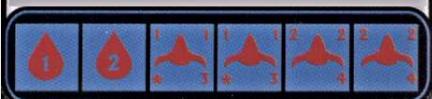


Lo Gnome Barbarian guadagna +2 attacco e +2 difesa se non hai altre Creature nella tua Area Attiva.

★ Lo Gnome Barbarian ha Immunità.



Se lo Gnome Barbarian viene distrutto da un attacco avversario che include una Creatura di livello 2 o superiore, aggiungi lo Gnome Barbarian alla tua Riserva Attiva.

Se lo Gnome Barbarian viene distrutto da un attacco avversario, distruggi la Creatura di livello più elevato che ha partecipato a quell'attacco (in caso di parità sceglie l'attaccante).



Nessun giocatore (compreso te stesso se hai conteggiato questa Creatura nel tuo turno) può guadagnare più di 3 Gloria per ogni Creatura che conteggia (incluso gli effetti degli Incantesimi) finché lo Gnome Barbarian è nella tua Area Attiva.

Quando lo Gnome Barbarian viene evocato, puoi ★ ritirare un qualunque numero di dadi Incantesimo non aggregati nella tua Area Attiva e/o Riserva Attiva.



Tutte le altre Creature di livello 1 nella tua Area Attiva guadagnano +2 attacco e +2 difesa finché Lord of the Quarry si trova nella tua Area Attiva.

In aggiunta al bonus di sopra, tutte le altre Creature ★ nella tua Area Attiva guadagnano +2 attacco, +2 difesa e Immunità finché Lord of the Quarry è nella tua Area Attiva.



Quando Lord of the Quarry viene evocato, ritira un dado Creatura nella tua Pila degli Scarti o nella tua Pila degli Spesi che abbia un costo pari a 4 o meno

In aggiunta al bonus di sopra, quando Lord of the Quarry viene evocato, ritira tutti i dadi Creatura nella tua Pila degli Scarti che hanno un costo pari o inferiore a 3



Se una delle tue Creature viene distrutta da un attacco avversario, puoi distruggere Lord of the Quarry per prevenire che quella Creatura venga distrutta.

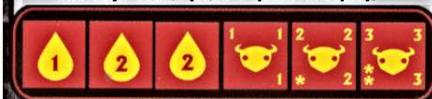
Quando Lord of the Quarry viene distrutto, ★aggiungi Lord of the Quarry alla tua Riserva Attiva.



Quando Mischievous Imp viene distrutto, puoi eliminare un dado dalla tua Pila degli Scarti.

★ Mischievous Imp non ha abilità aggiuntive.

★ Quando Mischievous Imp viene distrutto o conteggiato, puoi eliminare un dado dalla tua Pila degli Scarti (oltre a quello di sopra).



Quando Mischievous Imp viene evocato, puoi eliminare un dado dalla tua Pila degli Scarti o degli spesi.

★/★★ Mischievous Imp ha Immunità.



Quando Mischievous Imp viene evocato, puoi pescare e tirare un dado e puoi catturare un dado aggiuntivo in questo turno.

★ Guadagni +2 Essenza quando evochi Mischievous Imp.

★ Guadagni +3 Essenza quando evochi Mischievous Imp.



Dopo la fase d'attacco, distruggi tutte le Creature a cui sono stati inflitti danni ma non sono stati distrutti dal tuo attacco.

★ Voodoo Doll non ha abilità aggiuntive.



Quando Voodoo Doll viene distrutta, puoi eliminare un dado Essenza per far tornare Voodoo Doll alla tua Area Attiva (gratuitamente). Voodoo Doll può ricevere danni una sola volta per turno.

Quando Voodoo Doll viene evocato, catturi immediatamente un Assistente disponibile dalla Riserva Generale e aggiungerlo alla tua Area Attiva (con la faccia livello 1 verso l'alto gratuitamente. Questa non conta come catturare nel tuo turno.



Se Voodoo Doll viene distrutta da un attacco avversario, riduci il totale d'attacco rimanente contro di te a 0.

Quando Voodoo Doll viene evocata, ritira ★ tutti i dadi Voodoo Doll nelle tue Pile degli Spesi e degli Scarti.



Immediato: Sposta un numero qualunque di dadi dalla tua Riserva Attiva alla tua Pila degli Spesi, poi pesca e tira tanti dadi quanti ne hai spostati più uno.



Lancia questo Incantesimo per ruotare tutti i dadi Creatura nella tua Riserva Attiva in modo che mostrino una faccia livello 1 (a tua scelta) ed evocali (gratuitamente).



Quando Troll Behemoth viene evocato, distruggi tutte le Creature in tutte le Aree Attive (inclusa la tua) che hanno un costo pari esattamente a 8. Quando Troll Behemoth si trova nella tua Area Attiva non puoi evocare Creature il cui costo è pari a 8.

* Puoi distruggere una Creatura livello 3.



Quando Troll Behemoth viene evocato, ognuno dei tuoi avversari con una sola Creatura nella loro Area Attiva deve ruotare la propria Creatura in modo da mostrare una faccia livello 1 a sua scelta, ignorando le abilità di tipo "quando viene evocato".

Ognuno dei tuoi avversari deve ruotare una Creatura * nella propria Area Attiva diminuendone il livello di 1, se possibile, ignorando le abilità "quando viene evocato".



Quando Troll Behemoth viene evocato, ogni giocatore (cominciando dal giocatore attivo e proseguendo in senso orario) deve eliminare un dado che abbia un costo pari a 1 o superiore dalla loro Pila degli Scarti (se ne ha) e catturare (gratuitamente) un dado che abbia un costo inferiore alla Riserva Generale.

* Ognuno dei tuoi avversari deve rimettere tutti i dadi Essenza nella sua Pila degli Scarti nel sacchetto.



Finchè l'Heavenly Seraph si trova nella tua Area Attiva gli altri giocatori non possono eliminare dadi quando conteggiano Creature di livello 2 o 3 e quando una delle tue Creature viene distrutta (inclusa l'Heavenly Seraph) guadagni +1 Gloria.

* L'heavenly Seraph non ha abilità aggiuntive.



Quando distruggi una Creatura conteggia immediatamente l'Heavenly Seraph (piazala nella tua Pila degli Scarti) se hai degli incantesimi non aggregati nella tua Area Attiva.

* L'Heavenly Seraph non ha abilità aggiuntive.



Se l'Heavenly Seraph si trova nella tua Area Attiva quando catturi un dado Creatura, puoi catturare un dado aggiuntivo che abbia un costo inferiore gratuitamente.

Quando l'Heavenly Seraph viene evocata guadagni * +1 Gloria per ogni Creatura di livello 3 o superiore che si trovi in una qualunque Area Attiva avversaria.



Lancia questo Incantesimo per eliminare un dado dalla tua Pila degli Spesi o degli Scarti, poi pesca e tira un dado. Puoi lanciare questo Incantesimo solo prima della fase d'attacco del tuo turno.



Aggregato: Quando questa Creatura viene conteggiata elimina il dado dal costo più elevato dalla Pila degli Scarti di ogni giocatore (in caso di pareggio scegli tu).



Aggregato: Quando conteggi questa Creatura guadagni il doppio della Gloria per ognuna delle tue Creature che abbiano un costo pari o inferiore a 3 che conteggi in questo turno.



Lancia questo Incantesimo per eliminare un dado Creatura dalla tua Pila degli Scarti e guadagnare un numero di punti Gloria pari al doppio della Gloria della Creatura.



Quando lanci questo incantesimo ogni volta che evochi una Creatura nel resto del tuo turno peschi e tiri immediatamente un dado.



Lancia questo Incantesimo per catturare un dado Incantesimo gratuitamente dalla Riserva Generale. Puoi lanciare questo Incantesimo solo quando catturi un dado Creatura.

