

Gift of Life	Telekinesis	Mitra's Healing	Borne by the Wind
Выбери героя на линии видимости. Передвинь до 2 ^x кристаллов из своего Резерва в его Резерв	Подбери предмет на линии видимости с удельным весом ≤ 3 .	Выбери героя в своей области и брось оранжевый кубик. Этот герой передвигает кристаллы из своей зоны Ранений в свой Резерв соразмерно символам на выпавшей грани.	Получи черту <i>Полет</i> до конца хода.
Mind Control	Teleportation	Set's Possession	Magical Dizziness
Выложи число кристаллов на эту карту из своего Резерва и выбери врага не на своей линии видимости. Он получает столько же очков Движения, а ты прогоняешь его прочь, так чтобы он не получил урон.	Выложи число кристаллов на эту карту из своего Резерва. За каждый выложенный кристалл передвинь свою фигурку на смежную область.	Выбери персонажа до 2 ^x областей от тебя. Если у него нет черты <i>Блокировка</i> , он не сможет сдвинуться в его следующую активацию или во время следующей фазы Действий, когда он выберет агрессию. В противном случае, персонаж теряет черту <i>Блокировка</i> на этот ход.	Выбери персонажа с чертой <i>Заклинатель</i> на линии видимости. Игрок, контролирующий этого персонажа, должен будет сдвигать 1 кристалл из своего Резерва в свою зону Усталости в дополнение к цене за кастование. Этот эффект закончится в начале вашего следующего хода или активации.
Set's Halo	Lightning Storm	Bori's Rage	Set's Bite
Значение вашей брони возросло на 1. Этот эффект закончится, когда вы смените настрой на агрессию или ваша группа активируется.	Проведите атаку по зоне по линии видимости, бросив 2 красных кубика. Если сила атаки выше защиты, то защитники получают урон, равный этой разнице.	Атакуйте персонажа на линии вашей видимости, бросив 2 оранж. кубика. Если сила атаки выше защиты, то защитники получают урон, равный этой разнице.	Атакуйте персонажа на линии вашей видимости, бросив 2 оранжевых кубика. Игрок, контролирующий этого персонажа, должен будет сдвигать 1 кристалл из своего Резерва в свою зону Усталости. Если сила атаки выше защиты, то защитники получают урон, равный этой разнице.
Kiss of Death	Energy Drain	Pestilential Swarm	Mitra's Halo
Проведите атаку по своей зоне (исключая себя), бросив 3 красных кубика. Если сила атаки выше защиты, то защитники получают урон, равный этой разнице. Уберите вашу фигурку с поля.	Выберите персонажа в смежной к вам области на линии вашей видимости. Этот персонаж сдвигает 1 кристалл из своего Резерва в свою зону Усталости, а вы сдвигаете 3 кристалла из области Усталости в ваш Резерв.	Проведите атаку по своей зоне (исключая себя и нежить), бросив 3 желтых кубика. Персонажи не могут защититься от этой атаки, и получают урон равный силе проведенной атаки.	Значение вашей брони возросло на 2. Этот эффект закончится, когда вы смените настрой на агрессию или ваша группа активируется.