

Natchniona Szarża



Zaklęcie

Wszystkie kontrolowane przez ciebie istoty, które znajdują się w odległości do 8 pól od kontrolowanego przez ciebie, białego Wędrowca i w jego zasięgu widzenia, otrzymują do końca tury +2× i +1♥.

20

Skasowanie Jace'a



Zaklęcie

Wskazany gracz odrzuca na cmentarz dwie wierzchnie karty ze swojej biblioteki.

5

Zabójcza Fala



Zaklęcie

Wybierz kontrolowanego przez siebie, czarnego Wędrowca. Zadaj 3 obrażenia wszystkim istotom sąsiednim do wybranego Wędrowca i niebędących Zombi.

40

Pieszczota Liliany



Zaklęcie

Wybrany przeciwnik losowo odrzuca kartę.

5

Kontrola Umysłu



Zaklęcie

Możesz poruszyć i zaatakować istotą z kontrolowanego przez przeciwnika oddziału, która znajduje się w odległości do 4 pól od kontrolowanego przez ciebie, niebieskiego Wędrowca i w jego zasięgu widzenia.

10

Błędne Przekierowanie



Zaklęcie

Przemieść wybrane, odkryte Oczarowanie Oddziału lub Oczarowanie Wędrowca do nowego celu.

25

Otarcie Się O Śmierć



Zaklęcie

Usuń do 2 znaczników obrażenia z przyjaznego Wędrowca.

10

Wyprawa Nissy



Zaklęcie

Kontrolowany przez ciebie Wędrowiec otrzymuje do końca tury: +3 do szybkości i odczepienie.
ODCZEPNIENIE
Figurka z odczepieniem nigdy nie może zostać zaatakowana, jeżeli zdecyduje się opuścić związane walką.

10

Najazd



Zaklęcie

Kontrolowany przez ciebie oddział otrzymuje do końca tury: +2× i traktowanie, podczas ataku sąsiednich figurek.
TRAKTOWANIE
Jeżeli, podczas ataku, ta istota zadała wystarczającą ilość obrażeń aby zniszczyć broniącą się figurkę, możesz niewykorzystaną nadwyżkę obrażeń przypisać figurce sąsiedniej do figurki broniącej.

25

Światło Pierwotne



Zaklęcie

Zniszcz wszystkie odkryte i nieodkryte oczarowania.

35

Autoprojekcja



Zaklęcie

Przemieść kontrolowanego przez siebie, niebieskiego Wędrowca na puste pole, sąsiednie do innej, kontrolowanej przez siebie figurki.

5

Piroszlam



Zaklęcie

Zadaj 1 obrażenie wskazanej, czerwonej, kontrolowanej przez ciebie istocie i każdej figurce, która nie posiada latania a jest sąsiednia do wskazanej istoty.

10

Powstanie Ciemnych Królestw



Zaklęcie

Przywróć z cmentarza na pole bitwy istotę z twojego oddziału. Umieść ją na pustym polu, sąsiednim do kontrolowanego przez ciebie czarnego Wędrowca.

25

Chwytaj Dzień



Zaklęcie

Możesz poruszyć i zaatakować istotą z kontrolowanego przez ciebie czerwonego oddziału.

10

Pamięć Wybiórcza



Zaklęcie

Wybierz zaklęcie ze swojej biblioteki. Pokaż to zaklęcie wszystkim graczom i weź je do ręki. Następnie przetasuj swoją bibliotekę.

5

Podniebny Zbiór



Zaklęcie

Wskaż zieloną, kontrolowaną przez siebie istotę. Zadaj 1 obrażenie każdej istocie, która posiada latanie i jest sąsiednia do wskazanej istoty a następnie dobrać kartę.

5

Podniebne Siła



Zaklęcie

Oddział, który kontrolujesz, z zasięgiem większym niż 1, do końca tury otrzymuje +2 do zasięgu i +1×.

10

Wielka Ofiara



Zaklęcie

Zniszcz wybrane, odkryte lub nieodkryte, oczarowanie.

25

Błyskawiczna Sprawiedliwość



Zakęcie

Kontrolowana przez ciebie istota otrzymuje do końca tury więź życia.

WIĘŹ ŻYCIA
Podczas ataku tą figurką, za każde obrażenie jakie zada ona broniącej figurce, zdejmij znacznik obrażenia z tej figurki.

5

Talent Telepaty



Zakęcie

Zagraj wybrane zakęcie z cmentarza przeciwnika. Następnie zwróć to zakęcie na cmentarz jego właściciela.

45

Ogromny Wzrost



Zakęcie

Kontrolowana przez ciebie istota, która znajduje się w odległości do 6 pól od kontrolowanego przez ciebie, zielonego Wędrowca i w jego zasięgu widzenia, otrzymuje do końca tury +3X.

10

Dwupłomień



Zakęcie

Wskaż istotę z oddziału, który kontrolujesz. W tej turze, każdy symbol skrzyżowanych mieczy, który wypadnie w rzucie kością dla tej istoty, liczy się jako +1 trafienie.

15

Skręcony Obraz



Zakęcie

Do końca tury zamień Siłę z Wytrzymałością w wybranym oddziale.

25

Odwołanie



Zakęcie

Wskaż istotę z oddziału ☹, która znajduje się w odległości do 4 pól od kontrolowanego przez ciebie, niebieskiego Wędrowca i w jego zasięgu widzenia. Zwróć ten oddział do rezerwy właściciela.

10

Płomienie Pożaru



Zakęcie

Zadaj po 1 obrażeniu maksymalnie 2 różnym istotom, w odległości do 2 pól od kontrolowanego przez ciebie, czerwonego Wędrowca i w jego zasięgu widzenia.

10

Denna Fala



Zakęcie

Do końca tury, kontrolowany przez ciebie Wędrowiec otrzymuje +3 X.

10

Uzdrowiający Balsam



Zakęcie

Usuń do 2 znaczników obrażenia z przyjaźnej istoty. Dobierz kartę.

10

Spalenie



Zakęcie

Zadaj 3 obrażenia wskazanej istocie, która jest sąsiednia do kontrolowanego przez ciebie, czerwonego Wędrowca.

25

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS

MAGIC
The Gathering
ARENA OF THE
PLANESWALKERS