

Tłumaczenie kart umiejętności

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl (www.rebel.pl) wykonał Szymon „Neishin” Szweida

TALIA KLASOWA - DRUID

Moce

Poziom I

Bear Form: (Postać Niedźwiedzia)

Beast Form: (Postać Zwierzęcia).

Dodaj 2 czerwone i 1 zieloną kość do swojej puli kości

Mark of the Wild: (Piętno Natury)

Każda przyjazna towarzysząca postać może dodać jedną zieloną kość do swojej puli kości.

Rejuvenation: (Uzdrowienie)

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać traci punkt Życia: postać ta odzyskuje do 2 punktów Życia. Następnie zdejmij Uzdrowienie.

Poziom II

Cat Form: (Postać Kota)

Beast Form: (Postać Zwierzęcia)

Dodaj 3 czerwone kości do swojej puli kości.

Entangling Roots: (Oplatające Korzenie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Wskaż jedną czerwoną lub niebieską kość z wynikiem 7+ aby rzucić dodatkową niebieską kością i zyskać ZACIEKŁOŚĆ +1

Moonfire: (Księżycowy Ogień)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Jeżeli użyłeś tej karty podczas poprzedniej rundy walki, możesz dodać dodatkową niebieską kość do swojej puli kości.

Poziom III

Healing Touch: (Uzdrawiający Dotyk)

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać traci punkt Życia: ta postać odzyskuje do 3 punktów Życia.

Thorns: (Ciernie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Odrzuć do trzech zielonych kości z wynikiem 5+ i umieść taką samą liczbę znaczników trafienia w polu obrażeń.

Poziom IV

Barkskin: (Skóra z Kory)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Umieść 3 znaczniki zbroi w polu obrony. Następnie zdejmij Skórę z Kory.

Ferocious Bite: (Wściekłe Ugryzienie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Jeżeli masz założoną kartę Cat Form (Postać Kota), wydaj dowolną ilość dostępnej ci Energii. Zamień jedną niebieską kość na jedną czerwoną kość z wynikiem 8 za każdy wydany w ten sposób punkt Energii.

Poziom V**Tranquility: (Spokój)**

Na początku twojego etapu Puli:

Każda przyjazna towarzysząca postać odzyskuje do 3 punktów Życia. Następnie zdejmij Spokój.

Starfire: (Gwiazdny ogień)

Dodaj cztery niebieskie kości do swojej Puli.

Talenty**Poziom II****Moonfury: (Księżycowa Furia)**

Moonfire (Księżycowy Ogień) dodaje 1 dodatkową niebieską kość od twojej Puli.

Kiedy używasz Starfire (Gwiazdnego Ognia), dodatkowo uzyskujesz ZACIEKŁOŚĆ +3

Ferocity: (Dzikość)

Bear Form (Postać Niedźwiedzia) i Cat Form (Postać Kota) zyskują PRZERZUT +1 i ZACIEKŁOŚĆ +1

Omen of Clarity: (Znak Objawiania)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Jeżeli masz założoną Maczugę lub Laskę, możesz odzyskać 1 punkt Energii za każdy wskazany wynik 7+ wyrzucony na czerwonej kości

Poziom III**Improved Rejuvenation: (Większe Uzdrawienie)**

Kiedy używasz Rejuvenation (Uzdrawienia), wybrana postać odzyskuje dodatkowo do 2 punktów Życia.

Nature's Gasp: (Dłoń Natury)

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz raz przerzucić dowolną ilość zielonych kości.

Kości te możesz także przerzucić podczas twojego etapu Przerzutu, wykorzystując swoją wartość Przerzutu.

Nature's Grace: (Gracja Natury)

Kiedy po raz pierwszy używasz Rejuvenation (Uzdrawienia) podczas każdej walki, nie musisz go zdejmować.

Możesz użyć Moonfire (Księżycowego Ognia) dwukrotnie w tej samej rundzie walki.

Poziom IV

Hurricane: (Huragan)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Położ 2 znaczniki trafienia w polu Zaciekłości za każdego przeciwnika w tej walce.

Thick Hide: (Gruba skóra)

Bear Form (Postać Niedźwiedzia) daje dodatkowe 2 zielone kości do twojej Puli.

Weapon Balance: (Wyważona broń)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Jeżeli masz założoną Maczugę lub Laskę, za każdy wskazany wynik 7+ wyrzucony na czerwonych kościach możesz rzucić dodatkową czerwoną kością.

Poziom V

Strenght of the Wild: (Siła Natury)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Jeżeli masz założoną kartę Bear Form (Postać Niedźwiedzia) lub Cat Form (Postać Kota), możesz umieścić 1 znacznik trafienia w polu obrażeń lub polu obrony za każdy wskazany wynik 8 wyrzucony na czerwonych kościach.

Vengeance: (Zemsta)

Na końcu twojego etapu Znaczników:

Możesz przenieść do 5 znaczników trafienia z pola zaciekłości na pole obrony.

Innervate: (Potencjał)

Koszt punktów Energii wszystkich twoich mocy natychmiastowych jest zmniejszony o 1 (do minimum 0)

TALIA KLASOWA - MAG

Karty Mocy

Poziom I

Arcane Intellect: (Magiczny Intelpekt)

Na początku twojego etapu Puli:

Zyskujesz 1 punkt Energii.

Po walce natychmiast tracisz wszystkie punkty Energii przekraczające twój limit.

Fireball: (Kula Ognia)

Dodaj 1 niebieską kość do swojej Puli.

Frostbolt: (Lodowy Pocisk)

Dodaj 1 niebieską i 1 zieloną kość do swojej Puli, zyskujesz PRZERZUT +1

Poziom II

Arcane Missiles: (Magiczne Pociski)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Jeżeli nie straciłeś żadnych żetonów Życia podczas poprzedniej rundy walki, możesz użyć Magicznych Pocisków bez płacenia ich kosztu w Energii.

Fire Blast: (Ognisty Wybuch)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej Puli.

Polymorph: (Polimorfia)

Na początku pierwszej rundy walki:

Zdejmij Polimorfię by pokonać jedną istotkę niezależną w tej walce.

Poziom III**Dispel: (Rozproszenie)**

Na końcu fazy Przerzutu przyjaznej towarzyszącej postaci:

Usuń wszystkie kości z wynikiem 1 i 2, niezależnie od koloru.

Mana Shield: (Magiczna Tarcza)

Na początku twojego etapu Puli:

Za każdy wydany punkt Energii umieść 1 znacznik zbroi w polu obrony.

Teleport: (Teleport)

Używanie Teleportu liczy się jako akcja postaci. Przemieść się o X regionów. Możesz przemieszczać się bez zatrzymywania się przez regiony zawierające istotki niezależne.

Poziom IV**Cone of Cold: (Stożek Mrozu)**

Na początku twojego etapu Puli:

Dodaj 2 zielone kości do swojej puli kości i obniż wartość Tragicznego wszystkich przeciwników o 1 do końca twojej fazy Ataku.

Portal: (Portal)

Bezpośrednio przed jakąkolwiek akcją postaci:

Ty oraz wszystkie przyjazne postaci w twoim regionie mogą natychmiast przenieść się do regionu startowego twojej frakcji (Brill dla Hordy, Southshore dla Przymierza).

Poziom V**Arcane Explosion: (Magiczna Eksplozja)**

Dodaj 2 niebieskie i 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Puli:

Jeżeli wyrzuciłeś więcej niż jedną 1 na kości niebieskiej lub czerwonej, każda towarzysząca przyjazna postać i każdy wroga postać tracą po 1 punkcie Życia.

Talenty**Poziom II****Arcane Focus: (Magiczna Koncentracja)**

Podczas twojego etapu Przerzutu:

Możesz przerzucić liczbę niebieskich kości równą poziomowi twojej postaci.

Ice Block: (Tarcza Lodu)

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz uciec z walki jeżeli chcesz. Twoja postać pozostaje w tym samym regionie, ale nie bierze już udziału w walce.

Nie możesz użyć Tarczy Lodu podczas walki GnG.

Winter's Chill: (Zimowy Chłód)

Na początku twojego etapu Puli:

Możesz rzucić dowolną liczbą niebieskich i czerwonych kości z twojej puli kości i traktować je jako zielone kości.

Poziom III

Impact: (Impakt)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Jeżeli w tej rundzie walki używałeś Fireball (Kula Ognia) lub Fire Blast (Ognisty Wybuch), obniż wartość Trafienia wszystkich przeciwników o 1 do końca twojej fazy Ataku.

Arcane Meditation: (Magiczna Medytacja)

Na początku twojego etapu Puli:

Możesz usunąć dowolną liczbę niebieskich kości ze swojej puli kości. Za każdą usuniętą niebieską kość odzyskujesz 1 punkt Energii.

Piercing Ice: (Penetrujący Lód)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Jeżeli w tej rundzie walki używałeś karty Frostbolt (Lodowy Pocisk) lub Cone of Cold (Stożek Mrozu), możesz wskazać jedną niebieską kość z wynikiem 8 aby natychmiast rzucić dodatkowymi 2 czerwonymi kośćmi.

Poziom IV

Arcane Mind: (Magiczny Umysł)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz odzyskać 1 punkt Energii za każdą wskazaną niebieską kość z wynikiem 8.

Incinerate: (Spopielenie)

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz zdjąć kartę Fireball (Kula Ognia) lub Fire Blast (Ognisty wybuch) aby zmienić do trzech niebieskich kości z wynikiem 3+ w niebieskie kości z wynikiem 8.

Shatter: (Rozbicie)

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz zdjąć kartę Frostbolt (Lodowy Pocisk) lub Cone of Cold (Stożek Mrozu) aby zmienić do trzech niebieskich kości z wynikiem 3+ w niebieskie kości z wynikiem 8.

Poziom V

Arcane Power: (Magiczna Moc)

Możesz użyć swoich mocy natychmiastowych dwukrotnie podczas tej samej rundy walki.

Kiedy używasz mocy natychmiastowej po raz drugi, jej koszt w Energii jest zwiększony o 1.

Combustion: (Spalenie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz rzucić dodatkową czerwoną kością za każdą wskazaną niebieską kość z wynikiem 7+.

Ice Barrier: (Lodowa Bariera)

Podczas twojego etapu Znaczników:

Za każdy znacznik trafienia jaki umieściłeś w polu obrażeń, możesz także umieścić 1 znacznik zbroi w polu obrony.

TALIA KLASOWA – ŁOWCA**Karty Mocy****Poziom I****Aspect of the Monkey: (Aspekt Małpy)**

Aspect: (Aspekt)

PRZERZUT +2

Hunters Mark: (Znak Łowcy)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Zmień wynik na 1 lub 2 różnych niebieskich kościach tak, aby nowy wynik każdej z kości był o 1 większy od starego (do maksimum 8).

Scorpid Sting: (Ukąszenie Skorpida)

Dodaj 1 niebieską kość do swojej puli kości.

Poziom II**Bear: (Niedźwiedź)**

Pet: (Zwierzę)

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.

Serpent's Sting: (Ukąszenie Węża)

Na końcu twojego etapu Puli:

Zmień wynik na jednej niebieskiej kości na 8.

Wing Clip: (Podcięte Skrzydła)**Ice Barrier: (Lodowa Bariera)**

Na początku twojego etapu Znaczników:

Za maksymalnie trzy niebieskie kości, które trafiają, możesz umieścić znaczniki trafienia w polu obrony zamiast w polu obrażeń.

Poziom III**Aspect of the Hawk: (Aspekt Jastrzębia)**

Aspect: (Aspekt)

ZACIEKŁOŚĆ +2

Mend Pet: (Uleczenie Zwierzęcia)

Na początku twojego etapu Puli:

Jeżeli masz założoną kartę Zwierzęcia, odzyskuje ono maksimum Życia. Następnie odrzuć Uleczenie Zwierzęcia.

Multi-shot: (Wielokrotny Strzał)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Poziom IV**Aspect of the Cheetah: (Aspekt Geparda)**

Aspect: (Aspekt)

Na początku twojej akcji Podróży:

Możesz zdjąć kartę Aspekt Geparda aby przemieścić się o 1 dodatkowy region.

White Tiger: (Biały Tygrys)

Pet: (Zwierzę)

Dodaj 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Wydadz do 2 punktów Energii. Za każdą wydaną Energię zmień wynik na jednej kości tak, aby nowy wynik był o 1 większy od starego (do maksimum 8).

Poziom V**Immolation Trap: (Płonąca Pułapka)**

Na początku twojego etapu Znaczników:

Możesz umieścić 3 znaczniki trafienia w polu obrony.

Talenty**Poziom II****Efficiency: (Wydajność)**

Obniż o 1 punkt koszt w Energii za używanie kart Serpent's Sting (Ukąszenie Węża), Scorpion Sting (Ukąszenie Skorpida) oraz Multi-Shot (Wielokrotny Strzał)

Lightning Reflexes: (Błyskawiczny Refleks)

Dodaj 2 zielone kości do swojej puli kości.

Precision: (Precyzja)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz wskazać 1 niebieską lub czerwoną kość z wynikiem 8 aby umieścić 1 znacznik trafienia w polu obrażeń lub w polu obrony.

Poziom III**Improved Hunter's Mark: (Ulepszony Znak Łowcy)**

Możesz użyć Hunter's Mark (Znaku Łowcy) dwukrotnie podczas każdej rundy walki.

Improved Sting: (Ulepszone Ukąszenie)

Kiedy używasz Serpent's Sting (Ukąszenia Węża), zyskujesz ZACIEKŁOŚĆ +1

Kiedy używasz Scorpion Sting (Ukąszenia Skorpida), możesz dodać 1 niebieską kość do swojej puli kości.

Lethal Shots: (Śmiertelne Strzały)

Na początku twojego etapu Przerzutu:

Możesz usunąć ilość czerwonych kości równą twojej wartości Przerzutu. Następnie rzuć taką samą ilością niebieskich kości.

Nie możesz w tej rundzie walki przerzucić żadnych kości używając swojej wartości Przerzutu.

Poziom IV

Aimed shot: (Wycelowany strzał)

Na początku twojego etapu Puli:

Zamiast rzucać 2 niebieskimi kośćmi ze swojej puli kości, połóż je na stole – jedną jako 7, drugą jako 8.

Growl: (Warkot)

Jeżeli masz założoną kartę Zwierzęcia, dodaj 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Mortal Shots: (Zabójcze strzały)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz umieścić 1 dodatkowy znacznik trafienia w polu obrażeń za każdą wskazaną niebieską kość z wynikiem 8.

Poziom V

Frenzy: (Szał)

Na początku twojego etapu Puli:

Za każdy znacznik Życia na twoim Zwierzęciu umieść po 2 znaczniki trafienia w polu zaciekłości. Następnie zdejmij kartę Zwierzęcia.

Lacerate: (Poranienie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 8 możesz umieścić 1 znacznik trafienia w polu obrony.

Trueshot: (Celny Strzał)

Na początku twojego etapu Puli:

Do końca twojej fazy Ataku obniż wartość Trafienia wszystkich swoich przeciwników o 1.

TALIA KLASOWA – CZARNOKSIĘŻNIK

Karty Mocy

Poziom I

Demon Armor: (Zbroja Demona)

Dodaj 1 zieloną kość do swojej puli kości.

PRZERZUT +1

Immolate: (Spalenie)

Na końcu twojego etapu Puli:

Zmień 1 niebieską kość z wynikiem 4+ na niebieską kość z wynikiem 8.

Shadow Bolt: (Pocisk Cienia)

Dodaj jedną niebieską kość do swojej puli kości.

Na początku twojego etapu Przerzutu:

Wskaż jedną czerwoną lub niebieską kość z wynikiem 8 aby uzyskać PRZERZUT +2.

Poziom II**Corruption: (Zepsucie)**

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

ZACIEKŁOŚĆ +2

Curse of Recklessness: (Klątwa Zuchwałości)

Na początku twojego etapu Puli:

Do końca twojej fazy Ataku obniż wartość Trafienia każdego przeciwnika o 1, zyskujesz PRZERZUT -1.

Imp

Demon

Dodaj 1 niebieską i 1 zieloną kość do swojej puli kości.

Poziom III**Curse of Agonii: (Klątwa Agonii)**

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Jeżeli użyłeś Klątwy Agonii podczas swojej poprzedniej rundy walki, dodaj dodatkową niebieską kość do swojej puli kości.

Curse of Exhaustion: (Klątwa Wycieńczenia)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Zmień wynik na 1 lub 2 różnych niebieskich kościach tak, aby nowa wartość każdej z kości była o 2 wyższa od starej (do maksimum 8).

Voidwalker

Demon

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.

PRZERZUT +1

Poziom IV**Ritual of Summoning: (Rytuał Przyzwania)**

Na początku jakiegokolwiek akcji twojej postaci:

Przenieś przyjazną postać za jej zgodą z dowolnego regionu do twojego regionu.

Succubus: (Sukub)

Demon

Dodaj 3 czerwone kości do swojej puli kości.

PRZERZUT +2

Poziom V

Deathcoil: (Uścisk Śmierci)

Na początku twojego etapu Strzału:

Umieść 3 znaczniki trafienia w polu zaciekłości, następnie odzyskaj do 3 punktów zdrowia.

Talenty

Poziom II

Demonic Embrace: (Objęcia Demona)

Twój limit Życia zwiększa się o 2.

PRZERZUT -1

Fel Stamina: (Diabelska wytrzymałość)

Zwiększ o 2 limit Życia Demona, którego kartę masz założoną.

Improved Shadow Bolt: (Ulepszony Pocisk Cienia)

Kiedy używasz Shadow Bolt (Pocisku Cienia), dodaj dodatkową niebieską kość do swojej puli kości.

Poziom III

Improved Immolate: (Ulepszone Spalenie)

Immolate (Spalenie) pozwala ci zmienić 1 niebieską lub czerwoną kość na niebieską kość z wynikiem 8.

Sacrifice: (Poświęcenie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz zdjąć kartę Voidwalker aby zyskać ilość punktów Życia równą twojemu poziomowi.

Na końcu rundy walki tracisz wszystkie punkty życia przekraczające twój limit.

Shadowburn: (Poparzenie)

Na początku twojego etapu Puli:

Wydadaj 3 punkty Energii aby umieścić 2 znaczniki trafienia w polu obrażeń.

Poziom IV

Conflagrate: (Pożar)

Możesz użyć mocy Immolate (Spalenie) dwukrotnie w każdej rundzie walki.

Siphon Life: (Wyssanie Życia)

Na początku twojego etapu Puli:

Odzyskaj 1 punkt Życia.

ZACIEKŁOŚĆ +1

Soothing Kiss: (Kojący pocałunek)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz zdjąć kartę Succubus (Sukub) aby obniżyć wartość Trafienia wszystkich przeciwników o 2 do końca twojej fazy Ataku.

Poziom V

Holocaust

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Umieść 1 znacznik trafienia w polu obrażeń za każdą wskazaną niebieską kość z wynikiem 7+.

Nightfall: (Zmrok)

Możesz użyć mocy Shadow Bolt (Pocisk Cienia) dwukrotnie w każdej rundzie walki oraz nie płacisz kosztu w Energii za twój Shadow Bolt (Pocisk Cienia).

Unholy Power: (Bezbożna Moc)

Na początku twojego etapu Puli:

Jeżeli nie masz założonej karty Demona, możesz wydać 5 punktów Energii aby założyć kartę Demona.

TALIA KLASOWA – WOJOWNIK

Karty Mocy

Poziom I

Battle Shout: (Okrzyk Bitewny)

Każda przyjazna towarzysząca postać zyskuje PRZERZUT +1

Heroic Strike: (Heroiczny Atak)

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości oraz zyskujesz PRZERZUT +1

Rend: (Rozdarcie)

Na końcu twojego etapu Puli:

Zmień 1 czerwoną kość z wynikiem 4+ na czerwoną kość z wynikiem 8.

Poziom II

Defensive Stance: (Postawa Obronna)

Stance: (Postawa)

Dodaj 2 zielone kości do swojej puli kości.

Intercept: (Przejęcie)

Możesz rzucić Wyzwanie przeciwnikowi znajdującemu się w *sąsiednim* regionie. W takim wypadku natychmiast przenieś swoją postać do tego regionu. Możesz użyć Przejęcia jeżeli znajdujesz się w regionie z jedną lub więcej istotkami niezależnymi.

Thunder Clap: (Piorunujące Uderzenie)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Poziom III

Bloodrage: (Krwawy Szał)

Na początku twojego etapu Puli:

Wydadaj do 3 punktów Życia. Zyskaj 2 punkty energii za każdy wydany punkt Życia.

Na końcu walki tracisz wszystkie punkty Energii przekraczające twój limit.

Revenge: (Zemsta)

Aby używać tej mocy musisz mieć założoną kartę Defensive Stance (Postawa Obronna).

Na początku twojego etapu Znaczników:

Za każdy znacznik zbroi jaki umieścisz w polu obrony, umieść 1 znacznik trafienia w polu zaciekłości.

Shield Wall: (Ściana Tarcz)

ZACIEKŁOŚĆ -2

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz zmienić do trzech dowolnych kości z wynikiem 4+ w zielone kości z wynikiem 8.

Poziom IV

Berserker Stance: (Postawa Berserkera)

Stance: (Postawa)

Jeżeli jest to możliwe, musisz usunąć 2 zielone kości ze swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Puli:

Zmień 1 czerwoną kość na czerwoną kość z wynikiem 8.

ZACIEKŁOŚĆ +2

Cleave: (Rozszczepienie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Wskaż 1 czerwoną kość z wynikiem 8 aby zyskać ZACIEKŁOŚĆ +3

Poziom V

Execute: (Egzekucja)

Na końcu twojego etapu Znaczników:

Umieść X (maksimum 5) znaczników trafienia w polu obrażeń. Na końcu etapu Strzału usuń wszystkie znaczniki z pól obrażeń, obrony i zaciekłości.

Talenty

Poziom II

Anger Management: (Kontrola Gniewu)

Twój limit Energii zwiększa się o 2.

Kiedy wybierasz ten talent, natychmiast zyskujesz 2 punkty Energii.

Cruelty: (Okrucieństwo)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Zmień wynik na 1 lub 2 różnych czerwonych kościach tak, aby nowy wynik na każdej z kości był o 1 większy od starego (do maksimum 8).

Improved Heroic Strike: (Ulepszony Heroiczny Atak)

Twój Heroic Strike (Heroiczny Atak) dodaje dodatkową czerwoną kość do twojej puli kości.

Poziom III

Improved Battleshout: (Ulepszony Okrzyk Bojowy)

Jeżeli masz założoną kartę Battleshout (Okrzyk Bojowy), każda przyjazna towarzysząca postać zyskuje dodatkowo PRZERZUT +1.

Piercing Howl: (Przeszywające Wycie)

Na początku twojego etapu Znaczników:

Umieść 1 znacznik zbroi w polu obrony.

Unbridled Wrath: (Nieokiełznany Gniew)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 7+ możesz zyskać 1 punkt Energii. Na koniec walki musisz odrzucić wszystkie punkty energii przekraczające twój limit.

Poziom IV

Dual Wield Specialisation: (Walka Dwoma Brońmi)

Możesz założyć kartę Miecza lub Maczugi w polu Przedmiotu Ogólnego. Poziom tego przedmiotu musi wynosić 3 lub mniej.

Enrage: (Wściekłość)

Umieść 1 znacznik trafienia na tej karcie za każdy punkt Życia, jaki straciłeś podczas walki.

Na początku twojego etapu Znaczników:

Wydaj do 4 znaczników z tej karty. Za każdy wydany znacznik zyskujesz ZACIEKŁOŚĆ +1. Na koniec walki odrzuć wszystkie znaczniki z tej karty.

Impale: (Przebicie)

Na końcu twojego etapu Znaczników:

Wskaż 1 czerwoną kość z wynikiem 8 aby rzucić dodatkowymi 2 czerwonymi kośćmi.

Poziom V

Blood Thirst: (Rządza Krwi)

Na końcu twojego etapu Puli:

Umieść 1 znacznik w polu obrony za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 8.

Mortal Strike: (Zabójcze Uderzenie)

Na początku twojego etapu Puli:

Możesz usunąć 2 zielone kości ze swojej puli kości aby umieścić 2 znaczniki trafienia w polu obrażeń.

Shield Discipline: (Mistrz Tarczy)

Dodaj 2 zielone kości do swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Puli:

Zamień 1 zieloną kość na 1 zieloną kość z wynikiem 8.

TALIA KLASOWA – ŁOTR

Karty Mocy

Poziom I

Eviscerate: (Wypatroszenie)

To jest Finishing Move (Dobicie)

Na końcu twojego etapu Puli:

Wydaj do 3 znaczników trafienia z tej karty. Za każdy wydany znacznik trafienia zyskujesz ZACIEKŁOŚĆ +1.

Na koniec walki odrzuć wszystkie znaczniki trafienia z tej karty.

Sinister Strike: (Podstępne Pchnięcie)

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 6+ umieść 1 znacznik trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie).

Stealth: (Ukrycie)

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.

Za każdą czerwoną kość, która trafia, możesz umieścić znacznik trafienia w polu obrażeń zamiast w polu obrony.

Musisz odrzucić Ukrycie na końcu swojej fazy Znaczników.

Poziom II

Ambush: (Zasadzka)

Możesz używać tej mocy tylko kiedy masz założoną kartę Stealth (Ukrycie).

Na początku twojego etapu Puli:

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości. Następnie umieść 1 znacznik trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie).

Backstab: (Cios w Plecy)

Na końcu twojego etapu Puli:

Zmień 1 czerwoną kość na 1 czerwoną kość z wynikiem 8.

Następnie umieść po 1 znaczniku trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie) za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 6+.

Evasion: (Uniki)

Dodaj 3 zielone kości do swojej puli kości.

Poziom III

Cheap Shot: (Tani Chwył)

Możesz używać tej mocy tylko kiedy masz założoną kartę Stealth (Ukrycie).

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Obniż wartość Trafienia każdego przeciwnika o 1 do końca twojej fazy Ataku. Następnie umieść 1 znacznik trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie).

Dual Wield: (Dwie bronie)

Dodaj 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Poziom IV

Rupture: (Rozdarcie)

To jest Finishing Move (Dobicie)

Na początku twojego etapu Puli:

Za każde 2 znaczniki trafienia wydane z tej karty dodaj 1 dodatkową niebieską kość do swojej puli kości.

Na koniec walki odrzuć wszystkie znaczniki trafienia z tej karty.

Vanish: (Zniknięcie)

Na początku twojego etapu Puli:

Zdejmij Zniknięcie aby założyć Stealth (Ukrycie).

Poziom V

Deadly Poison: (Śmiertelna Trucizna)

Możesz używać Śmiertelnej Trucizny tylko kiedy masz założony Miecz lub Maczugę.

Dodaj 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz zdjąć Śmiertelną Truciznę aby zamienić 2 czerwone kości na 2 czerwone kości z wynikiem 8.

Slice and Dice: (Sieczka)

To jest Finishing Move (Dobicie).

Na początku fazy Strzału:

Wydaj do 4 znaczników trafienia z tej karty. Za każdy wydany znacznik zamień 1 czerwoną lub niebieską kość na jedną niebieską kość z wynikiem 8.

Na koniec walki odrzuć wszystkie znaczniki trafienia z tej karty.

Talenty

Poziom II

Improved Sinister Strike: (Ulepszone Podstępne Pchnięcie)

Sinister Strike (Podstępne Pchnięcie) dodaje dodatkową czerwoną kość do twojej puli kości.

Opportunity: (Okazja)

Możesz używać tego talentu tylko kiedy masz założoną kartę Stealth (Ukrycie).

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz raz przerzucić dowolną ilość czerwonych kości.

Te kości mogą zostać ponownie przerzucone podczas twojego etapu Przerzutu przy użyciu twojej wartości Przerzutu.

Ruthlessness: (Bezwzględność)

Kiedy używasz Sinister Strike (Podstępnego Pchnięcia) lub Backstab (Ciosu w Plecy) możesz wskazywać czerwone kości z wynikiem 4+ zamiast czerwonych kości z wynikiem 6+ aby umieszczać znaczniki trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie).

Poziom III

Improved Ambush: (Ulepszona Zasadzka)

Kiedy używasz Ambush (Zasadzki), dodaj 1 dodatkowa niebieską kość do swojej puli kości i umieść 1 dodatkowy znacznik trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie).

Improved Backstab: (Ulepszony Cios w Plecy)

Kiedy używasz Backstab (Ciosu w Plecy) możesz zamienić 1 dodatkową czerwoną kość na 1 czerwoną kość z wynikiem 8.

Relentless Strike: (Zaciekle Uderzenia)

Na końcu każdej rundy walki:

Jeżeli w tej rundzie walki umieściłeś chociaż 1 znacznik trafienia na karcie Finishing Move (Dobicie), odzyskujesz 1 punkt Energii.

Poziom IV

Cold Blood: (Z Zimną Krwią)

Na początku twojego etapu Puli:

Zdejmij kartę Sinister Strike (Podstępne Pchnięcie), Backstab (Cios w Plecy) lub Eviscerate (Wypatroszenie) aby zyskać ZACIEKŁOŚĆ +3.

Improved Dual Wield: (Ulepszone Dwie Bronie)

Dual Wield (Dwie Bronie) dodaje 1 dodatkową czerwoną kość do twojej puli kości i zyskujesz PRZERZUT +2.

Premeditation: (Premedytacja)

Na początku pierwszej rundy walki:

Umieść 4 znaczniki trafienia na założonej karcie Finishing Move (Dobicie).

Poziom V

Adrenaline Rush: (Przyływ Adrenaliny)

Podczas twojego etapu Puli:

Odzyskujesz 1 Energii za każde 2 znaczniki trafienia jakie umieścisz w polu obrażeń.

Preparation: (Przygotowania)

Kiedy używasz karty Vanish (Zniknięcie), nie musisz jej zdejmować.

Seal Fate: (Przypieczętowany Los)

Za każdy znacznik trafienia, jaki umieszczasz na założonej karcie Finishing Move (Dobicie), umieść dodatkowy znacznik na tej samej karcie.

TALIA KLASOWA – PALADYN

Karty Mocy

Poziom I

Blessing of Might: (Błogosławieństwo Siły)

Blessing: (Błogosławieństwo)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Zamień 1 czerwoną kość z wynikiem 5+ na 1 czerwoną kość z wynikiem 8.

Devotion Aura: (Aura Pobożności)

Aura

Dodaj 1 zieloną kość do swojej puli kości.

Seal of Righteousness: (Pieczęć Prawości)

Seal: (Pieczęć)

ZACIEKŁOŚĆ +1

Judgement (Sąd): Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.

Poziom II

Hammer of Justice: (Młot Sprawiedliwości)

Dodaj 1 czerwoną i 1 zieloną kość do swojej puli kości.

Holy Light: (Światłość)

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać straci punkt Życia:

Ta postać odzyskuje 2 punkty Życia.

Lay on Hands: (Nałożenie Rąk)

Na początku jakiejkolwiek akcji twojej postaci:

Odzyskaj punkty Życia do maksimum swojego limitu.

Poziom III

Blessing of Freedom: (Błogosławieństwo Wolności)

Blessing: (Błogosławieństwo)

Jeżeli wejdiesz do regionu z 1 lub więcej istotkami niezależnymi, nie musisz przerywać ruchu. Jeżeli znajdujesz się w regionie z 1 lub więcej istotkami niezależnymi, możesz wykonać akcję Podróży zamiast obowiązkowej akcji Wyzwania.

Concentration Aura: (Aura Koncentracji)

Aura:

Koszt twoich mocy w Energii jest zmniejszony o 1 (do minimum 0)

Seal of Justice: (Pieczęć Sprawiedliwości)

Seal: (Pieczęć)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Wskaż 1 czerwoną kość z wynikiem 8 aby rzucić dodatkową zieloną kością.

Judgement (Sąd): Dodaj 1 czerwoną i 1 zieloną kość do swojej puli kości.

Poziom IV

Blessing of Protection: (Błogosławieństwo Ochrony)

Blessing: (Błogosławieństwo)

Na końcu twojego etapu Puli:

Możesz zamienić dowolną liczbę czerwonych kości na zielone kości z wynikiem 8.

Seal of Command: (Pieczęć Rozkazu)

Seal: (Pieczęć)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Wskaż 1 czerwoną kość z wynikiem 8 aby zyskać ZACIEKŁOŚĆ +3.

Judgement (Sąd): Dodaj 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Poziom V

Consecration: (Poświęcenie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 7+ umieść 1 znacznik trafienia w polu obrażeń.

Talenty

Poziom II

Holy Shield: (Święta Tarcza)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Wskaż 1 zieloną kość z wynikiem 7+ aby odzyskać 1 punkt Życia i zyskać ZACIEKŁOŚĆ +1

Improved Devotion: (Ulepszona Pobożność)

Twoja Devotion Aura (Aura Pobożności) dodaje 1 dodatkową zieloną kość do twojej puli kości i zyskuje PRZERZUT +1.

Improved Righteousness: (Ulepszona Prawość)

Umiejętność Judgement (Sąd) na twojej karcie Seal of Righteousness (Pieczęć Prawości) dodaje 1 dodatkową czerwoną kość do twojej puli kości.

Poziom III

Improved Might: (Ulepszona Siła)

Możesz użyć Blessing of Might (Błogosławieństwa Siły) dwukrotnie podczas każdej rundy walki.

Mace Specialisation: (Specjalizacja w Walce Maczugą)

Na początku twojego etapu Puli:

Jeżeli masz założoną Maczugę, dodaj 1 dodatkową czerwoną kość do swojej puli kości i zyskaj PRZERZUT +1.

Reckoning: (Osąd)

ZACIEKŁOŚĆ +2

Poziom IV

Benediction: (Modlitwa Dzięczynna)

Kiedy zakładasz Blessing (Błogosławieństwo), Seal (Pieczęć) lub Aurę, ich koszt w Energii jest obniżony do 0.

Improved Holy Light: (Ulepszona Światłość)

Kiedy używasz Holy Light (Światłości), wybrana postać może odzyskać 1 dodatkowy punkt Życia.

Vengeance: (Zemsta)

Na początku twojego etapu Znaczników:

Wskaż 1 czerwoną kość z wynikiem 8 aby umieścić 2 dodatkowe znaczniki trafienia w polu obrażeń.

Poziom V

Blessing of Kings: (Błogosławieństwo Królów)

Zwiększ swoje limity Energii i Życia o 2 każdy.

Kiedy wybierasz ten talent, natychmiast zyskujesz 2 punkty Energii i 2 punkty Życia.

Conviction: (Przekonanie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 8 obniż wartość Trafienia wszystkich przeciwników o 1 do końca twojej fazy Ataku.

Holy Shock: (Święty Wstrząs)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.
PRZERZUT +2

TALIA KLASOWA – KAPŁAN

Karty Mocy

Poziom I

Lesser Heal: (Mniejsze Uleczenie)

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać straci punkt Życia:

Ta postać odzyskuje do 2 punktów Życia. Następnie zdejmij Mniejsze Uleczenie.

Power Word: Fortitude: (Słowo Mocy: Wytrzymałość)

Na początku twojego etapu Puli:

Każda przyjazna towarzysząca postać zyskuje 1 punkt Życia.

Na koniec walki, każda przyjazna towarzysząca postać musi odrzucić wszystkie punkty Życia przekraczające jej limit.

Shadow Word: Pain (Słowo Cienia: Ból)

Dodaj 1 niebieską kość do swojej puli kości.

Jeżeli używałeś Słowa Cienia: Ból w poprzedniej rundzie walki, zamiast 1 niebieskiej kości dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Poziom II

Greater Heal: (Większe Uleczenie)

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać traci punkt Życia:

Ta postać odzyskuje do 6 punktów Życia.

Następnie zdejmij Większe Uleczenie.

Power Word: Shield (Słowo Mocy: Tarcza)

Na początku etapu Puli przyjaznej towarzyszącej postaci:

Ta postać dodaje 2 zielone kości do swojej puli kości.

Shadowguard: (Niewidzialny Strażnik)

Podczas etapu Rozwiązania::

Umieść 1 znacznik trafienia na tej karcie za każdy utracony przez ciebie punkt Życia.

Podczas twojego etapu Znaczników:

Wydaj do 3 znaczników trafienia z tej karty i umieść je w polu obrażeń. Na koniec walki odrzuć wszystkie znaczniki trafienia z tej karty.

Poziom III

Holy Fire: (Święty Ogień)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Umieść 1 znacznik trafienia w polu obrażeń.
Jeżeli używałeś Świętego Ognia w poprzedniej rundzie walki, zamiast 1 znacznika umieść 2 znaczniki trafienia w polu obrażeń.

Smite: (Porażenie)

Dodaj 3 niebieskie kości do swojej puli kości.
Nie możesz rzucać żadnymi czerwonymi kośćmi podczas tego etapu Puli.

Poziom IV**Mind Control: (Kontrola Umysłu)**

Na początku twojego etapu Puli:

Wybierz biorącą udział w walce istotkę związaną z wyprawą lub istotkę niezależną. Dodaj do swojej puli ilość czerwonych kości równą połowie wartości Ataku tej istotki (zaokrąglane w dół).

Resurrection: (Wskrzeszenie)

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać (inna niż twój Kapłan) zostanie pokonana w walce:

Ta postać pozostaje w tym regionie i odzyskuje równą twojemu poziomowi ilość punktów do podziału pomiędzy Życie i/lub Energię. Ta postać nie uczestniczy już w walce.

Poziom V**Prayer of Healing: (Lecząca Modlitwa)**

Aktywacja Leczącej Modlitwy liczy się jako akcja. Wszystkie przyjazne postaci w twoim regionie odzyskują punkty Życia do maksimum swojego limitu Życia. Następnie zdejmij Leczącą Modlitwę.

Starshards: (Gwiazdne Odłamki)

Dodaj 3 niebieskie kości do swojej puli kości.
Jeżeli używałeś Gwiazdnych Odłamków w poprzedniej rundzie walki, zamiast 3 niebieskich kości dodaj 4 niebieskie kości do swojej puli kości.

Talenty**Poziom II****Holy Specialization: (Święta Specjalizacja)**

Kiedy używasz kart Lesser Heal (Mniejsze Uleczenie) lub Greater Heal (Większe Uleczenie), jakkolwiek inna przyjazna towarzysząca postać może odzyskać do 2 punktów Życia.

Improved Healing: (Ulepszone Leczenie)

Obniż o 1 punkt koszt w Energii za używanie kart Lesser Heal (Mniejsze Uleczenie), Greater Heal (Większe Uleczenie) oraz Prayer of Healing (Lecząca Modlitwa) (minimum 0).

Improved Pain: (Ulepszony Ból)

Na końcu twojego etapu Puli:

Jeżeli używałeś karty Shadow Word: Pain (Słowo Cienia: Ból) podczas tej rundy walki, możesz zamienić 1 niebieską kość z wynikiem 2+ na niebieską kość z wynikiem 8.

Poziom III

Improved Smite: (Ulepszone Porażenie)

Smite (Porażenie) dodaje dodatkową niebieską kość do twojej puli kości.
Kiedy używasz Smite (Porażenia), możesz użyć do 2 czerwonych kości w swojej puli kości w tej rundzie walki, zamiast żadnych.

Inner Focus: (Wewnętrzne Skupienie)

Raz na walkę możesz użyć mocy natychmiastowej bez płacenia jej kosztu w Energii.

Mental Strength: (Siła Umysłu)

Twój limit Energii powiększa się o 3.
Kiedy wybierasz ten talent, natychmiast zyskujesz 3 punkty Energii.

Poziom IV**Darkness: (Ciemność)**

Jeżeli masz założoną kartę Shadow Word: Pain (Słowo Cienia: Ból) lub Shadowguard (Niewidzialny Strażnik), zyskujesz ZACIEKŁOŚĆ +2.
Jeżeli masz założone obydwie te karty, zyskujesz dodatkową ZACIEKŁOŚĆ +2.

Holy Nova: (Święty Wybuch)

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.
Następnie dodaj do swojej puli kości ilość zielonych kości równą ilości przyjaznych towarzyszących postaci.

Meditation: (Medytacja)

Na początku twojej akcji Odpoczynku:
Odzyskujesz punkty Życia i Energii do maksimum swojego limitu.

Poziom V**Divine Spirit: (Boski duch)**

Na początku pierwszej rundy walki:
Każda przyjazna towarzysząca postać zyskuje 3 punkty Energii.
Na koniec walki każda towarzysząca postać musi odrzucić wszystkie punkty Energii przekraczające jej limit.

Mental Agility: (Giętki Umysł)

Obniż o 1 koszt w Energii twoich mocy natychmiastowych (do minimum 0).

Shadowform: (Forma Cienia)

Dodaj 4 zielone kości do swojej puli kości.

TALIA KLASOWA – SZAMAN**Karty Mocy****Poziom I****Healing Wave: (Lecząca Fala)**

Po tym, jak przyjazna towarzysząca postać straci punkt Życia:
Ta postać odzyskuje do 2 punktów Życia. Następnie zdejmij Leczącą Falę.

Lightning Shield: (Tarcza z Piorunów)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz usunąć 1 zieloną kość z wynikiem 5+ aby umieścić 1 znacznik trafienia w polu obrażeń

Rockbiter Weapon: (Miażdżąca Broń)

Weapon Enhancement: (Ulepszona Broń)

Dodaj 1 czerwoną kość do swojej puli kości.

PRZERZUT +1

Poziom II**Earth Shock: (Trzęsienie Ziemi)**

Dodaj 2 czerwone kości do swojej puli kości.

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz usunąć 1 kość za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 5+.

Reincarnation: (Reinkarnacja)

Po tym, jak zostałeś pokonany w walce:

Zdejmij Reinkarnację aby pozostać w rejonie, gdzie zostałeś pokonany oraz odzyskać po 2 punkty Życia i Energii. Nie bierzesz już udziału w walce. Nie możesz używać regeneracji podczas walki GnG.

Stoneskin Totem: (Totem Kamiennej Skóry)

Dodaj 2 zielone kości do swojej puli kości.

PRZERZUT +1

Poziom III**Grost Wolf: (Widmowy Wilk)**

Możesz przemieścić się o 3 regiony podczas swojej akcji Podróży, następnie zdejmij Widmowego Wilka.

Windfury Weapon: (Broń wiatru)

Weapon Enhancement: (Ulepszona Broń)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Możesz rzucić dodatkową czerwoną kością za każdą wskazaną czerwoną kość z wynikiem 8.

Poziom IV**Chain Lightning: (Łańcuch Piorunów)**

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Jeżeli więcej niż 1 przeciwnik bierze udział w walce, dodaj 1 dodatkową niebieską kość do swojej puli kości.

Frost Shock: (Lodowe Uderzenie)

Dodaj 2 niebieskie i 2 zielone kości do swojej puli kości.

Poziom V

Purge: (Oczyszczenie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Umieść 3 znaczniki zbroi w polu obrony. Następnie usuń wszystkie znaczniki klątwy i ogłuszenia za swojej postaci.

Strenght of Earth Totem: (Totem Siły Ziemi)

Na końcu etapu Przerzutu przyjaznej towarzyszącej postaci:

Ta postać zyskuje ZACIEKŁOŚĆ +1 za każdą wskazaną przez nią zieloną kość z wynikiem 8

Talenty**Poziom II****Elemental Focus: (Zespolenie z Żywołami)**

Zmniejsz o 1 punkt koszt w Energii za używanie kart Lightning Bolt (Piorun), Earth Shock (Trzęsienie Ziemi) oraz Frost Shock (Lodowe Uderzenie).

Improved Healing Wave: (Ulepszona Lecząca Fala)

Kiedy używasz Healing Wave (Leczącej Fali), wybrana postać odzyskuje dodatkowe 2 punkty Życia.

Improved Rockbiter: (Ulepszona Miażdżąca Broń)

Rockbiter Weapon (Miażdżąca Broń) dodaje 1 dodatkową czerwoną kość do twojej puli kości.

Poziom III**Call of Thunder: (Zew Piorunów)**

Kiedy używasz karty Lightning Bolt (Piorun lub Chain Lightning (Łańcuch Piorunów)), dodaj 1 dodatkową niebieską kość do swojej puli kości.

Parry: (Parowanie)

Na początku twojego etapu Puli:

Możesz usunąć 1 czerwoną kość ze swojej puli kości aby dodać 3 zielone kości do swojej puli kości.

Thundering Strike: (Grzmiące Uderzenie)

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Zamień 1 czerwoną kość na czerwoną kość z wynikiem 8 lub zamień 1 niebieską kość na niebieską kość z wynikiem 8.

Poziom IV**Elemental Fury: (Furia Żywołów)**

Podczas twojego etapu Znaczników:

Umieść 1 znacznik trafienia w polu obrażeń za każde 2 wskazane kości z wynikiem 8.

Nature's Swiftness: (Zwinność Natury)

Możesz użyć Chain Lightning (Łańcucha Piorunów) dwukrotnie w tej samej rundzie walki.

Na początku twojego etapu Puli:

Możesz wydać 2 punkty Energii aby założyć kartę Healing Wave (Lecząca Fala).

Stormstrike: (Nawałnica)

Dodaj 2 niebieskie kości do swojej puli kości.

Jeżeli w tej rundzie walki używałeś kart Lightning Bolt (Piorun), Earth Shock (Trzęsienie Ziemi), Frost Shock (Lodowe Uderzenie) lub Chain Lightning (Łańcuch Piorunów), zyskaj PRZERZUT +2.

Poziom V**Elemental Mastery: (Mistrzostwo Żywiołów)**

Na końcu twojego etapu Przerzutu:

Zdejmij kartę Earth Shock (Trzęsienie Ziemi), Frost Shock (Losowe Uderzenie) lub Chain Lightning (Łańcuch Piorunów) aby umieścić 3 znaczniki trafienia w polu obrażeń.

Improved Windfury: (Ulepszony Broń Wiatru)

Kiedy używasz Windfury Weapon (Broń Wiatru), możesz rzucić dodatkową kością (dowolną) za każdą wskazaną kością z wynikiem 8.

Mana Tide Totem: (Totem Przyływu Energii)

Na początku każdej rundy walki:

Wszystkie przyjazne towarzyszące postaci odzyskują do 1 punktu Energii oraz zyskują PRZERZUT +1.



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 1700 figurek do gier bitewnych i figurkowych
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>