Uno Shaman non deve tirare per liberarsi da un Muro di Pianta.
<b><u>Hunter</u></b>	2	D	1	2	Se un Hunter muove su o da o attraversa un Muro di Pianta in questo turno, riceve +1 al valore di attacco, fino alla fine del turno. Un Hunter non deve tirare per liberarsi da un Muro di Pianta.
<b><u>Savager</u></b>	4	-	3	3	Ogni volta che una unità nemica Common muove vicino a un Savager, tira un dado: al 5+ scarta quella carta.
<b><u>Ambush</u></b>	Tutti gli Swamp Orcs che controlli guadagnano la seguente abilità fino alla fine del turno: se questa unità muove su o da o attraverso un Muro di Pianta in questo turno, riceve +1 al valore di attacco, fino alla fine del turno. L'unità non deve tirare per liberarsi da un Muro di Pianta.				
<b><u>Vine Groth</u></b>	Scegli un Muro che controlli: piazzaci un Muro di Pianta adiacente.				
<b><u>Vine Guard</u></b>	Tutti gli Swamp Orcs che controlli guadagnano la seguente abilità fino all'inizio del loro turno successivo: quando un nemico tira per colpire questa unità, se tale unità è adiacente a un Muro di Pianta, riceve ferite solo al 5+.				
<b><u>Ensnare</u></b>	Scegli due unità Common. Una alla volta piazza tali unità su un Muro di Pianta libero entro 4 spazi da esse.				
Turno: <b>1)</b> pescare (fino a 5 carte) <b>2)</b> evocazione <b>3)</b> eventi <b>4)</b> tre movimenti <b>5)</b> tre attacchi <b>6)</b> incremento di magia					

**SAND GOBLINS**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>KRUSK</u></b>	-	D	2	6	Dopo la tua fase di movimento, puoi spendere 2 punti Magia per scegliere fino a 3 unità entro 3 spazi da Krusk. Muovi ciascuna unità fino a 1 spazio e tira un dado per ciascuna: al 4+ l'unità subisce una ferita.
<b><u>Kreep</u></b>	4	-	3	6	Alla fine del tuo turno, se Kreep è adiacente a una unità nemica, tira un dado: con 1 o 2 scarta Kreep.
<b><u>Biter</u></b>	4	-	3	6	Quando Biter è adiacente a una unità nemica, non può essere mosso.
<b><u>Slits</u></b>	7	-	2	6	Una volta per turno, in qualsiasi momento, Slits può scambiarsi di posto con una unità alla quale è adiacente.
<b><u>Tark</u></b>	5	D	2	4	Alla fine della tua fase di attacco puoi scegliere una unità Common o Champion sul campo. L'unità scelta non può attaccare Tark fino all'inizio del tuo prossimo turno
<b><u>Stink</u></b>	5	D	1	3	Finchè Stink è sul campo, una volta per turno, puoi ritirare uno dei tuoi dadi, accettando il 2° risultato.
<b><u>Sand Wyrm</u></b>	6	-	4	6	Quando muovi il Sand Wyrm, puoi muovere di 1 spazio aggiuntivo. Puoi muoverlo attraverso altre unità ma deve terminare il movimento in uno spazio libero. Quando attacchi, riduci di 1 l'attacco per ogni spazio mosso.
<b><u>Shaman</u></b>	1	D	2	1	Dopo aver attaccato con questo Shaman, puoi spendere 1 punto Magia per muoverlo fino a 2 spazi.
<b><u>Scavenger</u></b>	1	-	1	2	Se una unità distrutta da uno Scavenger deve essere piazzata nel tuo Mazzo Magia, puoi invece piazzarla sotto lo Scavenger. Ogni volta che una ferita viene assegnata allo Scavenger, scarta invece una carta sotto di lui.
<b><u>Javelineer</u></b>	1	D	1	2	Il Javelineer non può essere attaccato da unità non adiacenti.
<b><u>Slayer</u></b>	2	-	2	2	Quando uno Slayer attacca una unità Common o Champion con almeno una ferita sopra, aggiungi 1 all'attacco dello Slayer
<b><u>Bomber</u></b>	0	D	1	1	Quando attacchi, se tiri un "mancato", rscarta questo Bomber, se tiri un "6", attacca un'altra volta.
<b><u>Duck and Cover</u></b>	Tutte le unità Sand Goblins che controlli guadagnano questa abilità fino all'inizio del tuo prossimo turno: non possono essere attaccate da unità non adiacenti.				
<b><u>Mirage</u></b>	Uno per volta puoi piazzare tutti i Muri che controlli su spazi liberi nel tuo lato del campo. Rimuovi fino a 3 ferite da ogni muro piazzato in questo modo. Puoi normalmente evocare unità nella tua fase di evocazione				
<b><u>Shiny</u></b>	Tutte le unità con abilità Scavenge che controlli guadagnano la seguente abilità fino alla fine del turno: aggiungi 2 al valore di attacco dell'unità se ci sono 1 o più carte sotto tale unità.				
<b><u>Taunt</u></b>	Scegli fino a 2 unità Common nemiche. Una alla volta piazzale adiacenti a unità Sand Goblins che controlli entro 3 spazi da tali unità.				
Turno:	<b>1)</b> pescare (fino a 5 carte) <b>2)</b> evocazione <b>3)</b> eventi <b>4)</b> tre movimenti <b>5)</b> tre attacchi <b>6)</b> incremento di magia				

**FALLEN KINGDOM**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>RET-TALUS</b>	-	D	2	5	Invece di attaccare con Ret-Talus, puoi spendere 2 punti Magia, pescare una unità Common dal tuo mazzo Scarti e piazzarla adiacente a Ret-Talus.
<b>Dragos</b>	5	-	2	5	Ogni volta che Dragos distrugge una unità, rimuovi una ferita dalla sua carta.
<b>Elut-Bal</b>	7	-	4	5	Prima di evocare Elut-Bal puoi rimuovere un qualsiasi numero di unità che controlli sul campo. Per ogni unità rimossa riduci di 2 il costo di evocazione di Elut-Bal. Il suo costo non può essere ridotto sotto zero.
<b>Skhull</b>	6	-	3	6	Ogni volta che una unità nemica Common muove accanto a Skhull, tira un dado: al 5 + scarta tale unità.
<b>Anica</b>	6	-	2	6	Quando Anica distrugge una unità nemica, puoi prendere una carta dal mazzo Magia avversario e metterla nel tuo
<b>Reaper</b>	2	-	1	3	Ogni volta che un Reaper distrugge una unità, invece di piazzarla nel Mazzo Magia, puoi piazzarla sotto al Reaper. che guadagna +1 in attacco per ogni unità sotto di lui.
<b>Zombie Warrior</b>	2	-	1	2	Ogni volta che distrugge una unità, puoi prendere uno Zombie Warrior dal tuo Mazzo Scarti e piazzarlo al posto dell'unità distrutta
<b>Skeletal Archer</b>	1	D	1	1	Ogni volta che uno Skeletal Archer è distrutto, tira un dado: al +3 questa unità è messa nel Mazzo Scarti del suo proprietario invece che nel Mazzo Magia del suo distruttore.
<b>Phantom</b>	1	-	1	1	Dopo aver mosso con un Phantom, puoi scegliere una unità Common o Champion adiacente a lui e tirare un dado: al 6+ scarta il Phantom e prendi il controllo di quell'unità.
<b>Cultist</b>	2	-	2	1	Quando un Cultist è distrutto da una unità nemica, tira un dado: al 3+ piazza una ferita su quell'unità
<b>Reaver</b>	2	-	1	2	Dopo che un Reaver è distrutto da una unità, tira un dado: al 5+ piazza il Reaver vicino all'unità che l'ha distrutto, con ancora un punto ferita sulla carta
<u>Dark Sacrifice</u>	Puoi distruggere un qualsiasi numero di unità che controlli sul campo. Per ogni unità distrutto rimuovi una ferita da un Champion.				
<u>Legions of the Dead</u>	Ret-Talus guadagna la seguente abilità fino alla fine del turno: invece di attaccare con Ret-Talus puoi pagare 3 punti Magia e prendere fino a 3 unità Common dei Fallen Kingdom dal tuo Mazzo Scarti e piazzarle adiacenti a Ret-Talus.				
<u>Forced Summon</u>	Piazza due ferite sul tuo Summoner e scegli un Champion nella tua mano: puoi evocarlo immediatamente riducendone il costo di massimo 5 punti. Tale costo non può andare sotto zero.				
<u>Magic Drain</u>	Scegli un nemico: se hai meno unità di lui sul campo, puoi rimuovere fino a 2 carte dal suo Mazzo Magia e piazzarle nel tuo Mazzo Magia.				
Turno:	<b>1)</b> pescare (fino a 5 carte) <b>2)</b> evocazione <b>3)</b> eventi <b>4)</b> tre movimenti <b>5)</b> tre attacchi <b>6)</b> incremento di magia				

**DEEP DWARVES**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>TUNDLE</u></b>	-	D	2	6	All'inizio della tua fase di attacco puoi rimuovere 1 carta dal tuo Mazzo Scarti e metterla a faccia coperta nel Mazzo Magia. Nel turno in cui fai questa azione puoi attaccare solo con 1 unità.
<b><u>Lun</u></b>	4	-	3	4	Una volta per turno, dopo aver mosso Lun, puoi scegliere una unità Common entro 4 spazi da Lun e spostarla accanto a lui.
<b><u>Kinder</u></b>	5	-	2	6	Una volta per turno, quando vuoi, puoi spendere 1 punto Magia per scegliere una unità entro 2 spazi da Kinder e muoverla fino a due spazi. Kinder stesso non può essere spostato in questo modo.
<b><u>Sprog</u></b>	6	D	2	6	Alla fine del tuo turno puoi spendere 1 punto Magia per spostare un Muro che si trova adiacente a Sprog, entro 2 spazi da lui. Non puoi piazzare in questo modo un Muro amico nella parte nemica del campo di battaglia.
<b><u>Piclo</u></b>	7	-	3	5	Quando Piclo distrugge una carta e la piazza nel tuo Mazzo Magia, puoi rimuovere un'altra carta dal tuo Mazzo Scarti e piazzarla nel tuo Mazzo Magia.
<b><u>Gren</u></b>	5	D	2	4	Quando una unità che controlli entro 2 spazi da Gren è distrutta, invece di piazzarla nel Mazzo Magia dell'avversario, piazzala nel tuo.
<b><u>Deep Troll</u></b>	7	-	2	7	Quando attacca un muro, aggiungi 1 al valore di attacco. Quando il suo attacco causa 1 o più ferite a un muro, rimuovi 1 ferita dal Deep Troll.
<b><u>Scholar</u></b>	1	-	0	3	Una volta per turno, se controlli 1 o più Scholar, puoi spendere 1 punto Magia: fino alla fine del turno qualunque tua carta con adiacente almeno 1 Scholar, guadagna 1 dado aggiuntivo in attacco.
<b><u>Gem Mage</u></b>	2	D	2	1	All'inizio della fase di attacco puoi spendere 1 punto Magia per aggiungere 1 dado all'attacco di questo Gem Mage. Alla fine della fase di attacco puoi spendere 1 punto Magia per spostare questo Gem Mage adiacente a un muro che controlli.
<b><u>Miner</u></b>	1	-	1	2	All'inizio della tua fase di movimento puoi spendere 1 punto Magia: facendolo, quando un Miner si muove, puoi piazzarlo vicino a un qualsiasi altro tuo Miner, invece di muoverlo normalmente.
<b><u>Battle Mage</u></b>	2	-	2	2	Prima di attaccare con questo Battle Mage, puoi spendere 1 punto magia per considerarlo equipaggiato con un simbolo arco invece che con un simbolo spada
<b><u>Crossbowman</u></b>	1	D	1	1	Se hai giocato una o più carte Evento questo turno, aggiungi 1 al valore di attacco dei Crossbowman
<b><u>Illusionary Warrior</u></b>	Scegli una unità Common nel tuo Mazzo Magia e piazzala vicino a un tuo Champion o a un Gem Mage che controlli: prendi il controllo di tale unità.				
<b><u>Magic Stasis</u></b>	Scegli un avversario: fino all'inizio del tuo prossimo turno, tale avversario non può spendere punti Magia.				
<b><u>Magic Torrent</u></b>	Puoi spendere 1 o più punti Magia. Per ogni punto speso, puoi piazzare una ferita su un Common o un Champion nemico entro 4 spazi dal tuo Summoner. Nessuna unità può ricevere più di 1 ferita da tale magia.				
<b><u>Summoning Surge</u></b>	Scegli un nemico: se hai meno unità di lui sul campo, puoi rimuovere fino a 3 carte dal tuo Mazzo Scarti e piazzarle nel tuo Mazzo Magia. Puoi regolarmente evocare unità nella tua fase evocazione.				
<b><u>Wake the Father Gem</u></b>	Fino alla fine di questo turno, tutte le abilità speciali che costano 1 o più punti Magia per essere attivate, costano 1 punto in meno.				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)   2) evocazione   3) eventi   4) tre movimenti   5) tre attacchi   6) incremento di magia				

## VANGUARDS

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>SERA ELDWYN</u></b>	-	D	2	6	Invece di attaccare con Sera Eldwyn puoi spendere 1 punto Magia per rimuovere fino a 2 ferite da una unità Common o Champion adiacente a Sera Eldwyn
<b><u>Archangel</u></b>	7	-	2	6	Quando muovi Archangel nella tua fase di movimento, puoi muoverlo di 1 spazio aggiuntivo. Inoltre può attraversare altre carte ma deve terminare il movimento in uno spazio libero.
<b><u>Kalon Lightbringer</u></b>	7	-	2	8	Quando ci sono 4 o più ferite su questa carta, aggiungi 2 ai valori di attacco di Kalon Lightbringer
<b><u>Raechel Loveguard</u></b>	5	D	1	4	Quando Raechel Loveguard distrugge una unità, il giocatore possessore dell'unità distrutta deve scegliere una carta dalla sua mano e scartarla.
<b><u>Jacob Eldwyn</u></b>	7	D	3	5	Invece di attaccare normalmente con Jacob Eldwyn, puoi tirare un dado: al 3+ tutte le unità nemiche entro 2 spazi da lui ricevono 1 ferita
<b><u>Coleen Brighton</u></b>	6	-	2	6	Quando un nemico tira per colpire una unità Common che controlli entro 2 spazi da Coleen, tale unità è colpita solo al 4+
<b><u>Leah Goodwin</u></b>	3	-	0	5	Aggiungi 1 al valore di attacco di Leah Goodwin per ogni 2 carte che hai nel Mazzo Magia, fino a un massimo di +4
<b><u>Priest</u></b>	2	-	1	2	Invece di attaccare con un Priest, puoi rimuovere 1 ferita da una unità Common adiacente al Priest, oppure puoi spendere 1 punto Magia per rimuovere 1 ferita da un Champion adiacente al Priest.
<b><u>Stalwart Archer</u></b>	2	D	1	2	Quando questa carta attacca, aggiungi 1 al suo attacco per ogni altro Stalwart Archer alleato adiacente a questa carta.
<b><u>Guardian Knight</u></b>	1	-	1	2	Se una unità nemica è adiacente a uno o più Guardian Knight quando attacca, deve prendere come bersaglio uno dei Guardian Knight.
<b><u>Cavalry Knight</u></b>	2	-	2	2	Nella tua fase di movimento, invece di muovere questo Cavalry Knight normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi in linea retta
<b><u>Angel</u></b>	1	-	1	2	Un Angel può muovere attraverso altre carte ma deve terminare il movimento in uno spazio libero
<b><u>Holy Judgment</u></b>	Tutti i Priest che controlli aggiungono 2 al loro attacco fino alla fine del turno				
<b><u>Divine Strength</u></b>	Puoi rimuovere fino a 1 ferita da ogni unità Common che controlli				
<b><u>Summoning Surge</u></b>	Scegli un nemico: se ha meno unità di lui sul campo, puoi rimuovere fino a 3 carte dal tuo Mazzo Scarti e piazzarle nel tuo Mazzo Magia. Puoi regolarmente evocare unità nella tua fase evocazione.				
<b><u>Intercession</u></b>	Scegli una unità che controlli: puoi rimuovere da essa tutte le ferite che vuoi e piazzarle sul tuo Summoner				
<b><u>A Hero is Born</u></b>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca un Champion e rivelalo: mettilo nella tua mano e poi rimescola il mazzo				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte) 2) evocazione 3) eventi 4) tre movimenti 5) tre attacchi 6) incremento di magia				

**CLOAKS**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>VLOX</u></b>	-	D	2	6	Nella fase eventi puoi scegliere una tua unità Cloaks sul campo: per il resto del turno Vlox ha il nome e le abilità di quella carta
<b><u>Dagger</u></b>	6	-	2	6	Quando Dagger attacca una unità, se Dagger si trova più vicino al bordo nemico del campo di battaglia rispetto all'unità attaccata, aggiunge 3 al suo valore di attacco per questo attacco
<b><u>Scam</u></b>	5	D	2	5	Dopo aver attaccato con Scam puoi spendere 1 punto Magia per far muovere Scam fino a 2 spazi
<b><u>Violet</u></b>	4	D	2	4	Violet può attaccare attraverso altre carte. Tutte le carte attraversate fino all'unità bersaglio sono colpite dal suo attacco
<b><u>Hawk</u></b>	5	-	2	5	Dopo aver mosso Hawk puoi scegliere una unità Common entro 3 spazi da lui e tirare 1 dado: al 4+ tale unità subisce 1 ferita
<b><u>The Admiral</u></b>	7	-	2	8	Quando una unità Common o Champion entro 3 spazi da The Admiral sta per subire 1 o più ferite, puoi trasferire tutte quelle ferite su The Admiral
<b><u>Sin Sin</u></b>	4	D	1	4	Invece di attaccare con Sin Sin puoi scegliere una unità Common entro 2 spazi liberi in linea retta da Sin Sin. Prendi il controllo di quella unità fino alla fine del turno e puoi immediatamente muoverla di 2 spazi
<b><u>Scrapper</u></b>	1	-	1	2	Se l'attacco dello Scrapper infligge almeno una ferita al bersaglio, se il bersaglio non è distrutto, puoi immediatamente piazzare un altro Scrapper che controlli adiacente alla carta attaccata
<b><u>Gunner</u></b>	1	D	1	1	Se muovi solo questa carta nella tua fase di movimenti, puoi muoverla di 3 spazi aggiuntivi
<b><u>Thief</u></b>	0	-	1	1	Alla fine del tuo turno, se questo Thief è alla estremità finale del campo di battaglia avversario, muovilo vicino a un tuo Muro oppure distruggilo. Il tuo avversario deve poi scegliere una carta dalla sua mano e piazzarla nel tuo Mazzo Magia
<b><u>Slasher</u></b>	0	-	1	1	Quando attacchi una unità adiacente, tutti i tiri che ottengono 6+ effettuati con una Slasher infliggono 3 ferite
<b><u>Sniper</u></b>	2	D	2	1	Quando attacchi con una Sniper, se si è mossa di 1 o meno spazi, puoi colpire unità entro 5 spazi liberi in linea retta
<b><u>Magic Drain</u></b>	Scegli un nemico: se hai meno unità di lui sul campo, puoi rimuovere fino a 2 carte dal suo Mazzo Magia e piazzarle nel tuo Mazzo Magia.				
<b><u>Raid</u></b>	Scegli un Thief che controlli. Quando lo muovi in fase di movimento, puoi spostarlo di 3 spazi aggiuntivi				
<b><u>Assassinate</u></b>	Spendi 2 punti Magia per distruggere 1 qualsiasi unità Common				
<b><u>Spy</u></b>	Scegli un nemico e guarda le 5 carte in cima al suo Mazzo Pesca. Mettine 2 in fondo, lasciane 2 in cima e mettine 1 nel suo Mazzo Scarti				
<b><u>Cloack of Shadows</u></b>	Scegli 1 unità Common che controlli oppure spendi 2 punti Magia per scegliere un Summoner o 1 Champion che controlli. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, quella unità può essere ferita solo con un risultato di 6+				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)   2) evocazione   3) eventi   4) tre movimenti   5) tre attacchi   6) incremento di magia				

## BENDERS

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>TACULLU</b>	-	D	2	5	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 punti Magia pari ai punti Evocazione dell'unità per scartarla dal gioco
<b>Kalal</b>	7	D	3	5	Una volta per turno, dopo aver mosso Kalal, puoi scegliere un giocatore. Guarda le prime 4 carte del suo Mazzo Pesca e piazzane due sotto di esso.
<b>Sorgwen</b>	5	D	3	3	Alla fine della tua fase di attacco, puoi scegliere una unità Common che controlli entro 3 spazi da Sorgwen. Puoi immediatamente attaccare con l'unità scelta, anche se ha già attaccato durante il turno.
<b>Gulldune</b>	5	D	2	4	Quando una unità Common o Champion verrebbe distrutta da un attacco di Gulldune, puoi ignorare le ferite che riceverebbe e prendere il controllo di tale unità.
<b>Kalu</b>	6	D	2	6	Dopo aver evocato Kalu puoi cercare Talu nella tua mano o nel tuo Mazzo Pesca e piazzarlo adiacente a Kalu. Quando uno dei due è attaccato, anche l'altro subisce gli effetti dell'attacco.
<b>Talu</b>	6	D	2	6	Dopo aver evocato Talu puoi cercare Kalu nella tua mano o nel tuo Mazzo Pesca e piazzarlo adiacente a Talu. Quando uno dei due è attaccato, anche l'altro subisce gli effetti dell'attacco.
<b>Gwalark</b>	6	D	2	5	Gwalark può muovere attraverso altre carte ma deve finire il movimento in uno spazio non occupato. Quando una unità che controlli inizia il movimento entro 2 spazi da Gwalark, quella unità può muoversi allo stesso modo di Gwalark
<b>Breaker</b>	2	D	1	1	Dopo aver attaccato un nemico con questa Breaker, puoi rivelare la carta in cima al Mazzo Pesca del tuo avversario e scartarla a meno che egli non paghi 1 punto Magia per piazzarla sul fondo del suo Mazzo Pesca
<b>Deceiver</b>	1	D	1	1	Le unità Common nemiche che iniziano il turno adiacenti a una Deceiver non possono né muovere né attaccare durante questo turno.
<b>Controller</b>	2	D	2	1	Dopo aver attaccato con questa Controller, puoi scegliere una unità entro 2 spazi da lei. Muovi tale unità di uno spazio. Una Controller non può essere mossa in questo modo.
<b>Parasites</b>	1	-	1	2	Ogni volta che un Parasite distrugge una unità, puoi rimuovere una ferita dalla sua carta
<b>Mind Witch</b>	2	D	2	1	All'inizio della tua fase di movimento puoi scegliere una unità entro 3 spazi dalla Mind Witch: durante questo turno la Mind Witch ha il nome e l'abilità della carta scelta.
<b>A Hero is Born</b>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca un Champion e rivelalo: mettilo nella tua mano e poi rimescola il mazzo				
<b>Magic Drain</b>	Scegli un nemico: se hai sul campo meno unità di lui, rimuovi fino a 2 carte dal suo Mazzo Magia e piazzale sul tuo				
<b>Mimic</b>	Scegli un nemico e guarda la sua mano di carte. Puoi scegliere un Evento, esclusi i Muri, e piazzarlo nella tua mano				
<b>Mind Control</b>	Scegli una unità Common dal tuo lato del campo. Puoi spendere un numero di punti Magia pari al suo valori di evocazione per prenderne il controllo				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte) 2) evocazione 3) eventi 4) tre movimenti 5) tre attacchi 6) incremento di magia				

## SHADOW ELVES

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>SELUNDAR</b>	-	D	2	7	Quando Selundar inizia il turno senza una unità nemica adiacente, se Selundar attacca una unità a lui adiacente durante il turno, aggiunge 2 al suo valore di attacco
<b>Xaserbane</b>	4	-	3	4	Se muovi solo questa carta nella tua fase di movimento, puoi muovere Xaserbane fino a due spazi aggiuntivi
<b>Malidala</b>	5	D	2	3	La prima volta che Malidala è attaccata in un turno, sceglie 1 dei dadi tirati e ne ignora il risultato
<b>Hydrake</b>	8	-	3	8	Quando Hydrake attacca, può attaccare tutti i nemici adiacenti. Tira i dadi per ogni singolo attacco separatamente
<b>Taliya</b>	6	D	2	5	Alla fine del tuo turno puoi scegliere 1 unità Common adiacente a Taliya. Rimuovi le eventuali ferite e piazza la carta in mano al suo controllore. Se c'erano carte sotto o sopra tale carte, scartale.
<b>Kuldrid</b>	6	D	3	6	Alla fine della tua fase di attacco, se Kuldrid non ha distrutto almeno una unità durante questa fase, devi spendere 1 punto Magia oppure piazzare 1 ferita sul tuo Summoner
<b>Melek</b>	5	-	3	5	Nella fase di movimento, invece di muoverlo normalmente, puoi muovere Melek fino a 7 spazi liberi in linea
<b>Ranger</b>	1	D	1	1	Una volta per turno, quando questo ranger distrugge una unità, puoi piazzarlo sullo spazio della unità distrutta. Se lo fai, puoi spendere 1 punto Magia per attaccare con questo Ranger una volta di più.
<b>Swordsman</b>	1	-	2	1	Quando muovi questo Swordsman durante la tua fase di movimento, lo puoi muovere di uno spazio aggiuntivo.
<b>Scout</b>	0	-	1	1	Se lo Scout si trova, all'inizio del turno, nel lato del campo di battaglia appartenente al tuo nemico, puoi muovere una unità aggiuntiva durante la tua fase di movimento
<b>Blade Masters</b>	2	-	1	2	Una volta per turno, dopo aver attaccato con quest Blade Master, puoi attaccare con lei un'altra volta
<b>Hunters</b>	2	D	2	1	Una volta per turno quando evochi un Hunter, dopo averne pagato il costo, puoi piazzarla adiacente a una unità Shadow Elves che controlli
<b>Into Darkness</b>	Scegli un avversario: se hai meno unità di lui sul campo, scegli fino a due unità Common avversarie che abbiano un costo di evocazione di 2 o meno e scartale.				
<b>Shadows</b>	Invece di giocare questa carta durante la tua fase eventi, puoi giocarla quando una unità Common o Champion degli Shadow Elves è distrutta e piazzata nel mazzo Magia del tuo avversario. Rimuovi invece l'unità distrutta e piazzala invece nel tuo Mazzo Magia				
<b>Stalking Advance</b>	Puoi muovere tutte le unità degli Shadow Elves che controlli di uno spazio in più.				
<b>Summon the Night</b>	Scegli un avversario. Durante la sua prossima fase di movimento, le sue unità possono muovere solo di 1 spazio. Durante la sua prossima fase di attacco, le sue unità possono attaccare solo le carte a loro adiacenti.				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte) 2) evocazione 3) eventi 4) tre movimenti 5) tre attacchi 6) incremento di magia				

### JUNGLE ELVES

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>ABUA SHI</b>	-	D	3	5	Invece di attaccare con Abua Shi, puoi spendere 1 punto Magia per scegliere una unità Jungle Elves: tale unità aggiunge 1 al suo valore di attacco fino alla fine del turno
<b>Miti Mumway</b>	8	-	3	8	Questa carta può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. Miti Mumway deve terminare il movimento in uno spazio libero
<b>Makeinda Ru</b>	6	D	2	5	Aggiungi 2 al suo valore di attacco se Makeinda Ru non si è mossa in questo turno
<b>Shikwa</b>	6	D	1	5	Una volta per turno, dopo aver attaccato con Shikwa, puoi immediatamente attaccare con lei una seconda volta
<b>Kadara</b>	5	D	2	5	Quando attacchi con Kadara puoi colpire fino a 4 spazi di distanza
<b>Lioneer</b>	3	-	3	2	Nella tua fase di movimento, invece di muovere il Lioneer normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi liberi in linea retta
<b>Lioness</b>	1	-	2	1	Le Lioness non muovono nella tua fase di movimento. Invece, appena questa termina, puoi muovere tutte le Lioness che controlli fino a 2 spazi ciascuna
<b>Archer</b>	1	D	1	1	Gli Archer possono attaccare attraverso altre unità: solo il bersaglio è colpito dall'attacco
<b>Jungle Guard</b>	4	D	1	4	Invece di attaccare normalmente, puoi attaccare una unità fino a 2 spazi in linea diagonale. Quando attacchi una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco della Jungle Guard
<b>Gorilla</b>	2	-	2	2	Una volta per turno, quando attacchi con un Gorilla, se non manchi neanche un tiro, puoi attaccare con lui di nuovo
<b>Elephant</b>	3	-	2	3	Un Elephant può muovere attraverso unità Common. Ogni unità attraversata riceve 1 ferita. L'Elephant deve terminare il movimento in uno spazio libero
<b>Chant of Salvation</b>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca 1 carta e mettila nella tua mano, poi rimescola il Mazzo Pesca				
<b>Chant of Deception</b>	Scegli una unità Jungle Elves che controlli e scambiala di posto con qualsiasi altra unità Jungle Elves che controlli				
<b>Chant of Haste</b>	Scegli 1 Champion o 1 Summoner che controllo oppure fino a 3 unità Common che controlli con un costo pari a 2 o inferiore. Puoi muovere le unità scelte fino a 2 spazi ciascuna				
<b>Chant of Life</b>	Scegli una unità Champion o Common che controlli: spendi 1 punto Magia e rimuovi da essa fino a 2 ferite				
<b>Chant of Negation</b>	Scegli un avversario: fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutte le sue unità non hanno abilità e non possono guadagnare alcuna abilità				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)   2) evocazione   3) eventi   4) tre movimenti   5) tre attacchi   6) incremento di magia				

**TUNDRA ORCS**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>GROGNACK</b>	-	-	4	7	Invece di attaccare con Groggnack, puoi tirare un dado: al 4+ ogni unità nemica vicina ad un muro che controlli riceve 1 ferita
<b>Krung</b>	8	-	3	9	Prima di attaccare con Krung, tira un dado: al 4+ tutte le carte adiacenti a Krung subiscono l'attacco
<b>Blagog</b>	6	-	5	5	Quando attacchi con Blagog contano come a segno solo i tiri al 4+
<b>Ragnor</b>	5	-	2	5	Dopo aver attaccato con Ragnor, tira un dado: al 5+ puoi muoverlo fino a 2 spazi e attaccare un'altra volta
<b>Rukar</b>	7	-	3	6	Quando attacchi con Rukar, tutti i risultati che ottengono 5+ infliggono 2 ferite
<b>Bragg</b>	6	D	2	5	Fintanto che Bragg è sul campo, le carte Freeze costano 1 punto Magia addizionale per essere scartate e i tuoi Ice Wall ricevono ferite solo al 5+
<b>Gruggar</b>	5	-	1	5	Quando attacchi con Gruggar, aggiungi 1 al suo valore di attacco per ogni ferita sulla sua scheda
<b>Smasher</b>	2	-	2	4	Quando uno Smasher è attaccato, invece di tirare, infliggigli ferite pari al numero di dadi da tirare
<b>Shaman</b>	1	D	2	2	Quando attacchi con uno Shaman, se uno o più dadi falliscono l'attacco, tutti i dadi da lui tirati sono considerati mancare
<b>Fighter</b>	1	-	1	1	Dopo aver attaccato con un Fighter, tira un dado: al 5+ puoi muoverlo fino a 2 spazi e attaccare un'altra volta
<b>Charger</b>	2	-	1	3	Dopo aver mosso un Charger nella tua fase di movimento, tira 1 dado: con 3-4 puoi muoverlo di 1 spazio addizionale; al 5+ di 2 spazi addizionali. Ogni Charger può usare questa abilità solo 1 volta per turno
<b>Thwarter</b>	1	-	1	2	Quando un Thwarter è attaccato, se il tuo nemico fallisce un qualsiasi tiro di dado, il Thwarter non subisce ferite
<b><u>A Hero is Born</u></b>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca un Champion e rivelalo: mettilo nella tua mano e poi rimescola il mazzo				
<b><u>Ice Wall</u></b>	Considera l'Ice Wall come un Muro con 3 punti ferita				
<b><u>Freeze</u></b>	Scegli una unità sul campo e piazza questa carta su di lei. L'unità non può muovere, attaccare o usare abilità speciali mentre Freeze è su di essa. In qualsiasi momento il suo possessore può scartare due punti magia per disperdere Freeze. Se l'unità è distrutta, scarta questa carta				
<b><u>Reinforcements</u></b>	Scegli un nemico: se hai sul campo meno unità di lui, puoi immediatamente evocare sul campo di battaglia fino a 2 unità Common senza pagarne i costi				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)   2) evocazione   3) eventi   4) tre movimenti   5) tre attacchi   6) incremento di magia				

<b>CAVE GOBLINS</b>					
Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>SNEEKS</u></b>	-	-	3	7	Alla fine del tuo turno Sneeks può scambiare posto con qualsiasi altra unità Cave Goblins che controlli
<b><u>Mook</u></b>	5	-	2	7	Quando attacchi con una unità Cave Goblins che controlli entro 3 spazi da Mook (escluso Mook stesso) aggiungi 1 al risultato dei dadi tirati
<b><u>The Eater</u></b>	4	-	3	6	Alla fine della tua fase di attacco devi scartare 1 qualsiasi unità Common a contatto di base con The Eater. Altrimenti scarta The Eater stesso
<b><u>Blarf</u></b>	1	-	0	5	In qualsiasi momento puoi rimuovere carte dal tuo Mazzo Magia e metterle sotto Blarf. Aggiungi 1 al valore di attacco di Blarf per ogni carta sotto di lui, fino a un massimo di +4
<b><u>Skagg</u></b>	4	D	1	6	All'inizio del tuo turno puoi scegliere una unità adiacente a Skagg: infliggi 1 ferita a tale unità
<b><u>Krag</u></b>	4	-	2	5	Krag non muove nella tua fase di movimento. Appena questa termina, puoi muovere Krag fino a 3 spazi
<b><u>Reeker</u></b>	4	-	2	5	Reeker non attacca durante la tua fase di attacco. Appena questa termina, puoi attaccare con Reeker
<b><u>Berserker</u></b>	2	-	2	2	Quando attacca, un Berserker può attaccare tutte le unità a contatto con lui. Risolvi ogni attacco separatamente
<b><u>Slinger</u></b>	0	D	1	1	Solo i colpi al 4+ sono considerati a segno quando attacchi con uno Slinger
<b><u>Fighter</u></b>	0	-	1	1	I Fighter non attaccano nella tua fase di attacco. Appena questa termina puoi attaccare gratis con massimo 2 unità di Fighter
<b><u>Climber</u></b>	1	D	1	1	Se un Climber è adiacente a un muro quando attaccato, riceve ferite solo al 4+. un Climber può muovere attraverso i muri ma deve terminare il movimento in uno spazio libero
<b><u>Beast Rider</u></b>	1	-	1	1	Nella fase di movimento, invece di muovere un Beast Rider normalmente, puoi muoverlo fino a 7 spazi liberi in linea retta
<b><u>Goblin Invincibility</u></b>	Fino all'inizio del tuo prossimo turno gli avversari feriscono le unità Cave Goblins che controlli solo al 6+				
<b><u>Goblin Rush</u></b>	Scegli fino a 3 unità Cave Goblins che controlli con un costo di evocazione zero e muovi ciascuna di massimo 2 spazi				
<b><u>Goblin Rage</u></b>	Tutte le unità Cave Goblins che controlli e che hanno un costo di evocazione pari a zero guadagnano la seguente abilità fino alla fine del turno: una volta per turno, dopo aver attaccato con questo Cave Goblin, puoi attaccare una seconda volta				
<b><u>Goblin Horde Attack</u></b>	Tutte le unità Cave Goblins che controlli guadagnano la seguente abilità fino alla fine del turno: ogni volta che questa unità attacca, aumenta di 1 il suo valore di attacco per ogni altra unità Cave Goblins adiacente al bersaglio				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)   2) evocazione   3) eventi   4) tre movimenti   5) tre attacchi   6) incremento di magia				

**PHOENIX ELVES**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>PRINCE ELIEN</b>	-	D	3	4	Invece di attaccare con Prince Elien, puoi scegliere un bersaglio entro 2 spazi in linea retta e infliggergli 2 ferite
<b>Fire Drake</b>	7	-	3	7	Invece di attaccare con Fire Drake, puoi scegliere un bersaglio entro 3 spazi in linea retta e infliggere a lui e a tutte le altre eventuali unità sulla linea 1 ferita a testa
<b>Kaeseall</b>	5	D	2	5	All' inizio del tuo turno puoi scegliere una unità Common o Champion adiacente a Kaeseall e prenderne il controllo fino alla fine del turno
<b>Maelena</b>	5	-	2	5	Quando attacchi con Maelena, aggiungi 1 ferita al bersaglio in aggiunta a quelle derivanti dall'attacco effettuato
<b>Laleya</b>	5	D	2	5	Quando Laleya attacca una carta adiacente, aggiungi 1 al suo valore di attacco
<b>Holleas</b>	4	D	2	5	Invece di attaccare con Holleas, puoi spendere 2 punti magia per cercare nella tua mano o nel tuo Mazzo Pesca una carta Fire Beast e piazzarla accanto a Holleas. Poi rimescola il Mazzo Pesca
<b>Rahlee</b>	4	-	1	4	Quando muovi Rahlee nella tua fase di movimento, puoi muoverla di 1 spazio aggiuntivo. Puoi muoverla attraverso altre unità ma deve terminare il movimento in uno spazio libero
<b>Guardian</b>	2	-	1	2	Quando attacchi con un Guardian, invece di tirare i dadi, assegna le ferite come se i dadi fossero andati tutti a segno
<b>Warrior</b>	1	-	2	1	Se un Warrior è sul campo alla fine del tuo turno, puoi spostarlo adiacente a un Muro che controlli
<b>Archer</b>	1	D	1	1	Quando attacchi con un Archer puoi colpire fino a 4 spazi di distanza
<b>Fencer</b>	0	-	1	1	Quando una Fencer è attaccata da una unità adiacente, se l'attacco non elimina la Fencer, l'unità attaccata subisce 1 ferita
<b>Fire Beast</b>	3	-	2	3	Invece di attaccare con questa Fire Beast puoi piazzare una ferita su di essa e su tutte le altre unità a lei adiacenti
<u>Spirit of the Phoenix</u>	Scegli una unità Phoenix Elves che controlli. Tale unità guadagna la seguente abilità fino alla fine del turno: quando attacchi, invece di tirare i dadi, assegna le ferite come se i dadi fossero andati tutti a segno				
<u>Burn</u>	Piazza 1 ferita su una qualsiasi unità Common o Champion				
<u>Magic Drain</u>	Scegli un nemico: se hai meno unità di lui sul campo, puoi rimuovere fino a 2 carte dal suo Mazzo Magia e piazzarle nel tuo Mazzo Magia.				
<u>Grater Burn</u>	Piazza 2 ferite su una qualsiasi unità Common o Champion				
<u>A Hero is Born</u>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca un Champion e rivelalo: mettilo nella tua mano e poi rimescola il mazzo				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)    2) evocazione    3) eventi    4) tre movimenti    5) tre attacchi    6) incremento di magia				

**GUILD DWARVES**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b>OLDIN</b>	-	D	2	6	Se Oldin è adiacente a un Muro quando un nemico lo attacca, subisce ferite solo al 4+
<b>Gror</b>	7	-	2	7	Quando Gror attacca un nemico adiacente, tutte le carte entro 2 spazi da Gror subiscono gli effetti dell'attacco, tranne Gror stesso
<b>Thorkur</b>	6	D	3	4	Una volta per turno, prima di piazzare ferite su Thorkur, puoi spendere 1 punto magia per evitare 1 ferita
<b>Baldar</b>	4	-	3	4	Quando Baldar è attaccato, se il tuo nemico fallisce anche 1 solo tiro, l'attacco non ha effetto su Baldar
<b>Grungor</b>	6	-	4	5	Quando muovi Grungor nella tua fase di movimento, puoi muoverlo di 2 spazi aggiuntivi: Grungor non può attaccare quando usa questa abilità
<b>Halvor</b>	5	-	1	8	Prima di attaccare con Halvor puoi aggiungere fino a 2 ferite alla sua carta. Aggiungi 1 al suo valore di attacco fino alla fine del turno per ogni ferita aggiunta in questo modo
<b>Tordok</b>	5	D	2	4	Quando un nemico tira i dadi per attaccare una unità Common che controlli adiacente a Tordok, infligge ferite solo al 5+
<b>Defender</b>	1	-	1	2	Quando una unità nemica è adiacente a un Defender, quell'unità non può essere mossa
<b>Engineer</b>	1	-	1	1	Quando attacca un Muro, aggiungi 2 al valore di attacco dell'Engineer
<b>Spearman</b>	1	D	1	1	Quando attacca una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco dello Spearman
<b>Guardman</b>	2	-	1	3	Una Guardsman riceve ferite solo al 4+
<b>Ballista</b>	2	D	1	3	La Ballista non può attaccare se si è mossa in questo turno. Quando attacchi, puoi attaccare fino a 5 spazi di distanza in linea retta. Contro un Muro, aggiungi 2 al valore di attacco della Ballista
<b>Heroic Feat</b>	Scegli una unità e aggiungi 2 al suo valore di attacco per il resto del turno				
<b>Besiege the Walls</b>	Scegli un nemico e aggiungi 3 ferite ad ogni suo Muro				
<b>Magic Drain</b>	Scegli un nemico: se hai meno unità di lui sul campo, puoi rimuovere fino a 2 carte dal suo Mazzo Magia e piazzarle nel tuo Mazzo Magia.				
<b>Reinforcements</b>	Scegli un nemico: se hai sul campo meno unità di lui, puoi immediatamente evocare sul campo di battaglia fino a 2 unità Common senza pagarne i costi				
<b>A Hero is Born</b>	Cerca nel tuo Mazzo Pesca un Champion e rivelalo: mettilo nella tua mano e poi rimescola il mazzo				
Turno: <b>1)</b> pescare (fino a 5 carte) <b>2)</b> evocazione <b>3)</b> eventi <b>4)</b> tre movimenti <b>5)</b> tre attacchi <b>6)</b> incremento di magia					

**MERCENARIES**

Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>RALLUL</u></b>	-	D	2	6	Una volta per turno, in qualsiasi momento, puoi scegliere un Muro entro 2 spazi in linea retta libera da Rallul. Puoi aggiungere fino a 2 ferite a tale Muro e pescare fino a 1 carta dal Mazzo Pesca per ogni ferita inflitta in questo modo
<b><u>Etch</u></b>	4	D	2	4	Invece di attaccare con Etch, puoi aggiungere 1 ferita a un muro a lui adiacente. Ogni volta che fai questo, puoi rimuovere una carta dalla cima del tuo Mazzo Scarti e metterla in cima al tuo Mazzo Magia
<b><u>The Seer</u></b>	3	D	2	3	Invece di attaccare con The Seer, scegli un giocatore. Se The Seer è adiacente a un muro di quel giocatore, guarda la prima carta del suo Mazzo Pesca e aggiungila alla mano oppure al Mazzo Scarti oppure al Mazzo Magia di tale giocatore
<b><u>Mundol</u></b>	7	D	3	5	Aggiungi 1 al valore di attacco di ogni Apprentice mage, Rune Mage, Time Mage che controlli e che si trova entro 2 spazi da Mundol
<b><u>Malevolence</u></b>	7	-	4	7	Dopo aver attaccato con Malevolence, piazza una ferita su questa carta
<b><u>Magos</u></b>	6	D	2	5	Fintanto che Magos è in campo, puoi pescare carte dal tuo Mazzo Pesca fino a da vere una mano di 7 carte
<b><u>Naan'Nashi</u></b>	5	-	2	6	Quando evochi Naan'Nashi, invece di piazzarlo accanto a un muro, puoi scegliere una unità Common che controlli. Rimpiazza l'unità con Naan'Nashi, scartala e piazza su Naan'Nashi le eventuali ferite subite dall'unità
<b><u>Khexhu</u></b>	5	-	2	5	Una volta per turno, dopo aver mosso Khexhu, puoi spendere 1 punto Magia per rimuovere da Khexhu 1 ferita
<b><u>Khan Queso</u></b>	3	-	2	4	Dopo aver mosso Khan Queso, devi tirare un dado per ogni unità a lui adiacente: al 5+ tali unità subiscono 1 ferita
<b><u>Sairook</u></b>	4	D	2	4	Se Sairook è ancora sul campo alla fine del tuo turno, puoi scegliere di rimuovere da lui tutte le ferite e ripizzarlo nella tua mano
<b><u>Grubs</u></b>	7	-	3	6	All'inizio del tuo turno, se Grubs non è entro 2 spazi dal tuo Summoner, riceve 2 ferite. Alla fine del turno, se Grubs è entro 2 spazi dal tuo Summoner, puoi immediatamente muoverlo fino a 2 spazi
<b><u>Hulgorad</u></b>	8	-	3	7	Invece di muovere normalmente, Hulgorad può caricare per 3 spazi in linea retta. Se muove in questo modo tutti e 3 gli spazi, aggiunge 1 al suo valore di attacco
<b><u>Rygos</u></b>	7	-	3	6	Alla fine della tua fase di attacco, se non ci sono unità nemiche adiacenti a Rygos, puoi scegliere una carta entro 3 spazi in linea retta da Rygos. Infliggi una ferita a tale carta
<b><u>Apprentice Mage</u></b>	0	-	1	1	Una volta per turno, quando attacchi con questo Apprentice Mage, puoi spendere 1 Punto Magia per aggiungere 1 al suo attacco oppure trattarlo come se avesse il simbolo arco
<b><u>Rune Mage</u></b>	2	D	1	2	Se il Rune Mage inizia la sua fase di movimento adiacente a un muro avversario, invece di muovere può prendere la carta in cima al Mazzo Magia avversario e metterla in cima al tuo
<b><u>Stone Golem</u></b>	2	-	2	3	Se lo Stone Golem muove più di 1 spazio durante la tua fase di movimento, non può attaccare in questo turno
<b><u>Spear Grounder</u></b>	2	-	1	2	Quando attacca una carta adiacente, aggiungi 1 al valore di attacco dello Spear Grounder. Uno Spear Grounder può attaccare una unità connessa a lui in diagonale, ma non la considera adiacente
<b><u>Vermin</u></b>	1	-	1	1	Dopo aver mosso un Vermin, devi tirare un dado per ogni unità a lui adiacente: al 5+ tali unità subiscono 1 ferita
<b><u>Stonecloack</u></b>	1	-	1	3	Quando evochi uno Stonecloack scegli un Muro che controlli con almeno 3 ferite rimaste. Piazza lo Stonecloack vicino al Muro, che subisce 3 ferite
<b><u>Owl Familiar</u></b>	2	-	1	2	Invece di attaccare con questo Owl Familiar, puoi guardare le prime 3 carte del tuo Mazzo Pesca. Mettine quante vuoi e in qualsiasi ordine sul fondo e lasciane quante vuoi e in qualsiasi ordine in cima.
<b><u>Bounder</u></b>	2	-	1	2	Invece di muovere normalmente con un Bounder, puoi muoverlo di 3 spazi in linea retta. Quando muove in questo modo può oltrepassare altre unità ma deve finire il movimento in uno spazio libero
<b><u>Demon Hand</u></b>	2	-	2	3	Prima di muovere questa Demon Hand puoi scegliere una unità a lei adiacente e tirare un dado: al 4+ l'unità scelta riceve 1 ferita. Quando questa Demon Hand è distrutta, il tuo Summoner subisce 1 ferita
<b><u>Magic Pulse</u></b>	Piazza un qualsiasi numero di carte dalla tua mano nel tuo Mazzo Magia. Aggiungi tale numero al valore di attacco del tuo Summoner fino alla fine del turno				
<b><u>Channeled Summon</u></b>	Durante questa fase Eventi, tutti gli Stone Golem che controlli sono considerati Muri. Puoi evocare durante questa fase Eventi				
<b><u>Wall Transference</u></b>	Scegli un Muro che controlli: puoi piazzarlo in uno spazio vuoto ovunque sul tuo lato del campo di battaglia				
<b><u>Reform Stone</u></b>	Prendi 1 Muro o 1 Stone Golem da un qualsiasi Mazzo Scarti e piazzalo in uno spazio vuoto sul tuo lato del campo di battaglia. Controlli tale carta.				
<b><u>Fury of Godshome</u></b>	Una singola volta, rimuovi fino a 3 ferite da qualsiasi Muro sul campo e aggiungile a una unità Common o Champion adiacente a tale Muro				
Turno: <b>1)</b> pescare (fino a 5 carte) <b>2)</b> evocazione <b>3)</b> eventi <b>4)</b> tre movimenti <b>5)</b> tre attacchi <b>6)</b> incremento di magia					

<b>THE FILTH</b>					
Nome	Evoc	Dist	Att	Fer	Abilità
<b><u>THE DEMAGOGUE</u></b>	-	D	2	6	Invece di attaccare col Demagogue, puoi cercare, nel tuo Mazzo Pesca o nel tuo Mazzo Scarti, una carta Mutazione. Mostrala e aggiungila alla tua mano. Mescola il Mazzo Pesca se la carta proveniva da lì
<b><u>The Abomination</u></b>	8	-	0	7	All'inizio della tua fase di attacco tira 1 dado: aggiungi il numero tirato al valore di attacco di The Abomination fino alla fine del turno
<b><u>Claw Mutant</u></b>	4	-	1	4	Quando attacca una unità Common o Champion, il valore di attacco del Claw Mutant è uguale al valore di punti vita originale del bersaglio, fino a un massimo di 5
<b><u>Corpulent Mutant</u></b>	4	-	1	4	Quando riceve 1 o più ferite, tira un dado: al 4+ ignora tutte quelle ferite
<b><u>Horror Mutant</u></b>	3	-	3	3	Una unità nemica non può attaccare nel turno in cui ha terminato il movimento adiacente a un Horror Mutant
<b><u>Winged Mutant</u></b>	3	-	3	3	Può muovere di 1 spazio aggiuntivo. Può muovere attraverso altre carte ma deve terminare il movimento in uno spazio libero
<b><u>Edible Mutant</u></b>	3	-	1	6	Quando una unità Filth Common che controlli finisce il movimento adiacente a questa mutazione, puoi rimuovere 1 ferita dall'unità mossa e piazzarla sulla Edible Mutant
<b><u>Spew Mutant</u></b>	3	D	2	3	Se il suo attacco infligge almeno 2 ferite, infliggi al bersaglio una ferita aggiuntiva
<b><u>Bestial Mutant</u></b>	2	-	2	3	Quando la muovi nella tua fase di movimento, puoi muoverla di 2 spazi aggiuntivi
<b><u>Tentacle Mutant</u></b>	1	-	2	2	Quando attacchi, puoi colpire carte entro 2 spazi in linea retta. Puoi attaccare attraverso altre unità, ma solo il bersaglio subisce l'attacco
<b><u>Zealot</u></b>	0	-	1	1	Gli Zealot non possono attaccare i Muri
<b><u>Cultist</u></b>	0	D	1	1	I Cultist non possono attaccare unità adiacenti
<b><u>Shield of the Hopeful</u></b>	Invece di giocare questa carta nella fase degli Eventi, puoi giocarla quando una unità Common dei Filth senza mutazioni sta per ricevere 1 o più ferite: ignora tutte le ferite ricevute				
<b><u>Possessed Wall</u></b>	Scegli un Muro nemico e piazzaci sopra questa carta. Tale Muro non può essere usato come punto di evocazione finché ha questa carta sopra. In qualsiasi momento il suo possessore può scartare 2 carte dalla sua mano per togliere questa carta dal suo Muro. Se il Muro è distrutto, scarta questa carta				
<b><u>Heretic's Rebuke</u></b>	Puoi prendere il controllo di una unità Common nemica entro 4 spazi dal tuo Summoner. Devi immediatamente giocare una mutazione, pagandola, e piazzarla sopra all'unità così posseduta.				
<b><u>Channel Corruption</u></b>	Puoi immediatamente evocare una mutazione senza pagarne il costo				
Turno:	1) pescare (fino a 5 carte)   2) evocazione   3) eventi   4) tre movimenti   5) tre attacchi   6) incremento di magia				