



Júbilo de Cristal

Paga un Maná de color básico para ganar un Cristal de ese color para tu inventario. Al final de tu turno, puedes descartar otra carta de no herida para devolver esta carta a tu mano.

Gana un Cristal de cualquier color básico para tu inventario. Al final de tu turno, puedes descartar otra carta (incluso de herida) para devolver esta carta a tu mano.

13/16



Rejuvenecer

Sanar 1, robar una carta, ganar un Maná verde o preparar una Unidad de nivel I o II.

Sanar 2, robar dos cartas, ganar un Cristal verde para tu inventario o preparar una Unidad de nivel I, II o III.

10/16



Instinto

Movimiento 2, Influencia 2, Ataque 2 o Bloqueo 2.

Movimiento 4, Influencia 4, Ataque 4 o Bloqueo 4.

16/16



Extraer Maná

Puedes usar un dado adicional de Maná de la reserva este turno. Si este dado es negro úsalo para producir cualquier color.

Coge dos dados de Maná de la reserva y ponlos por la cara de cualquier color excepto dorado. Gana un Maná de cada uno de esos colores. No relances estos dados cuando los devuelvas a la reserva.

14/16