

Liliana Vess, Nekromanta



Wędrowiec - Liliana

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	7	6
	ZASIĘG	
	6	
	4×	3

WYTRZYMAŁOŚĆ ZOMBI
Wszystkie kontrolowane przez ciebie Zombi, które znajdują się w odległości do 4 pól od Liliany i w jej zasięgu widzenia, otrzymują +1♥.

ZGASZENIE ŚWIECY
Zniszcz wybraną istotę z oddziału, która ma 1 lub więcej znaczników obrażenia oraz znajduje się w odległości do 6 pól od Liliany i w jej zasięgu widzenia. Możesz użyć tej zdolności raz na turę.

ŚREDNI 4 KOSZT 325

Niespokojni Zombi



Istoty z Oddziału - Zombi

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	1	5
	ZASIĘG	
	1	
	3×	1

CIEMNOŚĆ POWSTAJE
Na początku tury kontrolowanego przez ciebie, czarnego Wędrowca, jeżeli wszyscy Niespokojni Zombi są na twoim cmentarzu figurek, możesz rzucić kością 20-ścienną. Jeżeli wylosujesz 12 lub więcej, przenieś każdego Niespokojnego Zombi ze swojego cmentarza figurek na pole bitwy, na puste pole, które znajduje się w odległości do 4 pól od tego Wędrowca i w jego zasięgu widzenia.

ŚREDNI 4 KOSZT 60 20

Śmiercionośni Rozbójnicy



Istoty z Oddziału - Zombi

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	3	5
	ZASIĘG	
	1	
	3×	3

NEKROTYCZNY SMRÓD
Każda istota niebędąca zombie, która znajduje się w odległości do 2 pól od któregośkolwiek Śmiercionośnego Rozbójnika i w jego zasięgu widzenia, otrzymuje -2♥.

ŚREDNI 4 KOSZT 115 38

Jace Beleren, Mentalmag



Wędrowiec - Jace

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	7	6
	ZASIĘG	
	7	
	5×	3

SKONCENTROWANE MYŚLI
Podejrzij wierzchnią kartę ze swojej biblioteki. Możesz umieścić ją na spodzie swojej biblioteki. Możesz użyć tej zdolności raz na turę.

ZŁODZIEJ UMYSŁU
Na koniec tury Jace'a, możesz wybrać Wędrowca, który znajduje się w odległości do 4 pól od Jace'a i w jego zasięgu widzenia. Rzucić kością 20-ścienną. Jeżeli wylosujesz 16 lub więcej, przejmujesz kontrolę nad tym Wędrowcem i możesz się nim poruszyć, zaatakować, użyć jego zdolności. Następnie zwracasz właścicielowi kontrolę nad tym Wędrowcem.

ŚREDNI 4 KOSZT 340

Projekcje Iluzoryczne



Istoty z Oddziału - Iluzje

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	2	5
	ZASIĘG	
	6	
	3×	2

WSPÓLNA WIEDZA
Kiedy przywołasz oddział Projektji Iluzorycznych, dobierz kartę.

ILUZORYCZNY PODSTĘP
Na początku tury kontrolowanego przez ciebie, niebieskiego Wędrowca, możesz zamienić miejscami tego Wędrowca i Projekcję Iluzoryczną, którą kontrolujesz. Żadna z figurek nie może zostać zaatakowana, jeżeli opuszcza związane walkę.

ŚREDNI 4 KOSZT 65 21

Fantomy Leyliny



Istoty z Oddziału - Iluzje

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	3	6
	ZASIĘG	
	1	
	3×	5

FANTOMOWY SPACER
Fantomy Leyliny mogą przemieszczać się przez inne figurki oraz nie mogą być atakowane, jeżeli opuszczają związane walkę.

ŚREDNI 4 KOSZT 95 31

Nissa Revane, Animista



Wędrowiec - Nissa

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	7	5
	ZASIĘG	
	7	
	3×	4

PRZENIKLIWY WZROK
Każda kontrolowana przez ciebie zielona istota, która ma zasięg 2 lub więcej oraz znajduje się w odległości do 4 pól od Nissy i w jej zasięgu widzenia, otrzymuje +2 do zasięgu.

SPRINT
Na koniec tury Nissy, możesz ją przemieścić do 3 pól.

ŚREDNI 4 KOSZT 330

Korzennopięstne Żywioty



Istoty z Oddziału - Żywioty

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	3	5
	ZASIĘG	
	1	
	4×	3

TRATOWANIE
Jeżeli, podczas ataku, Korzennopięstny Żywioł zadał wystarczającą ilość obrażeń aby zniszczyć broniącą się figurkę, możesz niewykorzystaną nadwyżkę obrażeń przypisać figurce sąsiedniej do figurki broniącej.

ŚREDNI 5 KOSZT 90 30

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

Leśnicze Elfy



Istoty z Oddziału - Zwiadowcy Elfów

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	3	5
	ZASIEG	
	5	
	3×	1

SPRINT DRUŻYNOWY
Na koniec tury Leśniczyc Elfów, możesz przemieścić każdego z nich do 3 pól.

ŚREDNI 4 KOSZT 80 26

Chandra Nalaar, Piromanta



Wędrowiec - Chandra

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	6	6
	ZASIEG	
	5	
	3×	4

PODWÓJNY ATAK
Za każdym razem, kiedy Chandra atakuje po raz pierwszy w danej turze, może zaatakować ponownie.

PRZEGRZANIE
Odrzuć czerwoną kartę, aby zadać 1 obrażenie wybranej istocie, która znajduje się w odległości do 6 pól od Chandry i w jej zasięgu widzenia. Możesz użyć tej zdolności raz na turę.

ŚREDNI 4 KOSZT 365

Ognistoskrzydłe Feniksy



Istoty z Oddziału - Feniksy

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	1	6
	ZASIEG	
	1	
	2×	1

LATANIE
Podczas obliczania ruchu Ognistoskrzydłych Feniksów, ignorujesz wysokości terenu. Ognistoskrzydłe Feniksy mogą, bez zatrzymywania się, przelatywać nad wodą, innymi figurkami bez związywania się walką, a także przelatywać nad przeszkodami takimi jak ruiny. Kiedy Ognistoskrzydły Feniks startuje do lotu, może zostać zaatakowany, jeżeli opuszcza związanie walką.

ODRODZENIE
Za każdym razem, kiedy zagrożysz czerwone zaklęcie, jeżeli na polu bitwy posiadasz przynajmniej jednego Ognistoskrzydłego Feniksa, przenieś Ognistoskrzydłego Feniksa ze swojego cmentarza figurek na pole bitwy, na puste pole, sąsiednie do kontrolowanego przez ciebie na koniec twojej tury, czerwonego Wędrowca. Możesz użyć tej zdolności raz na turę.

ŚREDNI 5 KOSZT 35 11

Płonące Ogniokoty



Istoty z Oddziału - Żywioty Koty

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	2	7
	ZASIEG	
	1	
	3×	4

POŚPIECH
Kiedy przywołasz oddział Płonących Ogniokotów, możesz natychmiast zaatakować Płonącym Ogniokotem.

SILNE UDERZENIE
Za każdym razem, kiedy Płonący Ogniokot atakuje i na kościach wyrzuciłeś przynajmniej 2 skrzyżowane miecze, otrzumuje on +1 trafienie.

DUŻY 4 KOSZT 100 33

Gideon Jura, Mag Bojowy



Wędrowiec - Gideon

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	6	6
	ZASIEG	
	1	
	3×	5

AWATAR SPRAWIEDLIWOŚCI
Gideon otrzymuje +X×, gdzie X to liczba wrogich figurek, które znajdują się w odległości do 2 pól od Gideona i w jego zasięgu widzenia.

KONTRATAK
Podczas rzucania kośćmi, kiedy Gideon się broni przed atakiem sąsiedniej figurki, każda nadmiarowa tarcza jaką wylosujesz, liczy się jako nieblokowane trafienie w atakującą figurkę.

ŚREDNI 5 KOSZT 350

Weterani Rhox



Istoty z Oddziału - Żołnierze Nosorożców

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	3	5
	ZASIEG	
	1	
	3×	2

FORMACJA BOJOWA
Każdy Weteran Rhox otrzymuje +1♥, za każdego kontrolowanego przez ciebie Weterana Rhox, który jest sąsiedni do niego.

TRATOWANIE
Jeżeli, podczas ataku, Weteran Rhox zadał wystarczającą ilość obrażeń aby zniszczyć broniącą się figurkę, możesz niewykorzystaną nadwyżkę obrażeń przypisać figurce sąsiedniej do figurki broniącej.

ŚREDNI 4 KOSZT 90 30

Hakomistrzowie Kor



Istoty z Oddziału - Żołnierze Kor

	ŻYCIE	SZYBKOŚĆ
	3	5
	ZASIEG	
	3	
	3×	2

ZATRZYMANIE
Kiedy przywołasz oddział Hakomistrzów Kor, wybierz kontrolowany przez przeciwnika oddział. Wybrany oddział i każdy inny, kontrolowany przez przeciwnika oddział, o tej samej nazwie co wybrany, nie może zostać aktywowany podczas następczej tury przeciwnika.

ŚREDNI 4 KOSZT 60 20

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