































# Battle Dice

## Description des pouvoirs

	Priorité : la créature joue en premier avec toutes les autres
	Multiplie la puissance de créatures : x2 ou x3.
	Gardez ce dé dans l'arène et lancez un dé supplémentaire à chaque tour.
	Corruption d'une créature adverse qui vous obéit ce tour.
	Mort : une créature meurt et est retiré du jeu. Joue en dernier
	Une (ou deux) créature(s) est(sont) KO.
	Protection majeure: protège toutes les créatures à droite contre les coups vicieux.
	Protection mineure : protège la créature à droite contre les coups vicieux.
	Essai à refaire, une ou 3 de vos créatures ou ceux d'un adversaire.
	Remplace une créature contre une autre, la créature remplacée va à l'infirmierie.
	Gain de 1 à 3 or.
	Renfort : une (ou 2)créature(s) de la même race peut(vent) venir du vestiaire dans l'arène
	Régénération : la créature ne passe pas par l'infirmierie après un combat.
	Epaulette : la créature est protégée contre un KO ou la mort.
	Blessure : une créature va du vestiaire à l'infirmierie.
	Guérison : une créature va de l'infirmierie au vestiaire
	Ralenti : joue en dernier

## Coût des créatures et ordre d'activation des pouvoirs :

Mage noir	5 or						
Troll	4 or						
Elfe	3 or						
Nain	2 or						
Orque	2 or						
Gobelin	1 or	