



## Portail



**Immédiatement** : Piochez et lancez un dé



**Immédiatement** : Piochez et lancez deux dés



## Assistant



**Immédiatement** : Relancez ce dé et un autre dé

# QUARRIORS!

THE GAME OF UBER STRATEGIC  
HEXAHEDRON MONSTER COMBAT  
MAYHEM!!

(Basically, it's a Dice Building Game™)  
-Some Lawyer Guy



## Death

### **Cantrip** :

\* Lancez ce sort pour donner à toutes les Créatures de votre *Ready Area* +2 d'attaque pour le reste de ce tour.

\*\* Lancez ce sort pour donner à toutes les Créatures de votre *Ready Area* +3 d'attaque pour le reste de ce tour.

### **Charm** :

\* *Liaison* : Cette Créature gagne +3 en attaque et défense.

\*\* *En liaison* : Cette Créature gagne +5 en attaque et défense.

### **Incantation** :

\* Lancez ce sort pour détruire une Créature de niveau 2 ou moins.

\*\* Lancez ce sort pour détruire une Créature de n'importe quel niveau.

### **Spell** :

\*/\*\* Lancez ce sort pour détruire une Créature qui a une défense de 6 ou moins, dans la *Ready Area* de chaque adversaire.



## Growth

### **Cantrip** :

*Immédiat* : Gagnez 2 *Quiddity*. Vous pouvez capturer un dé de plus ce tour.

### **Charm** :

Lancez ce sort pour gagner 3 *Quiddity*.

### **Incantation** :

*Immédiat* : Gagnez 2 *Quiddity*. Vous pouvez relancer 2 autres dés.

### **Spell** :

*Immédiat* : Gagnez 2 *Quiddity*. Piocher et lancer 1 dé.



## Life

### **Cantrip** :

*Liaison* : Cette Créature gagne +4 de défense.

### **Charm** :

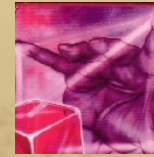
*Riposte* : Quand vous lancez ce sort, toutes vos Créatures détruites ce tour vont dans votre *Active Pool* au lieu de la *Used Pile*.

### **Incantation** :

*Riposte* : Lancez ce sort pour réduire l'attaque d'une Créature (de n'importe quel joueur) à 0 pour le reste du tour.

### **Spell** :

*Riposte* : Lancez ce sort pour donner +4 de défense à toutes les Créatures de votre *Ready Area* pour le reste du tour.



## Shapping

### **Cantrip** :

*Riposte* : Lancez ce sort pour faire revenir une de vos Créatures toute juste détruite dans votre *Ready Area* (au même niveau), au lieu de la mettre dans la *Used Pile*.

### **Charm** :

Lancez ce sort pour augmenter (en faisant tourner le dé) le niveau de toutes les Créatures de votre *Ready Area* de +1, si c'est possible.

### **Incantation** :

*Liaison* : Quand cette Créature score, vous pouvez défausser un dé de votre *Used pile* pour capturer un dé qui coûte jusqu'à 3 *Quiddity* de plus que le dé défaussé.

### **Spell** :

Lancer ce sort pour détruire un sort de la *Ready Area* d'un adversaire.



## Victory

### **Cantrip** :

*Liaison* : La Créature gagne +2 de *Glory* lorsqu'elle score.

### **Charm** :

Lancez ce sort pour gagner +1 *Glory* pour chaque Créature qui a scorée ce tour. Ne peut être lancé que si 2 Créatures ou plus ont scorées ce tour.

### **Incantation** :

Lancez ce sort pour gagner +3 *Glory*.

### **Spell** :

Lancez ce sort pour gagner +1 *Glory* pour chaque adversaire dont vous avez détruit une créature ce tour (maximum 1 *Glory* par adversaire attaqué). Vous pouvez seulement lancer ce sort après votre phase d'attaque.



## Deathdealer

Lorsqu'il score, vous pouvez échanger *Deathdealer* contre un dé de la *Used Pile* d'un adversaire.

**Mighty** : Lorsqu'une première Créature est détruite alors que *Deathdealer* est en attaque, augmentez votre attaque totale de la force d'attaque de *Deathdealer*. Capacité non cumulative et utilisable une fois par adversaire. Commencez chaque attaque contre chaque joueur avec votre valeur d'attaque totale initiale.

**Strong** : Lorsque vous détruisez une Créature, *Deathdealer* score immédiatement (placez le dans la *Used Pile*). Cela ne réduit pas votre attaque totale pour ce tour.



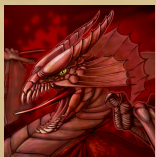
## Primordial Ooze

? = La somme du nombre de dé *Basic Quiddity* dans votre *Used Pile* et dans votre *Active Pool*.

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

**Mighty** : ? = Le nombre de Créature dans toutes les *Ready Areas*.

**Strong** : *Primordial Ooze* copie la Créature de votre choix d'une *Ready Area* adverse. S'il n'y en a pas, *Primordial Ooze* a 0 d'attaque et 5 de défense. Vous pouvez changer la Créature copiée une fois lors du tour de chaque joueur



## Quake Dragon

Détruit toutes les Créatures de niveau 1 de la *Ready Areas* adverse (avant que l'adversaire ne choisisse un défenseur).

\*/\*\* Rien de spécial, il est bien assez puissant comme ça!

**Mighty** : \* Gagne +1 en défense  
\*\* Gagne +2 en défense et rapporte +2 *Glory* quand il score.

**Strong** : Les Créatures de niveau 2 ou moins ne peuvent pas vous attaquer tant que *Quake Dragon* est dans votre *Ready Area* (ne pas ajouter leur valeur d'attaque à la force de l'adversaire).

\*/\*\* Rien de spécial, il est bien assez puissant comme ça !

**Quaxos'** : Cette Créature ne reçoit pas de dommage d'un adversaire attaquant avec des Créature *Quaxos* (et elle peut recevoir autant de dégât que sa valeur de défense sans être détruite). Elle gagne +1 d'attaque et de défense pour chaque autre Créature *Quaxos* présente dans une *Ready Area*.

\* Quand il est invoqué, vous pouvez détruire une Créature *Quaxos* et gagner +1 *Glory*.

\*\* Quand il est invoqué, vous pouvez détruire n'importe quelle Créature et gagner +1 *Glory*.

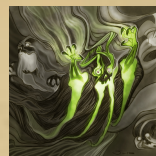


## Devotee Of The Holy Query

\* *Devotee of the Holy Query* gagne +2 en défense.

**Mighty** : \* Gagne +3 en défense. Quand il attaque, il ignore les sorts liés aux Créatures opposées. Il ne peut pas être la cible d'un sort adverse.

**Strong** : \* Lorsqu'il score, *Devotee of the Holy Query* peut capturer, gratuitement, un dé sort qui coûte 4 *Quiddity* ou moins. Ajouter ce sort à votre sac.



## Ghostly Spirit

Quand il est détruit, vous pouvez défausser un dé *Basic Quiddity* pour faire revenir *Ghostly Spirit* dans votre *Ready Area* (gratuitement).

**Mighty** : Quand il est détruit, mettez le de côté jusqu'à ce que vous détruisez une Créature. Puis lancer *Ghostly Spirit* : Si vous obtenez une face Créature, faite le revenir dans votre *Ready Area* gratuitement. Sinon mettez le dans la *Used Pile*.

**Strong** : Quand il est détruit, fait ajoutez le à votre *Active Pool*.



## Defender Of The Pale

\*/\*\* Lorsque *Defender of the Pale* score, vous gagnez +1 *Glory* pour chaque Créature qui a scorée ce tour.

**Mighty** : \* Tant qu'il est dans votre *Ready Area*, vos adversaires doivent payer +1 *Quiddity* pour invoquer une Créature.  
\*\* Tant qu'il est dans votre *Ready Area*, vos adversaires doivent payer +2 *Quiddity* pour invoquer une Créature.

**Strong** : \* Quand il score, piochez un dé de plus et ajoutez le à votre *Active Pool*.  
\*\* Quand il score, piocher 2 dés de plus et ajoutez les à votre *Active Pool*



## Scavenging Goblin

\* Gagnez +1 *Quiddity* lorsque vous invoquez *Scavenging Goblin*.

**Mighty** : \* Quand *Mighty Scavenging Goblin* est détruit, piochez 2 dés et ajoutez les à votre *Active pool*.

**Strong** : \* Gagne +1 de défense pour chaque autre Créature dans votre *Ready Area*.

**Quaxos'** : Cette Créature ne reçoit pas de dommage d'un adversaire attaquant avec des Créature *Quaxos* (et elle peut recevoir autant de dégât que sa valeur de défense sans être détruite). Elle gagne +1 d'attaque et de défense pour chaque autre Créature *Quaxos* présente dans une *Ready Area*.  
\* Quand il est invoqué vous gagnez +1 *Quiddity* pour chaque Créature *Quaxos* dans une *Ready Area*.



## Questing Wizard

\* Vous pouvez piocher et lancer un dé de plus et relancer *Questing Wizard* (au lieu de gagner des *Quiddity*).

\*\* *Questing Wizard* gagne +1 en défense et vous gagnez +1 *Glory* quand il score.

**Mighty** : Quand il score, tous les dés coûtent -2 *Quiddity* à capturer ce tour et vous pouvez capturer un dé de plus ce tour.  
\* Au lieu de gagner +2 *Quiddity*, vous pouvez dépensez ce dé pour piocher 2 dés dans votre sac et les lancer.  
\*\* Rien de spécial...

**Strong** : Lorsqu'il score, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de dé sort de votre *Active Pool* ou *Ready Area*, contre 1 *Glory* chacun (même s'ils ne sont pas liés à *Questing Wizard*).  
\*/\*\* Rien de spécial...



## Witching Hag

Gagnez +1 *Quiddity* pour chaque Créature que vous détruisez tant que *Witching Hag* est dans votre *Ready Area*.

**Mighty** : Tant que *Witching Hag* est dans votre *Ready Area*, toutes les Créatures qui vous attaque avec une force supérieure à 3 voient leur attaque réduite à 3.

**Strong** : Lorsque *Witching Hag* score, vous pouvez déplacer un dé Créatures de votre *Used Pile* vers votre *Active Pool*.



## Warrior Of The Quay

Il gagne +3 d'attaque si le joueur qui défend a seulement une Créature dans sa *Ready Area*.

**Mighty** : Lorsqu'il est invoqué : tout les autres *Warrior of the Quay* de vos adversaires, en *Ready Area*, sont détruits. Vous pouvez seulement invoquer un *Warrior of the Quay* par tour.

**Strong** : Toutes les autres Créatures de votre *Ready Area* gagne +1 en défense tant que *Warrior of the Quay* est dans votre *Ready Area*.

**Quaxos'** : Cette Créature ne reçoit pas de dommage d'un adversaire attaquant avec des Créature *Quaxos* (et elle peut recevoir autant de dégât que sa valeur de défense sans être détruite). Elle gagne +1 d'attaque et de défense pour chaque autre Créature *Quaxos* présente dans une *Ready Area*.  
Quand il est invoqué, vous pouvez immédiatement invoquer, gratuitement, une autre Créature de votre *Active Pool*.