

4

APFELZAUBERIN

STK 1800

SCH 1200

Arkanist/Dunkelheit

"Komm, hier hast du einen Apfel – so verführt dich mit Süßen."

5

GEIST DER DREI TALENTE

Arkanum

Wenn du diese Karte aktivierst, wähle 1 Weg:

- Ziehe 2 Karten
- Schicke 1 gegnerisches Wesen in den Fluss
- Wähle 1 Handkarte deines Gegners, sie geht unter seinen Vorrat.

"3 Wege, 3 Geister – wähle Weise, wie ein Meister."

3

AKADEMIE DER SCHATTENPADE

Spielfeld Arkanum

So lange diese Karte liegt, erhalten alle "Dunkelheits-Arkanisten" +200 STK. Immer wenn du 1 "Arkanum" aktivierst, wirf eine Münze. Bei Kopf - sende 1 Karte von deinem Vorrat in den Fluss. Bei Zahl - erhalte 1 Seelenpunkt.

"Ein finsternes Refugium der Arkanisten."

3

ANTIKER STAB DER ANTIKE

Arkanum

Rüste nur einen Arkanisten oder ein Antik Wesen mit dieser Karte aus. Erhöht die STK um +300.

"Der Stab spricht in flüsternden Formeln – nur jene, die Runen verstehen, entfesseln seine Macht."

5

AURELIA DIE RABENHEX

STK 1900

SCH 1200

Arkanistin/Dunkelheit/Effekt

Wenn diese Karte gebunden wird, drehe eine Karte des Gegners zurück in die verdeckte Position.

"Sie hatte einst ein Herz – heute bringt sie den Schmerz."

4

CHRONO ARKANIST

STK 1600

SCH 1200

Arkanist/Dunkelheit/Effekt

Schicke 1x pro Zirkel, ein "Siegel" oder "Arkanum" deiner Wahl in den Fluss. Die gewählte Karte, bleibt dort für zwei Zirkel, dann kehrt sie zurück.

"Zeit ist mehr als Magie – sie fließt ständig."

6

FINSTERE ARKANE NOVIZIN

STK 2100

SCH 1700

Arkanist/Dunkelheit/Effekt

Erhält für jeden weiteren "Arkanisten" auf dem Feld oder im Fluss +300 STK.

"Sie ist die jüngste Novizin, mit der größten arkanen Energie."

8

FINSTERER ARKANER GELEHRTER

STK 2600

SCH 2200

Arkanist/Dunkelheit/Verschmelzung/Effekt

Kann nur durch Verschmelzung von "Chrono Arkanist" und "Finsterer Arkaner Meister" gebunden werden. Wenn diese Karte gebunden wird, nimm 1 "Arkanum" das "Arkanisten" erwähnt aus deinem Vorrat.

"Er ist alt, weise und finster – sei auf der Hut."

7

FINSTERER ARKANER MEISTER

STK 2500

SCH 2100

Arkanist/Dunkelheit

"Er ist der stärkste Arkanist, der Meister der bekannten und unbekannten Welt."

7

FINSTERER ARKANIST DER CHRONIKEN

STK 2800

SCH 2500

Arkanist/Dunkelheit/Effekt

Kann nur gebunden werden, wenn du "Chrono Arkanist" und "Finstere Arkane Novizin" in den Fluss schickst. Annulliere 1x pro Zirkel, ein "Arkanum" deines Gegners.

*"Erkennt mehr Magie - als alle Arkanisten vor ihm."*

3

FLUSSANGLER

Siegel

Kann nur aktiviert werden, wenn der Gegner mindestens ein Arkanum im Fluss hat. Wähle ein Arkanum aus dem Fluss deines Gegners, Aktiviere es sofort ohne Kosten. Danach geht es ins Exil. Du darfst keine Karte mit gleichem Namen in deinem Vorrat haben.

3

FRÜHLINGSSCHILD ELEVYN

Siegel

Aktiviere dieses Siegel und wähle, ein offenes Wesen oder ein Arkanum deines Gegners und annulliere alle Effekte bis zum Ende des Zirkels. Zusätzlich kann keine Kette als Reaktion erfolgen.

*"Der Frühling deckt alles zu"*

2

GEBANNT ARKANE ENERGIE

Arkanum

Wähle ein aktives Arkanum deines Gegners. So lange diese Karte aktiv ist, gilt die gewählte Karte als neutralisiert. Ihre Effekte werden nicht ausgeführt, sie kann nicht ersetzt oder erneut aktiviert werden. Wird diese Karte zerstört, wird das gebannte Arkanum ins Exil geschickt.

4

GEWAND DES ARKANISTEN

Arkanum/Ausrüstung

Rüste nur eine Karte damit aus, die Arkanist im Namen erwähnt. Das ausgerüstete Wesen erhält +400 STK. Wenn diese Karte zerstört wird, darfst du ein Arkanum, dass Arkanist erwähnt aus deinem Vorrat nehmen.

4

HAUS DER SCHWESTERN

Spielfeld Arkanum

So lange diese Karte aktiv ist, erhält "Tochter des Hexers" 1x pro Zirkel, die Fähigkeit ihre Position von STK Modus in den SCH Modus zu wechseln.

*"Das Haus der Schwestern - ein Zuhause, oder ein Gefängnis?"*

4

HERBSTLAUB ZAUBERIN

STK 1200

SCH 1700

Zauberin/Erde

*"Ihr Lächeln ist weich wie das Licht im Herbst - und doch erreicht es Ihre Augen nicht."*

4

HERBSTLICHT ARAEL

Siegel

Aktiviere diese Karte wenn dein Gegner versucht ein Wesen aus dem Fluss zurück zu rufen. Schicke das Wesen und diese Karte ins Exil.

*"Du bist berufen - und ich begleite dich."*

4

KANNE DER BEGERLICHKEIT

Arkanum

Ziehe 2 Karten, danach mische deinen Vorrat. Lege eine Karte auf deinen Vorrat, die andere darfst du auf der Hand behalten.



