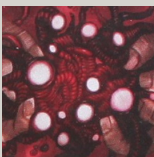


Chaos



Cantrip : Lancez ce sort pour obliger chaque autre joueur à détruire un dé de son choix dans sa Ready Area, si possible.

*C'est vous qui décidez du dé à détruire, pas votre adversaire.

Charm : *Liaison* : Réduisez votre *Glory* de 1. Cette créature obtient +3 d'attaque. Gagnez +1 *Glory* quand cette créature score.

* En plus du bonus si-dessus, la créature gagne +1 de défense.

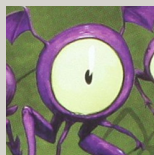
Incantation : Lancez ce sort pour relancer un ou plusieurs dé de votre *Active Pool*.

* En plus du 1er effet, tous les créatures bloquées sont débloquées.

Spell : *Liaison* : Les valeurs d'attaque et défense de cette créature sont permutés.

* En plus du 1er effet, cette créature donne +1 *Glory* quand elle score.

Quaxos' Eye



Quand elle score, placez cette créature sur une face LOCK dans la *Locked Area* d'un joueur.

*LOCK Toutes vos créatures gagnent +2 de défense.

**LOCK Vous pouvez uniquement invoquer des créatures de niveau 2 ou moins. Vous ne pouvez pas dépenser de *Quiddity* pour débloquer cette créature.

Strong : Quand elle score, placez cette créature sur une face LOCK dans la *Locked Area* d'un joueur.

*LOCK Votre 1ère invocation coûte 1 *Quiddity* de moins (min. 0).

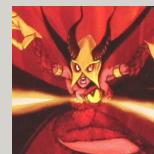
**LOCK La 1ère créature qu'un adversaire capture lors de son tour lui coûte 1 *Quiddity* de moins (min. 0). Vous ne pouvez pas dépenser de *Quiddity* pour débloquer cette créature.

Mighty : Quand elle score, placez cette créature sur une face LOCK dans la *Locked Area* d'un joueur.

*LOCK Quand vous piochez un ou plusieurs dés, piochez un dé de plus. Avant de les lancer, placez en un dans votre *Used Pile*.

**LOCK Vous pouvez uniquement invoquer une créature à chaque tour. Vous ne pouvez pas dépenser de *Quiddity* pour débloquer cette créature.

Quake Dragon Mystic



*LOCK Quand vos créatures sont détruites, déplacez les dans votre sac au lieu de votre *Used Pile*.

**LOCK Quand des créatures de vos adversaires sont détruites, ils doivent les déplacer dans leur sac au lieu de leur *Used Pile*,

Strong : */** Les joueurs gagnent +1 *Glory* pour chaque créature qu'ils font scorer, tant que cette créature est bloquée. Le propriétaire de cette créature doit ajouter un dé de son sac vers son *Active Pool* pour chaque créature adverse qui score.

Mighty : *LOCK Une fois durant votre tour, vous pouvez forcer un adversaire à détruire une créature de sa *Ready Area*, d'un coût de 4 ou moins.

**LOCK La prochaine fois que vous gagnerez du *Glory*, vous devrez défausser un dé de votre sac au hasard, ou perdre 2 *Glory*.

Harmony



Cantrip : Lancez ce sort pour défausser jusqu'à 2 dés de votre *Used Pile*, pour un coût total de 1 *Glory*.

*En plus du 1er effet, vous pouvez dépenser 1 *Glory* pour renvoyer une créature bloquée adverse dans la *Wild Area*.

Charm : Lancez ce sort pour envoyer les dés de votre choix de votre *Used Pile* ou *Spend Pile* dans votre sac.

*En plus du 1er effet, vous pouvez relancer un dé de votre *Active Pool* s'il s'y trouve encore au moins un dé.

Incantation : Lancez ce sort pour relancer 1 dé de votre *Active Pool*. Vous pouvez le relancer une seconde fois si le résultat ne vous satisfait pas.

* Vous pouvez relancer ce même dé une troisième fois.

Spell : Lancez ce sort pour piocher 2 dés de votre sac. Vous devez placer chacun d'eux soit dans votre *Used Pile* soit dans votre sac.

* En plus du 1er effet, vous pouvez piocher 1 dé de plus de votre sac et l'ajouter à votre *Active Pool*.

Poison Dart Frog



*/** LOCK Dès qu'un autre joueur pioche 2 dés ou plus de son sac, vous pouvez déplacer 1 dé de votre *Used Pile* vers votre sac.

Strong : *LOCK A chaque fois qu'un dommage est assigné à une de vos créatures, vous pouvez envoyer un dé de votre *Used Pile* vers votre sac.

**LOCK A chaque fois qu'un dommage est assigné à une de vos créatures, vos adversaires peuvent envoyer un dé de leur *Used Pile* vers leur sac.

Mighty : *LOCK Vous pouvez payer 1 *Quiddity* pour augmenter d'un cran le niveau d'une créature de votre *Ready Area*, si possible. Action possible plusieurs fois sur une ou plusieurs créatures

**LOCK Avant votre attaque, baissez une créature de votre *Ready Area* au niveau 1, si possible.

Pink Eye Cyclops



*LOCK Quand un joueur invoque une créature de niveau 2 ou plus, vous pouvez envoyer un dé créature de votre *Used Pile* vers votre *Active Pool*.

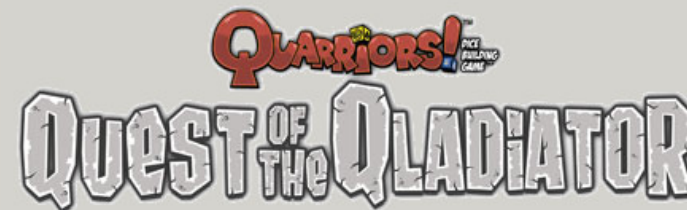
**LOCK Tout joueur qui bloque une créature doit dépenser +1 *Glory* pour défausser un dé.

Strong : *LOCK Vos créatures attaquantes ajoutent +2 à leur attaque totale.

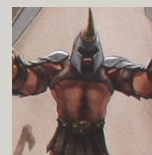
**LOCK Vous devez payer 1 *Quiddity* de plus pour invoquer vos 2 premières créatures, à chaque tour.

Mighty : *LOCK Vos adversaires doivent payer +1 *Glory* pour invoquer des créatures (1 *Glory* pour n'importe quel nombre de créatures).

**LOCK Vous devez payer +1 *Glory* pour invoquer des créatures (1 *Glory* pour n'importe quel nombre de créatures).



Qladiator



*Les dés de la *Wild Area* vous coûtent 1 *Quiddity* de moins à capturer (min. 0).

Strong : * Gagne +1 d'attaque et +1 *Glory* quand il score.

Mighty : Quand il score, au lieu de gagner des *Glory*, vous pouvez l'envoyer dans votre *Used Pile* et capturer un dé gratuitement.

* Vous ne pouvez pas lier de sorts à *Mighty Qladiator* sans avoir de créature dans votre *Locked Area*.

Frost Howler



Quand il est invoqué, tous les autres joueurs doivent déplacer leurs dés *Basic Quiddity* de leur *Used Pile* vers leur sac.

* Vous pouvez débloquer la créature d'une *Locked Area*.

Strong : Quand il est invoqué, tous les autres joueurs peuvent choisir de perdre 1 *Glory*. Pour chaque joueur qui choisit de ne pas le faire, vous gagnez 1 *Glory*.

* Vous pouvez prendre un dé de votre *Active Pool* et le placer dans une *Used Pile* adverse, sans effet.

Mighty : Quand il est invoqué, tous les autres joueurs doivent détruire une créature dans leur *Ready Area*, si possible.

* Détruisez toutes les créatures bloquées.