

COST 8 **2 GLORY**



PRIMORDIAL OOZE

? = le nombre de dé Basic Quiddity présent dans votre défausse et dans votre zone Active (combiné).

Si vous n'avez pas de dé Basic Quiddity en jeu, Primordial Ooze est détruit.

1	2	2	2	2	2
---	---	---	---	---	---

COST 7 **2 GLORY**



STRONG PRIMORDIAL OOZE

Primordial Ooze copie exactement une créature de votre choix dans de la zone de combat de n'importe lequel de vos adversaires. S'il n'y a pas de créatures en jeu, Primordial Ooze a une attaque de 0 et une défense de 5. Vous pouvez changer la créature copiée une fois lors du tour de chaque joueur.

1	2	2	2	2	2
---	---	---	---	---	---

COST 5 **3 GLORY**



MIGHTY PRIMORDIAL OOZE

? = le nombre de créature dans toutes les zones de combat.

1	2	2	2	2	2
---	---	---	---	---	---

COST 7 **3 GLORY**



QUESTING WIZARD

* Vous pouvez piocher et relancer un dé ainsi que le Questing Wizard au lieu de gagner de la Quiddity.

** Questing Wizard gagne +2 en défense et vous gagnez +1 Gloire lorsqu'il score.

1	2	2	3	3	3
---	---	---	---	---	---

COST 8 **3 GLORY**



STRONG QUESTING WIZARD

Quand Questing Wizard score, vous pouvez éliminer n'importe quel dé de sort de votre zone Active ou de combat pour 1 Gloire chacun (même s'ils n'étaient pas attachés à Questing Wizard).

*/** Pas d'autres capacités supplémentaires

1	2	2	3	3	3
---	---	---	---	---	---

COST 8 **4 GLORY**



MIGHTY QUESTING WIZARD

Quand Questing Wizard score, tous les dés coûtent -2 Quiddity à capturer et vous pouvez en capturer un de plus ce tour-ci.

* Vous pouvez utiliser Questing Wizard comme un effet immédiat pour piocher et relancer 2 dés au lieu du gain de Quiddity.

** Pas d'autres capacité supplémentaire

1	2	2	3	3	3
---	---	---	---	---	---

COST 3 **2 GLORY**



DEVOTEE OF THE HOLY QUERY

* Devotee of the Holy Query gagne +2 en défense

1	2	3	3	4	4
---	---	---	---	---	---

COST 4 **2 GLORY**



STRONG DEVOTEE OF THE HOLY QUERY

* Quand Devotee of the Holy Query score, vous pouvez capturer un dé de sort qui coûte 4 Quiddity ou moins gratuitement et ajoutez ce dé dans votre sac.

1	2	3	3	4	4
---	---	---	---	---	---

COST 4 **2 GLORY**



MIGHTY DEVOTEE OF THE HOLY QUERY

* Devotee of the Holy Query gagne +3 en défense.

Quand vous attaquez avec lui, ignorez les effets de tous les sorts attachés aux créatures adverses.

Devotee of the Holy Query ne peut pas être la cible de sorts de vos adversaires.

1	2	3	3	4	4
---	---	---	---	---	---

COST 3 **2 GLORY**



DEATHDEALER

Quand le Deathdealer score, vous pouvez l'échanger contre un dé de la défausse de n'importe quel joueur.



COST 6 **2 GLORY**



STRONG DEATHDEALER

Quand vous détruisez une créature, le Deathdealer score immédiatement (placez-le dans votre défausse). Cela ne réduit pas votre total d'attaque pour ce tour.



COST 6 **2 GLORY**



MIGHTY DEATHDEALER

La 1^{ère} fois qu'une créature est détruite quand le Deathdealer attaque un adversaire, augmentez votre total d'attaque contre cet adversaire de la valeur d'attaque du Deathdealer. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par attaque et par joueur. (Cette augmentation n'est pas cumulative, chaque nouvelle attaque reprend avec votre valeur d'attaque d'origine).



COST 2 **2 GLORY**



SCAVENGING GOBLIN

* Gagnez +1 Quiddity quand vous invoquez Scavenging Goblin.



COST 3 **2 GLORY**



STRONG SCAVENGING GOBLIN

* Scavenging Goblin gagne +1 en défense pour chaque créature dans votre zone de Combat.



COST 3 **2 GLORY**



MIGHTY SCAVENGING GOBLIN

* Quand Scavenging Goblin est détruit, piochez 2 dés et ajoutez-les à votre zone Active.



COST 5 **2 GLORY**



DEFENDER OF THE PALE

*/** Quand le Defender of the Pale score, vous marquez +1 Gloire pour chaque autre créature qui score ce tour-ci.



COST 6 **3 GLORY**



STRONG DEFENDER OF THE PALE

* Quand Defender of the Pale score, piochez un dé et ajoutez-le à votre zone Active.

** Quand le Defender of the Pale score, piochez 2 dés et ajoutez-les à votre zone Active.



COST 6 **3 GLORY**



MIGHTY DEFENDER OF THE PALE

* Vos adversaires doivent dépenser +1 Quiddity pour invoquer chaque créature tant que le Defender of the Pale se trouve dans votre zone de Combat.

** Vos adversaires doivent dépenser +2 Quiddity pour invoquer chaque créature tant que le Defender of the Pale se trouve dans votre zone de Combat.



COST 4 **2 GLORY**



WARRIOR OF THE QUAY

Warrior of the Quay gagne +3 en attaque si le joueur défenseur n'a qu'une seule créature dans sa zone de Combat.

1 2 2 1 2 2 3 3 4

COST 5 **2 GLORY**



STRONG WARRIOR OF THE QUAY

Toutes les autres créatures dans votre zone de Combat gagnent +1 en attaque et +1 en défense tant que Warrior of the Quay est dans votre zone de Combat.

1 2 2 1 2 2 3 3 4

COST 4 **3 GLORY**



MIGHTY WARRIOR OF THE QUAY

Quand Warrior of the Quay est invoqué, tous les autres Warrior of the Quay dans les zones de Combat des autres joueurs sont immédiatement détruits.

Vous ne pouvez invoquer qu'un seul Warrior of the Quay par tour.

1 2 2 1 2 2 3 3 4

COST 8 **4 GLORY**



QUAKE DRAGON

Détruisez toutes les créatures du niveau 1 dans la zone de Combat de votre adversaire quand vous attaquez avec Quake Dragon (avant que votre adversaire choisisse un défenseur).

*/** Quake Dragon n'a pas d'autres capacités supplémentaires

1 2 3 4 2 6 3 8 4 6 7

COST 8 **4 GLORY**



STRONG QUAKE DRAGON

Les créatures de niveau 2 ou moins ne peuvent pas vous attaquer tant que Quake Dragon est dans votre zone de Combat (n'ajoutez pas leur valeur d'attaque au total).

*/** Quake Dragon n'a pas d'autres capacités supplémentaires

1 2 3 4 2 6 3 8 4 6 7

COST 9 **4 GLORY**



MIGHTY QUAKE DRAGON

* Quake Dragon gagne +1 en défense.

** Quake Dragon gagne +2 en défense et gagne +2 Gloire lorsqu'il score.

1 2 3 4 2 6 3 8 4 6 7

COST 5 **3 GLORY**



WITCHING HAG

Vous gagnez +1 Quiddity pour chaque créature que vous détruisez tant que Witching Hag est dans votre zone de Combat.

1 2 2 1 3 1 3 2 4 3 3 5

COST 5 **3 GLORY**



STRONG WITCHING HAG

Quand witching Hag score, vous pouvez déplacer un autre dé de créature de votre défausse vers votre zone Active.

1 2 2 1 3 1 3 2 4 3 3 5

COST 5 **3 GLORY**



MIGHTY WITCHING HAG

Tant que Witching Hag est dans votre zone de Combat, toutes les créatures vous attaquant ayant une valeur d'attaque supérieure à 3 voient leur attaque réduite à 3.

1 2 2 1 3 1 3 2 4 3 3 5

COST 3 **2 GLOST**

GHOSTLY SPIRIT

Quand Ghostly Spirit est détruit, vous pouvez éliminer un dé Basic Quiddly pour le renvoyer dans votre zone Active (gratuitement).

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 1 2 1 2 2 2 3

COST 4 **2 GLOST**

STRONG GHOSTLY SPIRIT

Quand Ghostly Spirit est détruit, mettez-le dans votre zone Active.

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 1 2 1 2 2 2 3

COST 4 **2 GLOST**

MIGHTY GHOSTLY SPIRIT

Quand Ghostly Spirit est détruit, mettez-le de côté jusqu'à ce que vous détruisez n'importe quelle créature. Ensuite, lancez Ghostly Spirit : si vous obtenez une face Créature, mettez-le dans votre zone de Combat (gratuitement). Sinon, mettez-le dans votre défausse.

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 1 2 1 2 2 2 3

COST 4

GROWTH SPELL

Immédiat : Gagnez 2 Quiddly. Piochez et lancez un dé.

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 2 2 2 2 2 2 3

COST 5

GROWTH INCANTATION

Immédiat : Gagnez 2 Quiddly. Vous pouvez relancer 2 autres dés (pas celui-ci)

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 2 2 2 2 2 2 3

COST 5

GROWTH CHARM

Lancez ce sort pour gagner +2 Quiddly.

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 2 2 2 2 2 2 3

COST 3

GROWTH CAINTIP

Immédiat : Gagnez 2 Quiddly. Vous pouvez capturer un dé de plus ce tour-ci.

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

1 2 2 2 2 2 2 3



Attachier : Cette créature gagne +2 Gloire quand elle score.



Lancez ce sort pour gagner +1 Gloire pour chaque adversaire dont vous avez détruit une créature au combat ce tour-ci (pas plus de 1 Gloire par joueur attaqué). Vous ne pouvez lancer ce sort qu'après votre phase d'attaque.



Lancez ce sort pour gagner +1 Gloire pour chaque créature qui score ce tour-ci. Ne peut être lancé que si vous avez marqué avec au moins 2 créatures.



Lancez ce sort pour gagner +3 Gloire.



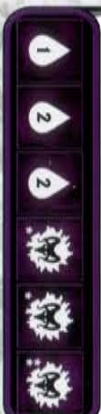
* Lancez ce sort pour détruire une créature de niveau 2 ou moins.
** Lancez ce sort pour détruire une créature de n'importe quel niveau.



* Lancez ce sort pour donner à toutes les créatures de votre Aire de combat +2 d'attaque pour le reste de ce tour.
** Lancez ce sort pour adonner à toutes les créatures de votre Aire de combat +3 d'attaque pour le reste de ce tour.



* Attachier : Cette créature gagne +3 en attaque et en défense.
** Attachier : Cette créature gagne +5 en attaque et en défense.



*/** Lancez ce sort pour détruire une créature ayant 6 ou moins de défense dans chaque Aire de combat de vos adversaires.



SHARPING CHARM

cost 3

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Lancez ce sort pour augmenter de 1 le niveau de toutes les créatures dans votre Aire de combat, si c'est possible.

2

2

2

2

2

SHARPING INCANTATION

cost 4

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Attacher : Quand cette créature score, vous pouvez éliminer un dé de votre défausse pour capturer un dé qui coûte jusqu'à 3 Quiddity de plus que le dé que vous avez éliminé.

2

2

2

2

2

SHARPING CANTRIP

cost 4

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Réaction : Lancez ce sort pour renvoyer une de vos créatures qui viers d'être détruite dans votre Aire de combat (au même niveau) au lieu de la défausser.

2

2

2

2

2

SHARPING SPELL

cost 3

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Lancez ce sort pour détruire un sort dans l'Aire de combat de n'importe quel joueur.

2

2

2

2

2

LIFE CHARM

cost 3

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Réaction : Quand vous lancez ce sort, vos créatures détruites retournent dans votre Zone active au lieu d'être défaussées.

1

2

2

2

2

LIFE CANTRIP

cost 3

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Attacher : Cette créature gagne +4 en défense.

1

2

2

2

2

LIFE INCANTATION

cost 4

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Réaction : Lancez ce sort pour réduire l'attaque d'une créature à zéro (contre tous les joueurs) et ce jusqu'à la fin du tour.

1

2

2

2

2

LIFE SPELL

cost 4

ILLUSTRATIONS BY J. LONNEE

Réaction : Lancez ce sort pour donner à toutes les créatures de votre Aire de combat +4 en défense pour le reste du tour.

1

2

2

2

2