

<p>2 / 2 </p> <p><b>Mitra Gyógyítása</b></p> <p>Válassz ki egy veled azonos mezőn álló hőst, és dobj  kockával. A kiválasztott hős annyi követ rakhat vissza a Sérüléseiből a Tartalékába, amennyi jelet dobtál.</p>	<p>2 / 2 </p> <p><b>Az Élet Ajándéka</b></p> <p>Válassz ki egy hőst, amelyekre van rálátásod. Tegyé át legfeljebb 2 követ a Tartalékodból az ő Tartalékába.</p>	<p>1 / 1 </p> <p><b>Telekinézis</b></p> <p>Vegyél fel egy olyan, legfeljebb 3-as súlyú tárgyat, amire van rálátásod.</p>	<p>1 / 3 </p> <p><b>Elmeirányítás</b></p> <p>Tegyél erre a kártyára a Tartalékodból bármennyi követ, és válassz ki egy olyan ellenfelet, amire nincs rálátásod. A kiválasztott ellenfeled ennyi mozgáspontot kap, amit el kell költened a mozgására, de nem sérülhet ettől.</p>
<p>3 / 3  </p> <p><b>Fertőző Rovarraj</b></p> <p>Támadd meg a mezőt, amin állsz, kivéve magad és az élőholtakat, dobj  kockákkal.</p> <p>Nem lehet védekezni az ellen a támadás ellen. A megtámadott karakterek a támadás erejét sebződik.</p>	<p>2 / 2 </p> <p><b>Szet Dicsfénye</b></p> <p>Páncél értéked 1-gyel magasabb. A varázslat megszűnik, amikor óvatosról agresszívra váltasz, vagy aktiválják a csoportod.</p>	<p>2 / 2 </p> <p><b>Mágiazavarás</b></p> <p>Válassz ki egy varázslásra képes karaktert, amelyekre van rálátásod. Varázslatainak használata +1 kőbe kerül. Ez a hatás következő köröd elejéig vagy aktiválásodig tart.</p>	<p>1 </p> <p><b>Teleport</b></p> <p>Tegyél a Tartalékodból bármennyi követ erre a kártyára. Minden, erre a kártyára tett kőért átteheted karaktered egy szomszédos mezőre.</p>
<p>1 / 1 </p> <p><b>Energiaelszívás</b></p> <p>Válassz ki egy hőst, amelyekre van rálátásod. Ennek a karakternek át kell tennie 1 követ a Tartalékából a Kimerültségébe, te pedig áthetesz legfeljebb 3 követ a Kimerültségedből a Tartalékodba.</p>	<p>3 / 3  </p> <p><b>A Halál Csókja</b></p> <p>Támadd meg a mezőt, amin állsz, kivéve magad  kockákkal.</p> <p>Ha a támadóerő nagyobb, mint a védekezés, a kettő különbsége a sebzés. Ez után vedd le a figurád a tábláról.</p>	<p>2 / 2 </p> <p><b>Szet Csípése</b></p> <p>Támadj meg egy karaktert, amire van rálátásod, dobj  kockákkal. Célpont karakternek át kell tennie 1 követ a Tartalékából a Kimerültségébe. Ha a támadóerő nagyobb, mint a védekezés, a kettő különbsége a sebzés.</p>	<p>2 / 2 </p> <p><b>Bőri Haragja</b></p> <p>Támadj meg egy karaktert, amire van rálátásod, dobj  kockákkal. Ha a támadóerő nagyobb, mint a védekezés, a kettő különbsége a sebzés.</p>
<p>3 / 3  </p> <p><b>Villámsújtás</b></p> <p>Támadj meg egy mezőt, amelyikre van rálátásod, dobj  kockákkal.</p> <p>Ha a támadóerő nagyobb, mint a védekezés, a kettő különbsége a sebzés.</p>	<p>2 / 4 </p> <p><b>Szet Bilincse</b></p> <p>Válassz egy, téled legfeljebb 2 mezőre levő karaktert. Ha nincs Blokkolása, nem mozoghat következő aktiválásakor, vagy olyan Akció fázisában, amikor agresszív. Ha van, akkor elveszíti a Blokkolást a következő körében.</p>	<p>3 / 3 </p> <p><b>Mitra Dicsfénye</b></p> <p>Páncél értéked 2-vel magasabb. A varázslat megszűnik, amikor óvatosról agresszívra váltasz, vagy aktiválják a csoportod.</p>	<p>1 / 1 </p> <p><b>Szelek Szárnyán</b></p> <p>Kör végéig Repülést kapsz.</p>