

FIRE BOLT

あなたのインベントリーに
レッド・クリスタル1個を得る。



レンジド・ファイアー・アタック3

1/28

ICE BOLT

あなたのインベントリーに
ブルー・クリスタル1個を得る。



レンジド・アイス・アタック3

2/28

SWIFT BOLT

あなたのインベントリーに
ホワイト・クリスタル1個を得る。



レンジド・アタック4

3/28

CRUSHING BOLT

あなたのインベントリーに
グリーン・クリスタル1個を得る。



シージアタック3

4/28

BLOOD RAGE

アタック2
1ウウンド被って、これをアタック5
に引き上げてよい。



アタック4
1ウウンド被って、これをアタック9に
引き上げてよい。

5/28

ICE SHIELD

アイス・ブロック3



アイス・ブロック3。この方法でブロック
されている敵1体のアーマーを3減らす。
アーマーは1より低くならない。

6/28

AGILITY

ムーヴ2
このターンの戦闘中、あなたは任意量の
ムーヴポイントを消費してよく、
その1ポイント毎にアタック1を得る。



ムーヴ4。このターンの戦闘中、ムーヴポイントを
任意に消費してよい。1消費毎にアタック1、
または2消費毎にレンジド・アタック1、
またはその組み合わせ。

7/28

REFRESHING WALK

ムーヴ2及びヒール1
戦闘中にプレイする場合、
ムーヴ2のみ。



ムーヴ4及びヒール2
戦闘中にプレイする場合、
ムーヴ4のみ。

8/28

INTIMIDATE

インフルエンス4かアタック3
あなたのターン終了時に評判-1。



インフルエンス8かアタック7
あなたのターン終了時に評判-2。

9/28

FROST BRIDGE

ムーヴ2
このターン、沼地の移動コストは
1になる。



ムーヴ4
あなたは湖を通り抜けられる。
さらに、このターン、湖と沼地の
移動コストは1になる。

10/28

SONG OF WIND

ムーヴ2
このターン、平原、砂漠、荒地の
移動コストは1減る（最低0）。



ムーヴ2。平原、砂漠、荒地の移動コスト
は2減る（最低0）。あなたはブルー・マナ1を
支払うことで、このターン、移動コスト0で
湖を通り抜けてもよい。

11/28

PATH FINDING

ムーヴ2
このターン、全地形の移動コストが
1減る（最低2）。



ムーヴ4
このターン、全地形の移動コストが
2へと低下する。

12/28

BLOOD RITUAL

ウウンド1を負う。あなたのインベントリー
にレッド・クリスタル1個を得て、さらに
任意色（基本色以外も可）の
マナトークン1個を得る。



ウウンド1を負う。任意色（基本色以外も可）
のマナトークン3個を得る。基本色1マナを
支払うなら、インベントリーにその色のクリ
スタル1個を得てよい。

13/28

PURE MAGIC

あなたがこれをプレイする時、1マナを支
払うこと。支払った色がグリーンならムー
ヴ4。ホワイトならインフルエンス4。ブ
ルーならブロック4。レッドならアタック4。



あなたがこれをプレイする時、1マナを支払うこと。
支払った色がグリーンならムーヴ7。ホワイトならイ
ンフルエンス7。ブルーならブロック7。レッドなら
アタック7。

14/28

HEROIC TALE

インフルエンス3
あなたのターンの終了時に、このターン
あなたがリクルートしたユニット1につき、
評判+1。



インフルエンス6
あなたのターンの終了時に、このターン
あなたがリクルートしたユニット1につき、
フェイム+1及び評判+1。

15/28

REGENERATION

ヒール1
あなたの指揮するレベルIか
レベルIIのユニットをレディにせよ。



ヒール2
あなたの指揮するレベルIIかレベルIII
のユニットをレディにせよ。

16/28

INTO THE HEAT

戦闘開始時にこのカードをプレイせよ。あ
なたの全ユニットのアタック値とブロック
値はこの戦闘に限り2増える。このターン、
ユニットにダメージを割り当てできない。



戦闘開始時にこのカードをプレイせよ。あなたの
全ユニットのアタック値とブロック値はこの戦闘
に限り3増える。このターン、ユニットにはダメ
ージを割り当てできない。

17/28

STEADY TEMPO

ムーヴ2。あなたのターン終了時に、
このカードを捨て山に置く代わりに、
ディードデッキが空でないならば、
その一番底に置いてよい。



ムーヴ4。あなたのターン終了時に、
このカードを捨て山に置く代わりに、
ディードデッキの天辺に置いてよい。

18/28

DIPLOMACY

インフルーエンス2
このターン、ブロックとして
インフルーエンスを使ってよい。



インフルーエンス4
アイスかファイアーを選べ。このターン、選
んだエレメントのブロックとしてインフ
ルーエンスを使ってよい。

19/28

IN NEED

インフルーエンス3
あなたの手札の、及びあなたの指揮す
るユニットのウインドカード1枚につき、
追加のインフルーエンス1を得る。



インフルーエンス5
あなたの手札の、及びあなたの指揮する
ユニットのウインドカード1枚につき、追加
のインフルーエンス2を得る。

20/28

DECOMPOSE

あなたがこのカードをプレイする時、手札から
アクションカード1枚をスロウン・アウェイすること
そのカードと同一色のクリスタル2個を
インベントリーに得る。



あなたがこのカードをプレイする時、手札からアク
ションカード1枚をスロウン・アウェイせよ。そのカー
ドと一致しない基本色のクリスタル1個ずつを
インベントリーに得る。

21/28

CRYSTAL MASTERY

あなたが既に所持しているクリスタル1
個と同一色のクリスタル1個をインベン
トリーに得る。



このターンにあなたが消費したクリスタ
ルは、ターン終了時にあなたのインベン
トリーに戻る。

22/28

MANA STORM

ソースにある、基本色を表示しているマナダイス
を選べ。その色のクリスタル1個をあなたのインベン
トリーに得る。それから直ちにそのダイスを
再ロールしてソースへ戻す。



ソースにある全ダイスを再ロールすること。あなた
はこのソースから余分にダイス3個を使うことが
できる。さらに、ブラックかゴールドを表示している
ダイスを、このラウンドと無関係に、任意の基本色と
して使うことができる。

23/28

AMBUSH

ムーヴ2
あなたがこのターンに最初にプレイするものの内、
最初のアタックカード（タイプ問わず）に+1か、
最初のブロックカード（タイプ問わず）に+2。



ムーヴ4
あなたがこのターンに最初にプレイするものの内、
最初のアタックカード（タイプ問わず）に+2か、
最初のブロックカード（タイプ問わず）に+4。

24/28

MAXIMAL EFFECT

あなたがこれをプレイする時、
手札から、もう1枚のアクションカードを
スロウン・アウェイすること。その
カードの基本効果を3倍して使う。



あなたがこれをプレイする時、手札から、もう1枚の
アクションカードをスロウン・アウェイすること。
そのカードの増強効果を（マナ消費無しで）
2倍して使う。

25/28

MAGIC TALENT

任意色のカード1枚をディスカードせよ。このターン、
スペルオファークラウド内で捨て札と同一色のスペルカー
ド1枚を手札にあるものとしてプレイしてよい。
そのカードはスペルオファークラウドに留まる。



あなたがこれをプレイする時、任意色の
マナ1を支払うこと。スペル・オファークラウドから
その色のスペルカード1枚を得て、あなた
の捨て山へそれを置く。

26/28

LEARNING

インフルーエンス2
このターン中に1回、あなたはインフルーエンス6を
支払って、上級アクションオファークラウドから、あなたの捨て
て山へ、上級アクションカード1枚を得てよい。



インフルーエンス4。このターン中に1回、あなたは
インフルーエンス9を支払って、上級アクションオ
ファークラウドから、あなたの手札へ、上級アクションカード
1枚を得てよい。

27/28

TRAINING

手札からアクションカード1枚をスロウン
アウェイした上で、上級アクション・オ
ファークラウドから同一色のカードを1枚取り、あ
なたの捨て山へそれを置く。



手札からアクションカード1枚をスロウン
アウェイした上で、上級アクション・オファークラウド
から同一色のカードを1枚取り、あなたの
手札へそれを入れる。

28/28

FIREBALL

レンジ・ファイアー・アタック5

1/20

SNOWSTORM

レンジ・アイス・アタック5

2/20

EXPOSE

標的のエネミーが、この戦闘では、全ての要塞化とレジスタンスを失う。
レンジ・アタック2。

3/20

FIRESTORM

1ウインドを被る。
シージ・ファイアー・アタック8

7/20

BLIZZARD

1ウインドを被る。
シージ・アタック8

8/20

MASS EXPOSE

エネミー（複数可）がこの戦闘では、全ての要塞化を失うか、エネミー（複数可）がこの戦闘では、全てのレジスタンスを失う。
レンジ・アタック3。

9/20

WHIRLWIND

標的のエネミーはこの戦闘で攻撃しない。

10/20

UNDERGROUND TRAVEL

3スペース以内で、明らかになっているマップ上を移動せよ。沼地や湖を通過したり目的地にしたりできず、安全地帯で移動を終えねばならない。この方法での移動はランページング・エネミーを誘発しない。

11/20

BURNING SHIELD

ファイアー・ブロック4。このカードを含むブロックが成功した場合、あなたのアタック・フェイズの間、このカードをファイアー・アタック4として使うことができる。

12/20

TORNADO

戦闘のアタック・フェイズにのみプレイできる。
標的のエネミー・トークンを破壊する。

13/20

UNDERGROUND ATTACK

要塞化サイト（か他プレイヤーが居るスペース）で移動を終えることを除き、基本効果と同じ。移動が終了すると、襲撃（またはそのプレイヤーへの攻撃）として勘定される。サイトの要塞化を無視すること。戦闘後撤退するなら、元居た位置へ戻ることに。

14/20

EXPLODING SHIELD

ファイアー・ブロック4。このカードを含むブロックが成功した場合、ブロックされたエネミーを抹殺する。

15/20

DEMOLISH

このターン、サイト要塞化を無視する。
エネミー（複数可）はアーマー-1（下限は1）を負う。

16/20

SPACE BENDING

このターン、あなたから2スペースの距離を隣接しているものとみなして、移動や新しいタイルの探検が行える。この方法で飛び越すスペースをいづれも無視する。あなたの移動は、このターン、ランページング・エネミーを誘発しない。
※ 2スペース=1ムーヴポイント。
タイル公開には別途2ポイント。

17/20

CALL TO ARMS

このターン、ユニット・オファーにある1ユニットの能力1つを、それがリクルート済みの自軍ユニットであるものとして使うことができる。このユニットにはダメージを割り当てることはできない。

18/20

DISINTEGRATE

戦闘のアタック・フェイズにのみプレイできる。
標的のエネミー・トークンを破壊する。それ以外のエネミー（複数可）はアーマー-1（下限は1）を負う。

19/20

TIME BENDING

あなたのターン終了時に、ラウンドの残りの間、このカードを脇へどけておく。このカードを除く、このターンにプレイし終えたカード（ディスカードやスロウ・アウェイしていないもの）をまとめて手札に戻す。ターン終了手順の“新しいカードをドロー”パートをスキップせよ。
直ちにもう1ターンを行え。

20/20

CALL TO GLORY

コスト消費無しで、ユニット・オファーからユニット1つをリクルートせよ。（コマンド・リミットに達しているなら、まず自軍ユニットのひとつを解散させること。）

21/20

TREMOR

標的のエネミーがアーマー-3を被るか、全ての敵がアーマー-2を被る。アーマーは1より低くならない。

FLAME WALL

ファイアーアタック5か
ファイアーブロック7

MANA BOLT

あなたがこれをプレイする際、1マナを支払うこと。
ブルーを払ったのなら、アイスアタック8。
レッドなら、コールド・ファイアーアタック7。
ホワイトなら、レンジド・アイスアタック6。
グリーンなら、シージ・アイスアタック5。

EARTHQUAKE

標的のエネミーがアーマー-3（要塞化ならアーマー-6）を被るか、全ての敵がアーマー-2（要塞化ならアーマー-4）を被る。アーマーは1より低くならない。

FLAME WAVE

ファイアーアタック5か
ファイアーブロック7。
このアタックかブロックは、あなたが対峙しているエネミートークン1枚につき2上昇する。

MANA THUNDERBOLT

あなたがこれをプレイする際、1マナを支払うこと。
ブルーを払ったのなら、アイスアタック11。
レッドなら、コールド・ファイアーアタック10。
ホワイトなら、レンジド・アイスアタック9。
グリーンなら、シージ・アイスアタック8。

CHILL

標的のエネミーはこの戦闘では攻撃しない。その敵がファイアー・レジスタンスを備えているのなら、当ターンの残りの間、それを失う。

WINGS OF WIND

あなたがこれをプレイする際、1-5ムーヴポイントを消費し、明らかになっているマップ上を、ポイントあたり1スペース移動する。安全地帯で移動を終えること。この方法での移動はランページング・エネミーを誘発しない。

RESTORATION

ヒール3。
あなたが森林に居る場合、代わりにヒール5。

LETHAL CHILL

標的のエネミーはこの戦闘では攻撃せず、当ターンの残りの間、アーマー-4（最低は1）を負う。

WINGS OF NIGHT

標的のエネミーはこの戦闘で攻撃しない。あなたは標的を増やしてもよい：
ただし、2番目の敵には1ムーヴポイントを支払い、3番目の敵には2ムーヴポイントを支払い、以下同様。

REBIRTH

ヒール3。
森林に居る場合、代わりにヒール5。
価値にして最大3レベルまでのユニット（複数可）をレディにする。
森林に居る場合、代わりに5レベルまでのユニット（複数可）をレディにする。

MANA MELTDOWN

他プレイヤー各自は、失われることになるクリスタル1個を、自身のインベントリからランダムに選ぶ。あなたはこの方法で失われたクリスタル1個をインベントリに獲得する。あなたがこのスペルをプレイした時に、インベントリにクリスタルの持ち合わせの無かったプレイヤーは代償に1ウインドを被る。

MANA CLAIM

ソースから基本色のマナダイス1個を取り、ラウンドの終了時まであなたのプレイエリアに保持する。あなたは、このターンにその色のマナトークン3個を獲得するか、あるいはラウンドの残りの毎ターン（あなたの次ターンから）にその色のマナトークン1個を獲得することができる。

MIND READ

1色選ぶ。その色のクリスタル1個をあなたのインベントリに獲得する。あなた以外のプレイヤーは各自、その色のスペルかその色のアクションカード1枚を手札からディスカードしなければならない。さもなければ、手札を明らかにして、その色を持っていないことを示す。

MANA RADIANCE

あなたがこれをプレイする時、マナの基本色を選ぶ。あなたを含む各プレイヤーは自身が所持する該当色のクリスタル1個につき1ウインドを被る。選んだ色のクリスタル2個をあなたのインベントリに獲得せよ。

MANA CURSE

基本効果と同じ。加えてラウンドの終了時まで：他プレイヤーが（由来を問わず）その色のマナ1つ以上を彼らのターンに使う度に、彼らは1ウインドを被る。各プレイヤーがこの要領で負うことができるのは、ターン毎に1ウインドのみ。

MIND STEAL

基本効果と同じ。加えて、あなたはこの要領でディスカードされたアクション（スペルは不可）カードの内1枚を恒久的に盗んだことにできる。盗んだカードはあなたの手札に入る。

MEDITATION

あなたの捨て山からランダムに2枚を取り、あなたのディードデッキの天辺か一番底に入れる。このターンの終了時、ハンドリミットを超過する2枚をドローする。

TRANCE

カードをランダムに取る代わりに選べることを除き、基本効果と同じ。

16/20

ENERGY FLOW

ユニット1つをレディにする。そうする場合、あなたを除くプレイヤーのユニットエリアにあるレベルII以下のユニット1つをスペントにしてよい。

ENERGY STEAL

ユニット1つをレディにする。そうする場合、そのユニットは更にヒールされ、あなたを除くプレイヤーのユニットエリアにあるレベルIII以下のユニット1つをスペントにしてよい。

20/20

PEASANTS

- アタックかブロック2
- インフルーエンス2
- ムーヴ2

3/20

HERBALISTS

- ヒール2
- レベルIかIIのユニットをレディにする。
- グリーン・マナトークン1個を得る。

4/20

FORESTERS

- ムーヴ2
このターン、森林、丘陵、沼地の移動コストは1低下する。下限0。
- ブロック3

5/20

PEASANTS

- アタックかブロック2
- インフルーエンス2
- ムーヴ2

2/20

HERBALISTS

- ヒール2
- レベルIかIIのユニットをレディににする。
- グリーン・マナトークン1個を得る。

5/20

FORESTERS

- ムーヴ2
このターン、森林、丘陵、沼地の移動コストは1低下する。下限0。
- ブロック3

7/20

PEASANTS

- アタックかブロック2
- インフルーエンス2
- ムーヴ2

1/20

ILLUSIONISTS

- インフルーエンス4
- 標的の要塞化でないエネミーはこの戦闘では攻撃しない。
- ホワイト・クリスタル1個をインベントリーに得る。

16/20

UTEM SWORDSMEN

- アタックかブロック3
- アタックかブロック6
このユニットはウウンド状態になる。

12/20

GUARDIAN GOLEMS

- アタックかブロック2
- ファイアーブロック4
- アイスブロック4

14/20

ILLUSIONISTS

- インフルーエンス4
- 標的の要塞化でないエネミーはこの戦闘では攻撃しない。
- ホワイト・クリスタル1個をインベントリーに得る。

17/20

UTEM SWORDSMEN

- アタックかブロック3
- アタックかブロック6
このユニットはウウンド状態になる。

13/20

GUARDIAN GOLEMS

- アタックかブロック2
- ファイアーブロック4
- アイスブロック4

15/20

CATAPULTS

- シージアタック3
- シージ・ファイアーアタック5
- シージ・アイスアタック5

15/20

ALTEM GUARDIANS

- アタック5
- ブロック8。スウィフトネスを備えたアタック1つに対して2回勘定する。
- あなたが指揮する全ユニットはこのターン全てのレジスタンスを得る。

20/20

NORTHERN MONKS

- アタックかブロック3
- アイスアタックかアイスブロック4

19/20

SAVAGE MONKS

- アタックかブロック3
- シージアタック4

20/20

RED CAPE MONKS

- アタックかブロック3
- ファイアーアタックかファイアーブロック4

18/20

ICE MAGES

アイスアタックか
アイスブロック4

シージ・アイスアタック4

ブルー・マナトークン1個を得、
インベントリーにブルー・クリス
タル1個を得る。

7/20

AMOTEP GUNNERS

アタックかブロック5

レンジド・ファイアーアタック6

9/20

AMOTEP FREEZERS

アタックかブロック5

標的のエネミーはこの戦闘
では攻撃せず、アーマー-3
(下限1)を負う。

11/20

ICE MAGES

アイスアタックか
アイスブロック4

シージ・アイスアタック4

ブルー・マナトークン1個を得、
インベントリーにブルー・クリス
タル1個を得る。

8/20

AMOTEP GUNNERS

アタックかブロック5

レンジド・ファイアーアタック6

10/20

AMOTEP FREEZERS

アタックかブロック5

標的のエネミーはこの戦闘
では攻撃せず、アーマー-3
(下限1)を負う。

12/20

FIRE GOLEMS

アタックかブロック3

レンジド・ファイアーアタック4

1/20

ICE GOLEMS

アタックかブロック3

アイスアタック6

3/20

FIRE MAGES

レンジド・ファイアーアタック3

ファイアーアタックか
ファイアーブロック6

レッド・マナトークン1個を得、
インベントリーにレッド・クリス
タル1個を得る。

5/20

FIRE GOLEMS

アタックかブロック3

レンジド・ファイアーアタック4

2/20

ICE GOLEMS

アタックかブロック3

アイスアタック6

4/20

FIRE MAGES

レンジド・ファイアーアタック3

ファイアーアタックか
ファイアーブロック6

レッド・マナトークン1個を得、
インベントリーにレッド・クリス
タル1個を得る。

6/20

CATAPULTS

シージアタック3

シージ・ファイアーアタック5

シージ・アイスアタック5

13/20

ALTEM MAGES

任意色マナトークン2個を得る。

コールドファイアー・アタック5か
コールドファイアー・ブロック5。
ブルーかレッドのマナ1を払えば
7に、両方払えば9に上昇。

ひとつ選べ：この戦闘でプレイする
全アタックをコールドファイアーアタ
ックにするか、全アタックを既存エレメン
ト付きのシージアタックにする。

16/20

ALTEM GUARDIANS

アタック5

ブロック8。スウィフトネスを
備えたアタック1つに対して
2回勘定する。

あなたが指揮する全ユニット
はこのターン全てのレジスタ
ンスを得る。

18/20

CATAPULTS

シージアタック3

シージ・ファイアーアタック5

シージ・アイスアタック5

14/20

ALTEM MAGES

任意色マナトークン2個を得る。

コールドファイアー・アタック5か
コールドファイアー・ブロック5。
ブルーかレッドのマナ1を払えば
7に、両方払えば9に上昇。

ひとつ選べ：この戦闘でプレイする
全アタックをコールドファイアーアタ
ックにするか、全アタックを既存エレメン
ト付きのシージアタックにする。

17/20

ALTEM GUARDIANS

アタック5

ブロック8。スウィフトネスを
備えたアタック1つに対して
2回勘定する。

あなたが指揮する全ユニット
はこのターン全てのレジスタ
ンスを得る。

19/20

UTEM CROSSBOWMEN

 アタックかブロック3

 レンジドアタック2

8/20

UTEM GUARDSMEN

 アタック2

 ブロック4
スウィフトネスを備えた
アタック1つに対して
2回勘定する。

10/20

UTEM CROSSBOWMEN

 アタックかブロック3

 レンジドアタック2

9/20

UTEM GUARDSMEN

 アタック2

 ブロック4
スウィフトネスを備えた
アタック1つに対して
2回勘定する。

11/20

BANNER OF GLORY

あなたが指揮するユニット1つにこれを割り当てる。このバナーを持ったユニットはアーマー+1を獲得し、このユニットが行うあらゆる攻撃かブロックに+1を得る。このユニットが攻撃かブロックをする度にフェイム+1。

あなたが指揮するユニット（複数可）はアーマー +1を獲得し、このターンに行うあらゆる攻撃かブロックに+1を得る。このターン、攻撃かブロックを行う各ユニットにつきフェイム+1する。

1/16

BANNER OF FEAR

あなたが指揮するユニット1つにこれを割り当てること。戦闘のブロックフェイズ中、攻撃1つをキャンセルさせるためにこのユニットをスペントできる。そうするなら、フェイム+1。

最大で3つまでのエネミーが、この戦闘では攻撃しない。

2/16

BANNER OF PROTECTION

あなたが指揮するユニット1つにこれを割り当てること。このバナーを持ったユニットはアーマー+1、ファイアー・レジスタンス、アイス・レジスタンスを獲得する。

あなたのターン終了時、このターンに受け取ったウインド全てをスロウン・アウェイしてよい。

3/16

BANNER OF COURAGE

あなたが指揮するユニット1つにこれを割り当てること。1ラウンド1回、戦闘中を除き、このカードを裏向きにすることで、このユニットをレディにできる。ラウンドの開始時に、表向きに戻す。

戦闘以外であれば、いつでもこのカードをプレイして、あなたが指揮する全ユニットをレディにすることができる。

4/16

RUBY RING

レッド・マナトークン1個を得、インベントリにレッド・クリスタル1個を得る。フェイム+1。

このターン、レッドとブラックのmanaを無限に供給できる。このターンに詠唱したレッド・スペル1つにつきフェイム+1。

5/16

SAPPHIRE RING

ブルー・マナトークン1個を得、インベントリにブルー・クリスタル1個を得る。フェイム+1。

このターン、ブルーとブラックのmanaを無限に供給できる。このターンに詠唱したブルー・スペル1つにつきフェイム+1。

6/16

DIAMOND RING

ホワイト・マナトークン1個を得、インベントリにホワイト・クリスタル1個を得る。フェイム+1。

このターン、ホワイトとブラックのmanaを無限に供給できる。このターンに詠唱したホワイト・スペル1つにつきフェイム+1。

7/16

EMERALD RING

グリーン・マナトークン1個を得、インベントリにグリーン・クリスタル1個を得る。フェイム+1。

このターン、グリーンとブラックのmanaを無限に供給できる。このターンに詠唱したグリーン・スペル1つにつきフェイム+1。

8/16

SWORD OF JUSTICE

あなたがこれをプレイする際、手札から任意枚数をディスカードする。捨てたカード1枚につき攻撃3を得る。このターン倒したエネミー1体毎にフェイム+1。

このターンの攻撃・フェイズ中にプレイする全物理的攻撃の成果を2倍にする。エネミー（複数可）は、このターン物理的レジスタンスを失う。このターン倒したエネミー1体毎にフェイム+1。

9/16

HORN OF WRATH

シージ・アタック5。
マナダイス1個をロールせよ。出目がブラックかレッドなら、あなたはウインド1を負う。

シージ・アタック5。
このシージ・アタックには最大+5まで加算できる。加算する+1毎にマナダイス1個をロールせよ。ブラックかレッドの出目毎に、あなたはウインド1を負う。

10/16

ENDLESS BAG OF GOLD

インフルーエンス4、フェイム+2。

インフルーエンス9、フェイム+3。

11/16

ENDLESS GEM POUCH

マナダイス1個を2回振る。
出目1色毎に、インベントリにリスタル1個を得る（出目がゴールドなら、望みの色を選ぶ）。出目がブラックなら、クリスタル1個の代わりにフェイム+1。

マナトークンを基本色毎に1個得る。さらに、（昼にプレイされるなら）ゴールドの、（夜にプレイされるなら）ブラックのマナトークンを得る。

12/16

GOLDEN GRAIL

ヒール2。
あなたがこのターンに消費した、このカードによって提供されたヒーリングポイント1につきフェイム+1。

ヒール6。
このターン、手札からウインド1枚をヒールする度に、カード1枚をドロウせよ。

13/16

BOOK OF WISDOM

手札からアクションカード1枚をスロウン・アウェイすること。上級アクション・オファーから、スロウン・アウェイしたアクションと同一色の上級アクション・カード1枚を手札に得る。

手札からアクションカード1枚をスロウン・アウェイすること。スペル・オファーから、スロウン・アウェイしたアクションと同一色のスペル・カード1枚を手札に得、さらに同一色のクリスタル1個をインベントリに得る。

14/16

AMULET OF SUN

ゴールド・マナトークンを1個得る。
夜にプレイされるなら、森林の移動コストは3に低下し、あなたはゴールドmanaを使うことができ、付近の要塞化サイトや全ての廃墟に居る駐屯軍を昼間として明らかにすることができる。

ゴールド・マナトークンを1個でなく3個得る以外は、基本効果と同じ。

15/16

AMULET OF DARKNESS

任意色のマナトークン1個を得る。
昼にプレイされるなら、砂漠の移動コストは3に低下し、あなたはブラックmanaを夜であるものとして使うことができる。

任意色のマナトークンを1個でなく3個得る以外は、基本効果と同じ。

16/16