

Oblation



Cantrip : *Liaison* : Quand cette créature score, vous gagnez le double de Glory pour chaque créature qui a un coût de 3 ou moins et qui score ce tour.

Charm : Lancez ce sort pour défausser un dé créature de votre *Used Pile* et gagnez 2 fois la valeur de Glory donnée par cette créature.

Incantation : *Liaison*: Quand cette créature score, défausser le dé (de votre choix si égalité) avec le plus haut coût dans chaque *Used Pile* adverse.

Spell : Lancez ce sort pour défausser un dé de votre *Spent* ou *Used Pile*, puis piochez et lancez un dé. Vous pouvez uniquement lancer ce sort avant votre phase d'attaque.

Gnome Barbarian



Gagne +2 en attaque et en défense s'il n'y a pas d'autres créatures dans votre *Ready Area*.
* *Gnome Barbarian* est immunisé.

Strong : Si le *Gnome* est détruit par une attaque adverse qui comprend une créature de niveau 2 ou plus, ajoutez le *Gnome Barbarian* à votre *Ready Area*.

* Si le *Gnome Barbarian* est détruit par une attaque adverse, détruisez la créature du plus haut niveau qui a participé à l'attaque (en cas d'égalité, l'attaquant choisi).

Mighty : Aucun joueur (y compris vous si vous le faite scorer ce tour) ne peut gagner plus de 3 Glory pour chaque créature scorant (effet de sort compris) tant que le *Gnome Barbarian* est dans votre *Ready Area*.

* Quand le *Gnome* est Invoqué, vous pouvez relancer autant de dés sort non-liés que voulu de votre *Ready Area* et/ou *Active Pool*.

Mischievous Imp



Quand il est détruit, vous pouvez défausser un dé de votre *Used Pile*.

** Quand il est détruit ou qu'il score, vous pouvez défausser un dé de votre *Used Pile* (en plus du 1er).

Strong : Quand il est invoqué, vous pouvez défausser un dé de votre *Used* ou *Spent Pile*.

*** *Mischievous Imp* est immunisé.

Mighty : Quand il est invoqué, vous pouvez piocher et lancer un dé ainsi que capturer un dé de plus ce tour.

* Gagnez +2 *Quiddity* s'il est invoqué.

** Gagnez +3 *Quiddity* s'il est invoqué.

Discrimination



Cantrip : Lancez ce sort pour faire passer les créatures de votre *Active Pool* au niveau 1 (celui de votre choix) et les invoquer gratuitement.

Charm : *Immédiat* : Déplacez autant de dé que voulu de votre *Active Pool* vers la *Spent Pile*, puis piochez et lancez autant de dé plus un.

Incantation : Lancez ce sort pour capturer un dé sort gratuitement. Vous pouvez seulement lancer ce sort si vous capturez un dé créature.

Spell : Quand vous lancez ce sort, pour chaque créature que vous invoquez ce tour, piochez un dé et lancez le immédiatement.

Heavenly Seraph



Quand vous détruisez une créature, *Heavenly Seraph* score immédiatement (puis va dans votre *Used Pile*) si vous avez un sort non-liés dans votre *Ready Area*.

Strong : Tant qu'il est dans votre *Ready Area*, les autres joueurs ne peuvent pas défausser quand ils score avec des créatures de niveau 2 ou 3. Et quand une de vos créatures est détruite (*Heavenly Seraph* compris), vous gagnez +1 *Glory*.

Mighty : S'il est dans votre *Ready Area* quand vous capturez un dé créature, vous pouvez capturer gratuitement un dé de coût inférieur.

* Quand il est invoqué, gagnez +1 *Glory* pour chaque créature de niveau 3 ou plus qui se trouve dans chaque *Ready Area* adverse.

Troll Behemoth



Quand il est invoqué, tous les adversaires avec une seule créature dans leur *Ready Area*, la mette sur une face niveau 1 de leur choix en ignorant les capacités « Quand il est invoqué ».

* Chacun de vos adversaires doit faire descendre une des créatures de sa *Ready Area* d'un niveau (si possible) en ignorant les capacités « Quand il est invoqué ».

Strong : Quand il est invoqué, détruisez tous les créatures des *Ready Area* (la votre aussi), qui ont un coût de 8. Si le *Troll* est dans votre *Ready Area*, vous ne pouvez pas invoquer de créature d'un coût de 8.

* Vous pouvez détruire une créature de niveau 3.

Mighty : Quand il est invoqué, chaque joueur (en commençant par le joueur actif puis en sens horaire) doit défausser un dé, qui coûte 1 ou plus, de sa *Used Pile*, puis capturer un dé d'un coût inférieur dans la *Wild Area*.

* Vos adversaires doivent ajouter tous les dés *Basic Quiddity* de leur *Used Pile* dans leurs sacs.



Lord of the Quarry



Toutes les autres créatures de niveau 1 de votre *Ready Area* gagnent +2 en attaque et en défense tant que *Lord of the Quarry* est dans votre *Ready Area*.

* En plus du premier effet, toutes les autres créatures gagnent +2 en attaque et en défense et l'immunité tant qu'il est dans votre *Ready Area*.

Strong : Quand il est invoqué, relancez un dé créature de votre *Used* ou *Spent Pile* qui a un coût de 4 ou moins.

* En plus du 1er effet, quand il est invoqué, relancez tous les dés créature de votre *Used Pile* qui ont un coût de 3 ou moins.

Mighty : Si une de vos créatures est détruite par une attaque adverse, vous pouvez choisir de détruire *Lord of the Quarry* au lieu de détruire la créature visée.

* Quand il est détruit, ajoutez le à votre *Active Pool*.

Voodoo Doll



Après votre phase d'attaque, détruisez toutes les créatures qui ont été blessées mais non détruite par votre attaque.

Strong : Quand *Voodoo Doll* est détruite, vous pouvez défausser un dé *Basic Quiddity* pour faire revenir *Voodoo Doll* dans votre *Ready Area*. *Voodoo Doll* ne peut encaisser de dommage qu'une fois par tour de joueur.

* Quand elle est invoquée, vous devez capturer immédiatement un *Assistant* disponible et l'ajouter à votre *Ready Area* en niveau 1. Cela ne compte pas comme une phase de capture.

Mighty : Si elle est détruite par une attaque adverse, réduisez le reste d'attaque totale contre vous à 0.

* Quand elle est invoquée, relancez tous les dés *Voodoo Doll* de votre *Spent* et *Used Pile*.