Перемещение леса – данный юнит вместо перемещения может создать лес на клетке, находящейся с ним на одной прямой / диагонали и не закрытой лесом / другими юнитами. Вместо этого он может переместить уже существующую клетку леса так, чтобы расстояние до нее (норма Linf) не изменилось. С вероятностью 1/3 данный юнит уничтожается.

Перерождение – данный юнит вместо перемещения может превратиться в любой другой свой уничтоженный юнит.

Двойной выстрел по диагонали – выбирается одна из диагоналей, проходящая через данный юнит. Все другие юниты (в том числе и свои), стоящие на этой диагонали и не закрытые от данного лесом или другими юнитами уничтожаются с вероятностью 50%.

Обмен телами – вместо обычного перемещения может поменяться местами с любым своим юнитом. До или после этого может переместиться конем.

Ловушка – выбирается луч, исходящий из данного юнита и направленный по прямой или диагонали. Если юнит противника после перемещения / атаки оказывается на клетках данного луча и не закрыт от данного лесом / другими юнитами, то уничтожается. Способность действует до тех пор, пока данный юнит не переместится.

Преломление траектории – если траектория (перемещения / атаки / способности) своего юнита заканчивается на клетке с юнитом, обладающим способностью «преломление траектории», то можно продолжить траекторию таким образом, будто бы она начинается от данного юнита. При этом диагональная траектория может быть продолжена по прямой и наоборот.

Щит – если данный юнит атакован с расстояния более 1 клетки, то с вероятностью 5/6 атака неудачная. Считается, что атакующий сделал ход, но остается на месте.

Прикрытие –свой видимый юнит, на который направлена стрелка данного юнита не может быть атакован (+ уничтожен выстрелом).

Наводка – свой юнит на соседней по грани с данной клетке может совершить перемещение / атаку / способность по прямой в направлении стрелки.

Обстрел по прямой – выберите видимы юнит (по прямой). С вероятностью 50% он уничтожается.

Лечение – поместите на соседней по грани с данным юнитом клетке свой убитый юнит-пешку

Перенос – когда данный юнит перемещается до двух своих юнитов могут переместиться на такой же вектор.

Удар с небес – уберите данный юнит с поля. Выберите клетку. Через 6 ходов противника поместите данный юнит на выбранную клетку (возвращение на поле не считается ходом). Если на выбранной клетке был юнит, то он уничтожается.

Рубит по цепи – рубит как шашка, однако юниты противника погибают с вероятностью 50%. При этом нельзя дважды заходить на одну и ту же клетку.

Каннибализм – когда данный юнит рубит с вероятностью 50% создайте на соседней клетке свой юнит-пешку

Соблазнение

Обстрел по прямой

Призыв по прямой – создайте на видимой по прямой пустой клетке свой юнит-пешку.

Аура головокружения

Стазис – данный юнит неуязвим

Пожиратель душ – данный юнит вместо обычного перемещения может переместиться на клетку с другим юнитом. Атакованный юнит уничтожается, а данный получает все его свойства.

Смертельный луч – выберите видимую клетку по прямой. Юнит на этой клетке и соседних погибают с вероятностью 1/6.

Воронка – создайте на видимой по прямой клетке воронку. Юниты на соседних от воронки клетках не могут атаковать. С вероятностью 1 / 3 данный юнит погибает.

Отражение – может центрально относительно себя отразить свой юнит. При этом не может быть атаки

Отмена – отмените результат предыдущего хода противника и заставьте его сходить другим юнитом. С вероятностью 1/3 данный юнит погибает.

Контроль конем – выберите юнит по траектории конем. Сходите выбранным юнитом.

Колесо фортуны – следующий в игре бросок кубика может быть переброшен, если вы этого захотите. С вероятностью 1/3 данный юнит погибает.