

Quarriers !



Portail
Portal

Coût 4



Immédiat : Piochez et lancez un dé.



Immédiat : Piochez et lancez deux dés.



Assistant

Coût 1
Gloire 1



Immédiat : Relancer ce dé et un autre dé.



Chant de croissance
Growth cantrip

Coût 3

Immédiat : Gagnez 2 Quiddité. Vous pouvez capturer un dé Quarré supplémentaire durant ce tour.



Sortilège de croissance
Growth spell

Coût 4

Immédiat : Gagnez 2 Quiddité. Piochez et lancez 1 dé.



Charme de croissance
Growth charm

Coût 5

Lancez ce sort pour gagner 3 Quiddité.



Incantation de croissance
Growth incantation

Coût 5

Immédiat : Gagnez 2 Quiddité. Vous pouvez relancer 2 autres dés.



Chant de gloire
Victory cantrip

Coût 3

Associé : Cette créature gagne + 2 de gloire lorsqu'elle marque des points.



Sortilège de gloire
Victory spell

Coût 7

Lancez ce sort pour gagnez +1 de gloire pour chaque adversaire dont vous avez détruit une créature durant ce tour (maximum 1 de gloire par adversaire attaqué). Vous ne pouvez lancer ce sort qu'après votre phase d'attaque.



Charme de gloire
Victory charm

Coût 5

Lancez ce sort pour gagnez +1 de gloire pour chaque créature qui a marqué des points ce tour-ci. Vous ne pouvez lancer ce sort que si au moins 2 créatures ont marqué des points ce tour-ci.



Incantation de gloire
Victory incantation

Coût 9

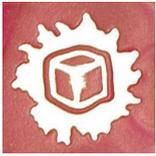
Lancez ce sort pour gagnez +3 de gloire.



Chant de mue
Shaping cantrip

Coût 4

Riposte : Lancez ce sort pour faire revenir une de vos créatures tout juste détruite dans votre zone de combat (au même niveau) au lieu de la mettre dans la défausse.



Sortilège de mue
Shaping spell **Coût 3**

Lancez ce sort pour détruire un sort de la zone de combat d'un adversaire.



Incantation de vie
Life incantation **Coût 4**

Riposte : Lancez ce sort pour réduire l'attaque d'une créature à 0 pour le reste du tour (vis à vis de tous les joueurs).



Charme de mue
Shaping charm **Coût 3**

Lancez ce sort pour augmenter (en tournant le dé) le niveau de toutes les créatures de votre zone de combat d'un niveau, si cela est possible.



Chant de mort
Death cantrip **Coût 4**



Lancez ce sort pour donner à toutes les créatures de votre zone de combat +2 en attaque pour le reste du tour.



Incantation de mue
Shaping incantation **Coût 4**

Associé : Lorsque cette créature marque des points, vous pouvez sacrifier un de vos dé de défausse pour capturer un dé Carré coûtant jusqu'à 3 Quiddité de plus que le dé sacrifié.



Lancez ce sort pour donner à toutes les créatures de votre zone de combat +3 en attaque pour le reste du tour.



Sortilège de mort
Death spell **Coût 6**



Lancez ce sort pour détruire une créature qui a une défense de 6 ou moins dans la zone de combat de chaque adversaire.



Chant de vie
Life cantrip **Coût 3**

Associé : Cette créature gagne +4 en défense.



Charme de mort
Death charm **Coût 5**



Associé : Cette créature gagne +3 en attaque et +3 en défense.



Sortilège de vie
Life spell **Coût 4**

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



Associé : Cette créature gagne +5 en attaque et +5 en défense.



Charme de vie
Life charm **Coût 3**

Riposte : Quand vous lancez ce sort toutes vos créatures détruites pendant le reste de ce tour retournent dans votre réserve au lieu de votre défausse.



Incantation de mort
Death incantation **Coût 5**



Lancez ce sort pour détruire une créature de niveau 2 ou moins.



Lancez ce sort pour détruire une créature de n'importe quel niveau.



Limon primordial
Primordial ooze **Coût 8**
Gloire 2

?

= Le nombre de dés Quiddité pure dans votre défausse et dans votre réserve (additionnés). Si vous n'avez pas de dé Quiddité pure en jeu le Limon primordial est détruit.



Grand Limon primordial
Strong Primordial ooze **Coût 7**
Gloire 2

Le Limon primordial copie intégralement une créature de votre choix d'une zone de combat adverse. S'il n'y a pas d'autre créature en jeu, le Limon primordial a 0 d'attaque et 5 en défense. Vous pouvez changer la créature copiée une fois durant le tour de chaque joueur



Puissant Limon primordial
Mighty Primordial ooze **Coût 5**
Gloire 3

?

= Le nombre de créatures dans toutes les zones de combat.



Sorcier savant
Questing wizard **Coût 7**
Gloire 3



Lancez ce sort pour détruire une créature de niveau 2 ou moins.



Lancez ce sort pour détruire une créature de n'importe quel niveau.



Grand Sorcier savant **Coût 8**
Strong Questing wizard **Gloire 3**

Quand le Sorcier savant marque des points, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de dés sort de votre réserve ou de votre zone de combat pour 1 point de gloire chacun (même s'ils n'étaient pas associés au Sorcier savant).



Le Sorcier savant n'a pas d'autre capacité.



Puissant Sorcier savant **Coût 8**
Mighty Questing wizard **Gloire 4**

Quand le Sorcier savant marque des points tous les dés Quarrés coûtent 2 Quiddité de moins à capturer ce tour-ci et vous pouvez en capturer un de plus.



Vous pouvez utiliser le Sorcier savant comme un effet immédiat pour piocher et lancer 2 dés de votre sac (au lieu de gagner de la Quiddité).



Le Sorcier savant n'a pas d'autre capacité.



Fidèle de question universelle
Devotee of the holy query **Coût 3**
Gloire 2



Le Fidèle de la question universelle gagne +2 en défense.



Grand Fidèle de question universelle
Strong Devotee of the holy query **Coût 4**
Gloire 2



Lorsque le Fidèle de la question universelle marque des points, vous pouvez capturer gratuitement un dé sort coûtant 4 Quiddité ou moins. Ajoutez ce dé sort à votre sac.



Puissant Fidèle de question universelle
Mighty Devotee of the holy query **Coût 4**
Gloire 2

Le Fidèle de la question universelle gagne +3 en défense. Quand vous attaquez avec le Fidèle de la question universelle, ignorez les effets des sorts associés aux créatures adverses.



Le fidèle de la question universelle ne peut pas être la cible d'un sort adverse.



Bourreau
Deathdealer **Coût 3**
Gloire 2

Lorsque le Bourreau marque des points vous pouvez échanger le Bourreau contre un dé de la défausse de n'importe quel adversaire.



Grand Bourreau
Strong Deathdealer **Coût 6**
Gloire 2

Lorsque vous détruisez une créature, le Bourreau marque immédiatement ses points de gloire (placer-le dans la défausse). Cela ne réduit pas votre total d'attaque pour ce tour.



Puissant Bourreau
Mighty Deathdealer **Coût 6**
Gloire 2

La première fois qu'une créature est détruite alors que le Bourreau attaque un adversaire, augmentez votre total d'attaque contre ce joueur de l'attaque du bourreau.

N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par attaque et par joueur (cette augmentation n'est pas cumulable, commencez chaque attaque contre chaque joueur avec votre valeur d'attaque d'origine).



Gobelin nécrophage
Scavenging goblin **Coût 2**
Gloire 2



Gagnez +1 Quiddité lorsque vous invoquez le Gobelin nécrophage.



Grand Gobelin nécrophage
Strong Scavenging goblin **Coût 3**
Gloire 2



Le Gobelin nécrophage gagne +1 en défense pour chaque autre créature dans votre zone de combat.



Puissant Gobelin nécrophage
Mighty Scavenging goblin **Coût 3**
Gloire 2



Quand le Gobelin nécrophage est détruit, piochez 2 dés et ajoutez-les à votre réserve.



Gardien des murailles
Defender of the pale **Coût 5**
Gloire 2



Lorsque le Gardien des murailles marque des points, vous gagnez 1 point de gloire supplémentaire pour chaque autre créature qui a marqué des points durant ce tour.



Grand Gardien des murailles
Strong Defender of the pale **Coût 6**
Gloire 3



Quand le Gardien des murailles marque des points, piochez 1 dé supplémentaire et ajoutez-le à votre réserve.



Quand le Gardien des murailles marque des points, piochez 2 dés supplémentaires et ajoutez-les à votre réserve.



Puissant Gardien des murailles
Mighty Defender of the pale **Coût 6**
Gloire 3



Quand le Gardien des murailles marque des points, piochez 1 dé supplémentaire et ajoutez-le à votre réserve.



Quand le Gardien des murailles marque des points, piochez 2 dés supplémentaires et ajoutez-les à votre réserve.



Quombattant
Warrior of the quay **Coût 4**
Gloire 2

Le Quombattant gagne +3 d'attaque si le joueur défenseur a une seule créature dans sa zone de combat.



Grand Quombattant
Strong Warrior of the quay **Coût 5**
Gloire 2

Toutes les autres créatures de votre zone de combat gagnent +1 en attaque et +1 défense tant que le Quombattant.



Puissant Quombattant
Mighty Warrior of the quay **Coût 4**
Gloire 3

Quand le Quombattant est invoqué, tous les Quombattants des zones de combat de vos adversaires sont immédiatement détruits. Vous ne pouvez invoquer qu'un seul Quombattant par tour.



Dragon de destruction
Quake dragon **Coût 8**
Gloire 4

Détruisez toutes les créatures de niveau 1 des zones de combat adverses lorsque vous attaquez avec le Dragon de destruction (avant que les adversaires ne choisissent un défenseur).



Le Dragon de destruction n'a pas d'autre capacité.



Grand Dragon de destruction
Strong Quake dragon **Coût 8**
Gloire 4

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



Puissant Dragon de destruction /
Mighty Quake dragon



Puissant Dragon de destruction
Mighty Quake dragon **Coût 9**
Gloire 4



Le Dragon de destruction gagne +1 en défense.



Le Dragon de destruction gagne +2 en défense et rapporte +2 de gloire quand il marque des points.



Ensorcelleur décrépité
Withing hag **Coût 5**
Gloire 3

Gagnez +1 Quiddité pour chaque créature que vous détruisez tant que l'Ensorcelleur décrépité est dans votre zone de combat.



Grand Ensorcelleur
décrépité
Strong Withing hag **Coût 5**
Gloire 3

Lorsque l'Ensorcelleur décrépité marque des points, vous pouvez déplacer un autre dé créature de votre défausse vers votre réserve.



Puissant Ensorcelleur
décrépité
Mighty Withing hag **Coût 5**
Gloire 3

Tant que l'Ensorcelleur décrépité est dans votre zone de combat, toutes les créatures qui vous attaquent avec une valeur d'attaque supérieure à 3 voient leur attaque réduite à 3.



Esprit fantomatique
Ghostly spirit **Coût 4**
Gloire 2

Quand l'Esprit fantomatique est détruit, vous pouvez sacrifier un dé Quiddité pure pour faire revenir l'Esprit fantomatique dans votre zone de combat (gratuitement).



Grand Esprit fantomatique
Strong Ghostly spirit

Coût 4
Gloire 2

Quand l'Esprit fantomatique est détruit, ajoutez-le à votre réserve.



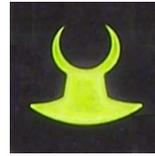
Puissant Esprit fantomatique
Mighty Ghostly spirit

Coût 3
Gloire 2

Quand l'Esprit fantomatique est détruit, mettez l'Esprit fantomatique de coté jusqu'à ce que vous détruisez une créature.

Dès lors, lancez l'Esprit fantomatique :

Si vous obtenez un icône créature, faites-le revenir dans votre zone de combat (gratuitement). Sinon mettez l'Esprit fantomatique dans la défausse.



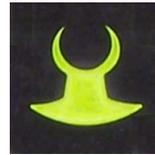
Grand Seigneur démoniaque
Strong Demonic Overlord

Coût 9
Gloire 4

Quand Seigneur démoniaque score, faites baisser toutes les autres créatures de toutes les zones de combat (la votre aussi) d'un niveau, si c'est possible.



Toutes les autres créatures scorent un nombre de gloire égale à leur niveau tant que le Seigneur démoniaque se trouve dans votre zone de combat.



Puissant Seigneur démoniaque
Mighty Demonic Overlord

Coût 9
Gloire 5

Quand le Seigneur démoniaque score, vous pouvez retirer du jeu, un dé de la défausse de chacun de vos adversaires.



Lorsque le Seigneur démoniaque score, chacun de vos adversaires perd 1 de gloire.

Quarriers ! Rise of the Demons



Seigneur démoniaque
Demonic Overlord

Coût 8
Gloire 5

Vous devez faire scorer le Seigneur démoniaque en premier lors de votre phase de score. Quand il score, toutes les autres créatures des zones de combat (la votre comprise) sont détruites et ne scorent pas. Retirer Seigneur démoniaque du jeu.



Toutes vos créatures détruites par la capacité du Seigneur démoniaque vont dans votre réserve.



Petit Seigneur démoniaque
Lesser Demonic Overlord

Coût 8
Gloire 4

Quand le Seigneur démoniaque est invoqué, vous pouvez donner un dé de votre défausse à l'adversaire qui a le plus de gloire.



Vous pouvez donner un dé de plus de votre défausse à l'adversaire qui a le plus de gloire. Vous pouvez aussi capturer un dé de plus durant ce tour.



Chant de corruption
Corruption cantrip

Coût 2

Riposte : Si une de vos créatures a été détruite durant ce tour, lancez ce sort pour donner un dé de votre défausse à l'adversaire qui a détruit votre créature, puis placer le Chant de corruption dans votre réserve.



Charme de corruption
Corruption charm

Coût 2

Associé : Lorsque cette créature score, gagnez +1 de gloire pour chaque Quiddité corrompue dans toutes les défausses de vos adversaires.



Incantation de corruption
Corruption incantation

Coût 6

Lancez ce sort pour détruire toutes les créatures (les vôtres incluses). Retirer le sort du jeu, et gagnez un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



Sortilège de corruption
Corruption spell
Coût 3

Lancez ce sort pour donner à toutes les créatures de votre zone de combat +1 d'attaque pour le reste du tour.
Gagnez +1 Quiddité pour chaque créature que vous avez détruit durant ce tour.



Quiddité corrompue
Corrupted quiddity
Coût 0

Quiddité corrompue n'a pas de coût et ne peut pas être capturé dans les étendues sauvages.



Gagnez 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



Bourreau corrompu
Corrupted Deathdealer
Coût 3
Gloire 4

Si un adversaire active un sort, le Bourreau est détruit.



Gardien des murailles corrompu
Corrupted Defender of the pale
Coût 6
Gloire 2

Si vous gagnez un dé Quiddité corrompue pendant que le Gardien des murailles est dans votre zone de combat, gagnez +1 de gloire.



Quand le Gardien des murailles est invoqué, gagnez +1 Quiddité pour chaque dé Quiddité corrompue dans votre réserve et dans votre défausse.



Dragon de destruction corrompu
Corrupted Quake Dragon
Coût 9
Gloire 4

Chacun de vos adversaires qui a eu une ou plusieurs créatures détruites par votre attaque gagne 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages, à la fin de votre phase d'attaque.



Limon primordial corrompu
Corrupted Primordial ooze
Coût 6
Gloire 2

Le Limon primordial score +1 de gloire pour chaque dé Quiddité corrompue dans votre défausse. Quand il score, vous gagnez 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages (après la phase de sacrifice).

?

= Le nombre de dé Quiddité corrompue dans les étendues sauvages (max 5).



Sorcier savant corrompu
Corrupted Mighty Questing wizard
Coût 7
Gloire 3



Choisissez un adversaire : il gagne 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



Quand le Sorcier savant est invoqué, choisissez un adversaire pour perdre 1 de gloire.



Ensorcelleur décrépité corrompu
Corrupted Withering hag
Coût 5
Gloire 3

Si l'Ensorcelleur décrépité est détruit, l'adversaire qui l'a détruit gagne un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



Fidèle de question universelle corrompu
Corrupted Devotee of the holy query

Coût 3
Gloire 2

Quand le Fidèle de question universelle score, déplacez tous les dés de votre sac vers votre défausse. Vous pouvez sacrifier un dé de plus. Puis remettez tous les dés dans votre sac.



Vous pouvez sacrifier un autre dé, en plus de celui ci-dessus.



Esprit fantomatique corrompu
Corrupted Ghostly spirit

Coût 4
Gloire 3

L'Esprit fantomatique ne prend pas de dommage d'un adversaire qui a lancé un dé Quiddité corrompue durant ce tour. Vous pouvez attribuer des dommages à l'Esprit fantomatique jusqu'à sa valeur de défense, mais il n'est pas détruit par ces dommages.



Gobelin nécrophage corrompu
Corrupted Scavenging goblin

Coût 2
Gloire 2

Scavenging Goblin ajoute +2 à votre attaque totale contre tout adversaire qui a un ou plusieurs dés Quiddité corrompue dans sa défausse.



Quombattant corrompu
Corrupted Warrior of the quay

Coût 3
Gloire 2

Lorsque **Quombattant** score, choisissez un adversaire : Cet adversaire doit prendre un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.

Quarriors ! Quarmageddon



Chant d'oblation
Oblation cantrip

Coût 3

Associé : Quand cette créature score, vous gagnez le double de gloire pour chacune de vos créatures qui ont un coût de 3 ou moins et qui score durant ce tour.



Charme d'oblation
Oblation charm

Coût 5

Lancez ce sort pour sacrifier un dé créature de votre défausse et gagnez 2 fois la valeur de gloire donnée par cette créature.



Incantation d'oblation
Oblation incantation

Coût 2

Associé : Quand cette créature score, sacrifier le dé avec le plus haut coût dans la défausse de chaque joueur (en cas d'égalité, choisissez le dé à sacrifier).



Sortilège d'oblation
Oblation spell

Coût 2

Lancez ce sort pour sacrifier un dé de votre dépense ou défausse, puis piochez et lancez un dé. Vous pouvez uniquement lancer ce sort avant la phase d'attaque de votre tour.



Chant de discrimination
Discrimination cantrip

Coût 4

Lancez ce sort pour tourner tous les dés créature de votre réserve sur une face de niveau 1 (celle de votre choix) et invoquez les gratuitement.



Charme de discrimination
Discrimination charm

Coût 4

Immédiat : Déplacez n'importe quel nombre de votre réserve vers la défausse, puis piochez et lancez autant de dé plus un.



Incantation de discrimination
Discrimination incantation

Coût 2

Lancez ce sort pour capturer un dé sort des étendues sauvages gratuitement. Vous ne pouvez lancer ce sort que lorsque vous capturez un dé créature.



Sortilège de discrimination
Discrimination spell

Coût 3

Quand vous lancer ce sort, à chaque fois que vous invoquez une créature durant ce tour, piochez un dé et lancez le immédiatement.



Gnome barbare
Gnome barbarian

Coût 4
Gloire 2

Le Gnome barbare gagne +2 en attaque et en défense si vous n'avez pas d'autres créatures dans votre zone de combat.



Le Gnome barbare possède l'immunité.



Grand Gnome barbare
Strong Gnome barbarian

Coût 5
Gloire 2

Si le Gnome barbare est détruit par une attaque adverse qui comprend une créature de niveau 2 ou plus, ajoutez le Gnome barbare à votre réserve.



Si le Gnome barbare 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).



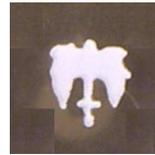
Puissant Gnome barbare
Mighty Gnome barbarian

Coût 5
Gloire 3

Aucun joueur (y compris vous si vous le faite scorer durant ce tour) ne peut gagner plus de 3 gloire pour chaque créature marquant (effet de sort compris) tant que le Gnome barbare est dans votre zone de combat.



Quand le Gnome est invoqué, vous pouvez relancer n'importe quel nombre de dés sort non associé de votre zone de combat et/ou réserve.



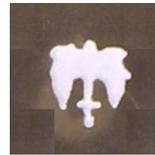
Séraphin céleste
Heavenly Seraph

Coût 7
Gloire 3

Quand vous détruisez une créature, le Séraphin céleste marque immédiatement (puis placez le dans votre défausse) si vous avez un sort non associé dans votre zone de combat.



Le Séraphin céleste n'a pas d'autre capacité.



Grand Séraphin céleste
Strong Heavenly Seraph

Coût 7
Gloire 3

Tant que le Séraphin céleste est dans votre zone de combat, les autres joueurs ne peuvent pas sacrifier quand ils scorent avec des créatures de niveau 2 ou 3 et quand une de vos créature est détruite (y compris le Séraphin céleste), vous gagnez +1 de gloire.



Le Séraphin céleste n'a pas d'autre capacité.



Puissant Séraphin céleste
Mighty Heavenly Seraph **Coût 8**
Gloire 4

Si le Séraphin céleste est dans votre zone de combat quand vous capturez un dé créature, vous pouvez capturer un dé Quarré supplémentaire de coût inférieur gratuitement.



Quand le Séraphin céleste est invoqué, gagnez +1 de gloire pour chaque créature de niveau 3 ou plus qui se trouve dans chaque zone de combat adverse.



Seigneur des Quarré
Lord of the Quarry **Coût 7**
Gloire 3

Toutes les autres créatures de niveau 1 de votre zone de combat gagnent +2 en attaque et en défense tant que Seigneur des Quarré est dans votre zone de combat.



En plus du bonus ci-dessus, toutes les autres créatures dans votre zone de combat gagnent +2 en attaque, + 2 en défense et l'immunité tant que le Seigneur des Quarré est dans votre zone de combat.



Grand Seigneur des Quarré
Strong Lord of the Quarry **Coût 8**
Gloire 3

Quand le Seigneur des Quarré est invoqué, relancez un dé créature qui a un coût de 4 ou moins de votre défausse ou de votre réserve.



En plus du bonus ci-dessus, quand le Seigneur des Quarré est invoqué, relancez tous les dés créature de votre défausse qui ont un coût de 3 ou moins.



Puissant Seigneur des Quarré
Mighty Lord of the Quarry **Coût 8**
Gloire 4

Si une de vos créatures est détruite par une attaque adverse, vous pouvez choisir de détruire Seigneur des Quarré au lieu de détruire la créature visée.



Quand le Seigneur des Quarré est détruit, ajoutez le à votre réserve.



Diablotin espiègle
Mischievous Imp **Coût 2**
Gloire 2

Quand le Diablotin espiègle est détruit, vous pouvez sacrifier un dé de votre défausse.



Le Diablotin espiègle n'a pas d'autre capacité.



Quand le Diablotin espiègle est détruit ou qu'il score, vous pouvez sacrifier un dé de votre défausse (en plus de celui ci-dessus).



Grand Diablotin espiègle
Strong Mischievous Imp **Coût 4**
Gloire 2

Quand le Diablotin espiègle est invoqué, vous pouvez sacrifier un dé de votre défausse ou votre dépense.



Le Diablotin espiègle possède l'immunité.



**Puissant Diablotin
espiègle
Mitghty Mischievous
Imp**

**Coût 5
Gloire 2**

Quand le Diablotin espiègle est invoqué, vous pouvez piocher et jeter un dé ainsi que capturer un dé de plus ce tour.



Gagnez +2 Quiddité quand vous invoquez le Diablotin espiègle.



Gagnez +3 Quiddité quand vous invoquez le Diablotin espiègle.



**Troll de Behemoth
Troll Behemoth**

**Coût 6
Gloire 3**

Quand le Troll de Behemoth est invoqué, tous les adversaires avec une seule créature dans leur zone de combat doivent la tourner sur une face niveau 1 de leur choix, en ignorant les habilités «Quand invoqué ».



Vos adversaires doivent diminuer d'un niveau une de leurs créatures de leur zone de combat d'un niveau, si possible, en ignorant les habilités «Quand invoqué ».



**Grand Troll de
Behemoth
Strong Troll Behemoth**

**Coût 6
Gloire 3**

Quand le Troll de Behemoth est invoqué, détruisez toutes les créatures des zones de combat (y compris la votre), qui ont un coût de 8. Si le Troll est dans votre zones de combat, vous ne pouvez pas invoquer de créature d'un coût de 8.



Vous pouvez détruire une créature de niveau 3.



**Puissant Troll de
Behemoth
Mitghty Troll Behemoth**

**Coût 6
Gloire 3**

Quand le Troll de Behemoth est invoqué, chaque joueur (en commençant par le joueur actif puis dans le sens horaire) doit sacrifier un dé qui coûte 1 ou plus, de sa défausse (si possible), puis capturer (gratuitement) un dé d'un coût inférieur dans les étendues sauvages.



Chaque adversaire doit ajouter tous leurs dés Quiddité pure de leur défausse dans leurs sacs.



**Poupée vaudou
Voodoo Doll**

**Coût 5
Gloire 2**

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



La Poupée vaudou n'a pas d'autre capacité.



**Grand Poupée vaudou
Strong Voodoo Doll**

**Coût 6
Gloire 2**

Quand la Poupée vaudou est détruite, vous pouvez sacrifier un dé Quiddité pure pour faire revenir la Poupée vaudou dans votre zone de combat (gratuitement). La Poupée vaudou ne peut encaisser de dommage qu'une fois par tour de joueur.



Quand la Poupée vaudou est invoquée, vous capturez immédiatement un Assistant gratuitement et vous l'ajoutez à votre zone de combat (la face niveau 1 vers le haut). Cela ne compte pas comme une phase de capture.



Puissant Poupée vaudou
Mighty Voodoo Doll

Coût 6
Gloire 3

Si la Poupée vaudou est détruite par une attaque adverse, le restant de l'attaque totale est réduit à 0.



Quand Poupée vaudou est invoquée, relancez tous les dés Poupée vaudou de votre dépense et de votre défausse.



Incantation du chaos
Chaos incantation **Coût 5**

Lancez ce sort pour relancer n'importe quel nombre de dés de votre réserve.



En plus du bonus ci-dessus, toutes les créatures verrouillées sont libérées.

Quarriers ! Quest of the Qladiator



Chant du chaos
Chaos cantrip **Coût 7**

Lancez ce sort pour obliger chaque autre joueur à détruire un dé de son choix dans sa zone de combat, si possible.



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



Sortilège du chaos
Chaos spell **Coût 3**

Associé: Les valeurs d'attaque et de défense de cette créature sont permutées.



En plus du bonus ci-dessus, cette créature donne +1 de gloire quand elle score.



Charme du chaos
Chaos charm **Coût 5**

Associé: Réduisez votre gloire de 1. Cette créature obtient +3 d'attaque. Gagnez +1 de gloire quand cette créature score.



En plus du bonus ci-dessus, cette creature gagne +1 de défense.



Chant d'harmonie
Harmony cantrip **Coût 5**

Lancez ce sort pour sacrifier jusqu'à 2 dés de votre défausse, pour un coût total de 1 de gloire.



En plus du bonus ci-dessus, vous pouvez dépenser 1 de gloire pour renvoyer dans les étendues sauvages une créature verrouillée d'un adversaire.



Charme d'harmonie
Harmony charm **Coût 3**

Lancez ce sort pour envoyer n'importe quel nombre de dés de votre défausse ou votre dépense dans votre sac.



En plus du bonus ci-dessus, vous pouvez relancer un dé de votre réserve s'il reste au moins un dé dans votre réserve.



Incantation d'harmonie
Harmony incantation Coût 4

Lancez ce sort pour relancer 1 dé de votre réserve. Vous pouvez le relancer une seconde fois si le résultat ne vous satisfait pas.



Vous pouvez relancer une troisième fois ce même dé.



Sortilège d'harmonie
Harmony spell Coût 3

Lancez ce sort pour piocher 2 dés ds votre sac. Vous devez placer chaque dé soit dans votre défausse ou soit dans votre sac.



En plus du bonus ci-dessus, vous pouvez piocher 1 dé de plus dans votre sac et l'ajouter à votre réserve.



Cyclope aux yeux roses
Pink Eye Cyclops Coût 5
Gloire 3



Verrouillé : Quand un joueur invoque une créature de niveau 2 ou plus, vous pouvez envoyer un dé créature de votre défausse vers votre réserve.



Verrouillé : N'importe quel joueur qui verrouille une créature doit dépenser +1 de gloire pour sacrifier un dé.



Puissant Cyclope aux yeux roses
Mighty Pink Eye Cyclops Coût 7
Gloire 4



Verrouillé : Vos adversaires doivent payer +1 de gloire pour invoquer des créatures (1 de gloire pour n'importe quel nombre de créatures).



Verrouillé : Vous devez payer +1 de gloire pour invoquer des créatures (1 de gloire pour n'importe quel nombre de créatures).



Grand Cyclope aux yeux roses
Strong Pink Eye Cyclops Coût 6
Gloire 2



Verrouillé : Vos créatures attaquant ajoutent +2 à leur attaque totale.



Verrouillé : Vous devez payer 1 Quiddité de plus pour invoquer vos 2 premières créatures, à chaque tour.



Grenouille au dart empoisonné
Poison Dart Frog Coût 3
Gloire 3



Verrouillé : Chaque fois qu'un autre joueur pioche 2 dés ou plus dans son sac, vous pouvez déplacer 1 dé de votre défausse vers votre sac.



Puissante Grenouille au dart empoisonné
Mighty Poison Dart Frog Coût 3
Gloire 2



Verrouillé : Vous pouvez payer 1 Quiddity pour augmenter d'un cran le niveau d'une créature de votre zone de combat, si possible. Action possible plusieurs fois sur une ou plusieurs créatures



Verrouillé : Avant votre attaque, baissez une créature de votre zone de combat au niveau 1, si possible.



Grande Grenouille au dart empoisonné
Strong Poison Dart Frog Coût 2
Gloire 4



Verrouillé : A chaque fois qu'un dommage est assigné à une de vos créatures, vous pouvez envoyer un dé de votre défausse vers votre sac.



Verrouillé : A chaque fois qu'un dommage est assigné à une de vos créatures, vos adversaires peuvent envoyer un dé de leur défausse vers leur sac.



Qladiator

**Coût 6
Gloire 3**



Les dés dans les étendues sauvages vous coûtent 1 Quiddity de moins à capturer (min 0).



**Puissant Qladiator
Mighty Qladiator**

**Coût 8
Gloire 3**

Quand Qladiator score, au lieu de gagner des points de gloire, vous pouvez l'envoyer dans votre défausse et capturer un dé des étendues sauvages gratuitement.



Vous ne pouvez pas lier de sorts au Qladiator sans avoir de créature dans votre zone verrouillée.



**Grand Qladiator
Strong Qladiator**

**Coût 7
Gloire 3**



Le Grand Qladiator obtient +1 d'attaque, et +1 de gloire quand il score.



**Dragon de destruction
mystique
Quake Dragon Mystic**

**Coût 4
Gloire 3**



Verrouillé : Quand vos créatures sont détruites, déplacez les dans votre sac au lieu de votre défausse.



Verrouillé : Quand des créatures de vos adversaires sont détruites, ils doivent les déplacer dans leur sac au lieu de leur défausse.



**Puissant Dragon de
destruction mystique
Mighty Quake Dragon
Mystic**

**Coût 6
Gloire 3**



Verrouillé : Une fois durant votre tour, vous pouvez forcer un adversaire à détruire une créature d'un coût de 4 ou moins de sa zone de combat.



Verrouillé : La prochaine fois que vous gagnerez de la gloire, vous devrez sacrifier un dé de votre sac au hasard, ou perdre 2 de gloire.



**Grand Dragon de
destruction mystique
Strong Quake Dragon
Mystic**

**Coût 4
Gloire 3**



Les joueurs gagnent +1 de gloire pour chaque créature qu'ils font scorer, tant que cette créature est verrouillée. Le propriétaire de cette créature doit ajouter un dé de son sac vers sa réserve pour chaque créature adverse qui score.



**L'œil de Quaxos
Quaxos' Eye**

**Coût 3
Gloire 3**

Quand L'œil de Quaxos score, placez cette créature sur une face verrouillée dans une zone verrouillée d'un joueur.



Verrouillé : Toutes vos créatures gagnent +2 de défense.



Verrouillé : Vous pouvez uniquement invoquer des créatures de niveau 2 ou moins. Vous ne pouvez pas dépenser de Quiddité pour déverrouiller cette créature.



Puissant Oeil de Quaxos
Mighty Quaxos' Eye Coût 3
Gloire 2

Quand L'œil de Quaxos score, placez cette créature sur une face verrouillée dans une zone verrouillée d'un joueur.



Verrouillé : Quand vous piochez un ou plusieurs dés, piochez un dé de plus. Avant de les lancer, placez-en un dans votre défausse.



Verrouillé : Vous pouvez uniquement invoquer une créature à chaque tour. Vous ne pouvez pas dépenser de Quiddité pour déverrouiller cette créature.



Grand Oeil de Quaxos
Strong Quaxos' Eye Coût 3
Gloire 2

Quand L'œil de Quaxos score, placez cette créature sur une face verrouillée dans une zone verrouillée d'un joueur.



Verrouillé : Votre première invocation coûte 1 Quiddité de moins (min. 0)



Verrouillé : La première créature qu'un adversaire capture lors de son tour lui coûte 1 Quiddité de moins (min. 0). Vous ne pouvez pas dépenser de Quiddité pour déverrouiller cette créature.



Hurlleur de givre
Frost howler Coût 7
Gloire 2

Quand le Hurlleur de givre est invoqué, tous les autres joueurs doivent déplacer leurs dés Quiddité pure de leur défausse vers leur sac.



Vous pouvez déverrouiller une créature dans n'importe quelle zone verrouillée.

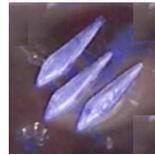


Puissant Hurlleur de givre
Mighty Frost howler Coût 8
Gloire 3

Quand le Hurlleur de givre est invoqué, tous les autres joueurs doivent détruire une créature dans leur zone de combat, si possible.



Détruisez toutes les créatures verrouillées.



Grand Hurlleur de givre
Strong Frost howler Coût 7
Gloire 3

Quand le Hurlleur de givre est invoqué, tous les autres joueurs peuvent choisir de perdre 1 de gloire. Pour chaque joueur qui choisit de ne pas le faire, vous gagnez 1 de gloire.



Vous pouvez prendre un dé de votre réserve et le placer dans une défausse adverse, sans effet.

Quarriors ! Quartifacts



Chant du détournement
Misdirection cantrip Coût 2

Associé : attachez ce sort à une créature adverse présente dans zone de combat ou la zone de quête. Cette créature ne peut pas marquer de gloire ou réussir une quête. Quand la créature repart dans la défausse de son propriétaire, retirez le sort du jeu.



Charme du détournement
Misdirection charm Coût 3

Riposte : après qu'un adversaire ait lancé ses dés dans sa réserve, lancez ce sort pour forcer cet adversaire à relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.



**Sortilège du détournement
Misdirection spell**

Coût 4

Riposte : après qu'un adversaire ait lancé ses dés dans sa réserve, lancez ce sort pour choisir un dé de sa réserve et l'envoyer dans la défausse de son propriétaire. Ce joueur peut alors piocher et lancer 1 dé supplémentaire.



**Incantation du détournement
Misdirection incantation**

Coût 6

Après avoir lancé les dés dans réserve, lancez ce sort pour piocher et lancer 4 dés supplémentaires. vous devez alors et immédiatement (avant que tout effet ne se manifeste) envoyer 2 dés au choix de votre réserve vers votre défausse.



**Chant du Quasar
Quasar cantrip**

Coût 3

Riposte : si une créature que vous contrôlez a été détruite durant une attaque ou une quête en mode compétition, ignorez tout dégât résiduel.



**Charme du Quasar
Quasar charm**

Coût 3

Riposte : lancez ce sort pour protéger toutes vos créatures contre tout dégât, renvoyez alors le Charme du Quasar dans les étendues sauvages.



**Sortilège du Quasar
Quasar spell**

Coût 6

Lancez ce sort pour envoyer n'importe quelle créature d'une carte quête vers la zone de combat de son propriétaire.

OU

Lancez ce sort pour échanger une créature de votre zone de combat avec une créature présente dans la zone de combat d'un adversaire; la créature échangée ne peut être ni verrouillée ou ni un Assistant.



**Incantation du Quasar
Quasar incantation**

Coût 6

Après avoir lancé tous les dés de votre réserve, lancez ce sort pour récupérer dans votre sac un dé de votre choix et placer le dans votre réserve avec la face visible de votre choix.



**Guide ancien
Ancien Guide**

**Coût 2
Gloire 2**

Après avoir invoqué le Guide ancien, vous pouvez invoquer jusqu'à 2 créatures supplémentaires pour un coût réduit d'une Quiddité pour chacune d'elle.



Le Guide ancien n'a pas de capacité supplémentaire.



**Grand Guide ancien
Strong Ancien Guide**

**Coût 3
Gloire 2**

Après avoir invoqué le Guide ancien, vous pouvez invoquer une créature gratuitement.



Toutes les créatures accompagnant le Guide ancien reçoivent +1 en défense.



**Puissant Guide ancien
Mighty Ancien Guide**

**Coût 3
Gloire 2**

Après avoir invoqué le Guide ancien, vous pouvez piocher et lancer 1 dé supplémentaire, et alors relancer jusqu'à 2 dés présents dans votre réserve.



Toutes les créatures accompagnant le Guide ancien possèdent l'immunité.



Chevalier de Quamelot **Coût 7**
Knight of Quamelot **Gloire 3**

Après avoir invoqué le Chevalier de Quamelot, vous pouvez immédiatement détruire 1 créature de niveau inférieur au Chevalier de Quamelot.



Le Chevalier de Quamelot n'a pas de capacité supplémentaire.



Grand Chevalier de Quamelot **Coût 7**
Strong Knight of Quamelot **Gloire 3**

Quand le Chevalier de Quamelot est invoqué, relancez 1 dé Basique présent dans votre défausse ou votre réserve.



Vous pouvez à la place relancer n'importe quel dé présent dans votre défausse ou votre réserve.



Puissant Chevalier de Quamelot **Coût 7**
Mighty Knight of Quamelot **Gloire 3**

Si le Chevalier de Quamelot score, renvoyez son dé dans votre réserve. Après avoir réussi une Quête, le Chevalier de Quamelot peut relancer le dé de Quête jusqu'à 2 reprises.



En plus du bonus ci-dessus, le Chevalier de Quamelot obtient +1 en attaque et +1 en défense.



Manxome le Minotaure **Coût 8**
Manxome Minotaur **Gloire 4**

Quand vous attaquez, vous pouvez permuter l'attaque et la défense de Manxome le Minotaure pour le reste de cette attaque.



Manxome le Minotaure gagne +1 en attaque et en défense.



Grand Manxome le Minotaure **Coût 8**
Strong Manxome Minotaur **Gloire 3**

Manxome le Minotaure ne peut être détruit par l'attaque d'un adversaire à moins que l'adversaire attaque avec au minimum 2 créatures.



Manxome le Minotaure possède l'immunité.



Puissant Manxome le Minotaure **Coût 9**
Mighty Manxome Minotaur **Gloire 4**

Quand vous attaquez à partir de la zone de combat ou quand vous entrez en compétition pour une quête, vous pouvez dépenser de la Quiddité pour augmenter l'attaque de Manxome le Minotaure : +1 en attaque pour chaque Quiddité dépensée.



Manxome le Minotaure n'a pas de capacité supplémentaire.



Essaim de lutins **Coût 5**
Swarming Pixies **Gloire 3**

?

= Le nombre de dés lutins qui ont été capturés dans les étendues sauvages



L'Essaim de lutins n'a pas de capacité supplémentaire.



Essaim de lutins
Swarming Pixies

Coût 6
Gloire 3

?

= 3 ou le nombre d'une des créatures menant une quête de n'importe quel joueur, celui le plus élevé.



Après avoir invoqué l'Essaim de lutins, vous pouvez immédiatement capturer n'importe quel sort présent dans les étendues sauvages pour un coût de seulement 3 Quiddité (présent dans votre réserve). Ceci ne compte pas dans le total des captures pour ce tour.



Puissant Essaim de lutins
MightySwarming Pixies

Coût 6
Gloire 3

?

= 2 x le nombre de lutins qui se trouvent dans votre zone de combat et/ou menant une quête.



Si l'Essaim de lutins réussit une quête, gagnez +1 de gloire.
OU
Si l'Essaim de lutins score, gagnez +1 de gloire pour chaque lutin qui score après le premier.



Pégase de guerre
War Pegasus

Coût 3
Gloire 2

Le Pégases de guerre gagne +1 en défense quand il est accompagné d'une créature ou plus.



Le Pégase de guerre gagne aussi +1 en attaque quand il est accompagné d'une créature ou plus.



Grand Pégases de guerre
Strong War Pegasus

Coût 4
Gloire 2

Quand le Pégase de guerre accompagne une autre créature, il gagne +1 de gloire quand il score ou réussit une quête.



Gagnez +1 de gloire supplémentaire une gloire si le Pégase de guerre accompagne une autre créature quand il score ou réussit une quête.



Puissant Pégases de guerre
Mighty War Pegasus

Coût 4
Gloire 2

Quand vos créatures attaquent, vous pouvez choisir quel sera le premier défenseur de votre adversaire.



Quand vos créatures attaquent, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel les défenseurs de votre adversaire vont intervenir.



Ecuyer
Squire

Coût 1
Gloire 1

Après avoir capturé un Ecuyer, vous pouvez capturer un Quarré supplémentaire durant ce tour (mais pas un autre Ecuyer).



L'Ecuyer gagne +1 en attaque et en défense quand il fait une quête.



**La chasse pour
Excalibur
The hunt for Excalibur**

**Level 2
Gloire 3**

? = Gagnez +1 de gloire.



Bouclier en diamant : Une fois par tour, la créature peut permuter sa valeur d'attaque et de défense.



Casque du destin : Une fois associé au casque, la créature peut modifier la face de n'importe quel autre créature.



Excalibur : Quand vous attaquez, la première créature choisie par chaque adversaire a une défense nulle (0).



**La recherche
d'Excalibur
The search for
Excalibur**

**Level 2
Gloire 3**

? = Sacrifiez jusqu'à 3 dés de votre défausse.



Bouclier en diamant : Tout dégât infligé à une créature en inflige aussi à la créature attaquante



Casque du destin : Une fois associé au casque, détruisez 1 créature de votre choix.



Excalibur : La créature gagne +3 en attaque.



**L'expédition pour
Excalibur
The expedition for
Excalibur**

**Level 2
Gloire 3**

? = Piochez un dé et choisissez- le résultat.



Bouclier en diamant : Tout joueur infligeant des dégâts à la créature gagne 2 dés Quiddité corrompue.



Casque du destin : La créature gagne +2 en attaque et en défense.



Excalibur : En attaquant à partir de la zone de combat, renvoyez les dés verrouillés de tous vos adversaires dans les étendues sauvages.



**La quête d'Excalibur
The quest for
Excalibur**

**Level 2
Gloire 3**

? = Capturez 1 Quarré d'un coût de 5 Quiddité ou moins gratuitement.



Bouclier en diamant : La créature gagne +3 en défense.



Casque du destin : Si la créature portant le casque score, elle gagne 2 de gloire.



Excalibur : Lors de la résolution d'une quête, les Ecuyers et les créatures de niveau 1 de vos adversaires meurent dans l'instant.



La chasse de la sainte caille
The hunt for holy quail

Level 1
Gloire 2

?

= Choisissez un adversaire, ce dernier perd 1 de gloire.



Dé de puissance : La créature est capable d'effectuer n'importe quelle quête sans tenir compte de son niveau.



Sainte plume : Pendant une attaque, défaussez la Sainte plume pour absorber 3 points de dégâts.



Sainte caille : Toute créature accompagnant le porteur de caille gagne +1 en attaque.



La recherche de la sainte caille
The search for holy quail

Level 1
Gloire 2

?

= Sacrifiez jusqu'à 2 dés de votre défausse.



Dé de puissance : Après avoir associé le dés, toutes vos créatures encore présentes coûteront 1 Quiddité de moins pour être invoquées.



Sainte plume : Pendant une attaque, défaussez la Sainte plume pour détruire une créature de niveau 1.



Sainte caille : Toute créature accompagnant le porteur de caille gagne +1 en défense.



L'expédition pour la sainte caille
The expedition for holy quail

Level 1
Gloire 2

?

= Piochez 3 dés, renvoyez-en 2 dans votre sac.



Dé de puissance : La créature gagne l'immunité ;



Sainte plume : Pendant votre tour, éliminez la Sainte plume pour renvoyer un dé verrouillé dans les étendues sauvages.



Sainte caille : Si le porteur de la caille score, chaque adversaire gagne 1 dé Quiddité Corrompue.



La quête pour la sainte caille
The quest for holy quail

Level 1
Gloire 2

?

= Capturez 1 Carré d'un coût de 4 Quiddité ou moins gratuitement.



Dé de puissance : La créature gagne +1 en attaque et +1 en défense.



Sainte plume : Eliminez la Sainte plume pour relancer jusqu'à 2 dés présents dans votre réserve.



Sainte caille : Si le porteur de caille réussit une quête, marquez +1 de gloire.



La chasse pour le crâne du Tri-Clops **Level 3**
The hunt for the Tri-Clops skull **Gloire 4**

?

= Gagnez +1 de gloire et ajoutez un dé supplémentaire à votre réserve.



Médaille de quartz : La créature gagne +3 en attaque et +3 en défense.



Arc runique : Pendant une attaque, la créature gagne +1 en attaque et choisissez le premier défenseur de chaque adversaire.



Crâne du Tri-Clops : Si la créature portant le crâne score, renvoyez la créature dans la zone de combat.



La recherche du le crâne du Tri-Clops **Level 3**
The search for the Tri-Clops skull **Gloire 4**

?

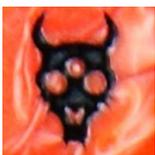
= Sacrifiez jusqu'à 4 dés de votre défausse.



Médaille de quartz : La créature ne peut plus être détruite.



Arc runique : Pendant une attaque, gagnez +1 de gloire pour chaque créature que vous détruisez.



Crâne du Tri-Clops : Si la créature portant le crâne score, détruisez toutes les créatures adverses



L'expédition pour le crâne du Tri-Clops **Level 3**
The expedition for the Tri-Clops skull **Gloire 4**

?

= Piochez 2 dés et choisissez le résultat.



Médaille de quartz : Toutes vos créatures en jeu ont l'immunité.



Arc runique : La créature gagne un bonus d'attaque égal au nombre de dés Quiddité corrompue présent dans les étendues sauvages.



Crâne du Tri-Clops : Si la créature portant le crâne score, capturez n'importe quel Carré gratuitement.



La quête du crâne du Tri-Clops **Level 3**
The quest for the Tri-Clops skull **Gloire 4**

?

= Capturez 1 Carré d'un coût de 6 Quiddité ou moins gratuitement.



Médaille de quartz : La créature gagne +5 en défense.



Arc runique : La créature double sa valeur d'attaque.



Crâne du Tri-Clops : si la créature portant le crâne score, elle gagne le double sa valeur de gloire.

Quarriors !

Bonus



Guide ancien corrompu Coût 4
Corrupted Ancien Guide Gloire 2

Après avoir invoqué le Guide ancien, vous pouvez invoquer une ou plusieurs créatures gratuitement en sacrifiant un dé Quiddité corrompue de votre défausse ou de votre dépense pour chaque créature.



Gagnez 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages quand le Guide ancien est invoqué.



Hurlleur de givre corrompu Coût 9
Corrupted Frost howler Gloire 2

Quand le Hurlleur de givre score, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de dés Quiddité corrompue de la défausse d'un seul joueur (de votre choix) pour +1 de gloire chaque.



Immédiat : Gagnez +1 de gloire et dé Quiddité corrompue des étendues sauvages (si possible)



Gnome barbare corrompu Coût 5
Corrupted Gnome barbarian Gloire 2

Quand le Gnome barbare score, vous pouvez dépenser 1 de gloire au total pour donner à chacun de vos adversaires un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages (à ajouter à leur sac).



Quand le Gnome barbare score, vous pouvez sacrifier un dé Quiddité corrompue de votre défausse pour +1 de gloire.



Séraphin céleste corrompu Coût 7
Corrupted Heavenly Seraph Gloire 3

Quand le Séraphin céleste est détruit, gagnez un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



Quand le Séraphin céleste score, chacun de vos adversaires gagne un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



Chevalier de Quamelot corrompu Coût 6
Corrupted Knight of Quamelot Gloire 2

Après avoir invoqué le Chevalier de Quamelot, vous pouvez immédiatement sacrifier un Quiddité corrompue de votre défausse ou de votre dépense. Si vous le faite gagnez +1 de gloire.



Au lieu de remettre le dé Quiddité corrompue sacrifié dans les étendues sauvages, mettez-le dans le sac d'un adversaire au choix.



Seigneur des Quarré corrompu Coût 7
Corrupted Lord of the Quarry Gloire 2

Si le Seigneur des Quarré est dans votre zone de combat quand un adversaire gagne un dé Quiddité corrompue, gagnez +1 de gloire.



Quand le Seigneur des Quarré score, gagnez +1 de gloire et un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages (si possible).



Manxome le Minotaure corrompu Coût 8
Corrupted Manxome Minotaur Gloire 2

Quand vous attaquez de votre zone de combat ou quand vous entrez en compétition pour une quête, vous pouvez utiliser de la Quiddité corrompue pour augmenter l'attaque totale de Manxome le Minotaure : Manxome le Minotaure gagne +2 d'attaque pour chaque Quiddité corrompue que vous avez gagné durant ce tour.



Quand Manxome le Minotaure est invoqué, vous pouvez sacrifier tous les dés Quiddité corrompue de votre défausse et de votre dépense.



Diablotin espiègle corrompu Coût 5
Corrupted Mischievous Imp Gloire 2

Quand le Diablotin espiègle est invoqué, gagnez un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages et mettez-le dans votre sac.



Quand le Diablotin espiègle score, chaque adversaire gagne un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages et l'ajoute à leur réserve.



Cyclope aux yeux roses corrompu Coût 7
Corrupted Pink Eye Cyclops Gloire 3



Verrouillé : Une fois par tour, vous pouvez sacrifier un dé Quiddité corrompue de votre défausse ou de votre dépense pour ajouter +3 d'attaque à l'une de vos créatures durant votre phase d'attaque.



Verrouillé : Si vous avez des dés Quiddité corrompue dans votre défausse ou votre dépense au début de votre phase d'attaque, vous devez réduire votre attaque totale de 3 (minimum 0) contre



Grenouille au dart empoisonné corrompu Coût 5
Corrupted Poison Dart Frog Gloire 2



Verrouillé : Si vous gagnez un dé Quiddité corrompue alors que cette créature est verrouillée, vous pouvez aussi gagner un dé sort de votre choix des étendues sauvages gratuitement et le mettre dans votre sac.



Verrouillé : Si un adversaire gagne un dé Quiddité corrompue alors que cette créature est verrouillée, il peut aussi gagner un dé sort de son choix des étendues sauvages gratuitement et le mettre dans son sac.



Gladiator corrompu Coût 6
Corrupted Gladiator Gloire 2

Si vous avez un Gladiator dans votre zone de combat à la fin de votre tour, vous pouvez choisir de gagner 2 Quiddité corrompue des étendues sauvages. Si vous le faites, gagnez +2 de gloire et déplacez le Gladiator vers votre défausse.



Le Gladiator gagne +1 quand il score.



Dragon de destruction mystique corrompu Coût 5
Corrupted Quake Dragon Mystic Gloire 2



Verrouillé : Une fois durant votre tour, vous pouvez invoquer une créature de votre réserve gratuitement en gagnant un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages et en le mettant dans votre sac.



Verrouillé : Les joueurs gagnent +1 de gloire pour chaque créature corrompue qui score tant que cette créature est verrouillée.



L'œil de Quaxos corrompu Coût 2
Corrupted Quaxos' Eye Gloire 2

Quand L'œil de Quaxos score, placez cette créature sur une face verrouillée dans une zone verrouillée d'un joueur.



Verrouillé : Vous pouvez immédiatement sacrifier n'importe quel nombre de dés Quiddité corrompue gagné tant que cette créature est verrouillée.



Verrouillé : Vos adversaires peuvent immédiatement sacrifier n'importe quel nombre de dés Quiddité corrompue gagné tant que cette créature est verrouillée. Vous ne pouvez pas dépenser de Quiddité pour déverrouiller cette créature.



Essaim de lutins corrompu **Coût 4**
Corrupted Swarming **Gloire 2**
Pixies

?

= 1+ le nombre d'Essaims de lutins dans les étendues sauvages.



Quand vous invoquez l'Essaim de lutins chaque joueur (vous y compris) doit gagner 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages et le mettre dans sa défausse.



Troll de Behemoth corrompu **Coût 6**
Corrupted Troll **Gloire 3**
Behemoth

Le Troll de Behemoth gagne +3 d'attaque contre les adversaires avec au moins une créature corrompue dans leur zone de combat.



Vous pouvez déplacer un dé Quiddité corrompue de votre défausse vers le sac de l'adversaire avec le plus de gloire (choisissez en cas d'égalité).



Poupée vaudou corrompue **Coût 6**
Corrupted Voodoo Doll **Gloire 3**

La Poupée vaudou gagne +3 d'attaque contre les adversaires qui ont au moins un dé Quiddité corrompue dans leur défausse.



Quand La Poupée vaudou est détruite, chaque adversaire gagne un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages (si possible).



Pégase de guerre corrompu **Coût 4**
Corrupted War Pegasus **Gloire 2**

Quand le Pégase de guerre termine une quête quand il est accompagné d'une autre créature, chaque adversaire gagne un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages (si possible).



Vos adversaires doivent immédiatement rendre leur dé quête quand le Pégase de guerre termine une quête.