

## Demonic Overlord



Vous devez faire scorer *Demonic Overlord* en premier lors de votre phase de score. Quand il score, toutes les autres créatures des *Ready Area* (la votre comprise), sont détruites et ne scorent pas. Retirer *Demonic Overlord* du jeu.

\* Toutes vos créatures détruites par la capacité de *Demonic Overlord* vont dans votre *Active Pool*.

**Lesser :** Quand *Demonic Overlord* est invoqué, vous pouvez donner un dé de votre *Used Pile* à l'adversaire qui a le plus de *Glory*.

\* Vous pouvez donner un dé de plus de votre *Used Pile* à l'adversaire qui a le plus de *Glory*. Vous pouvez aussi capturer un dé de plus ce tour.

**Strong :** Quand *Demonic Overlord* score, faites baisser toutes les autres créatures de toutes les *Ready Area* (la votre aussi) d'un niveau, si c'est possible.

\* Toutes les autres créatures scorent un nombre de *Glory* égale à leur niveau tant que *Demonic Overlord* se trouve dans votre *Ready Area*.

**Mighty :** Quand *Demonic Overlord* score, vous pouvez retirer du jeu, un dé de la *Used Pile* de chacun de vos adversaires.

\* Lorsque *Demonic Overlord* score, chacun de vos adversaires perd 1 *Glory*.



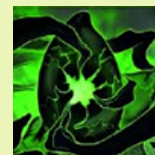
## Corruption

**Cantrip : Riposte :** Si une de vos créatures a été détruite ce tour, lancez ce sort pour donner un dé de votre *Used Pile* à l'adversaire qui a détruit votre créature, puis placez *Corruption Cantrip* dans votre *Active Pool*.

**Charm : Liaison :** Lorsque cette créature score, gagnez +1 *Glory* pour chaque *Corrupted Quiddity* dans toutes les *Used Piles* de vos adversaires.

**Incantation :** Lancez ce sort pour détruire toutes les créatures (les vôtres incluses). Retirer le sort du jeu, et gagnez un dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area*.

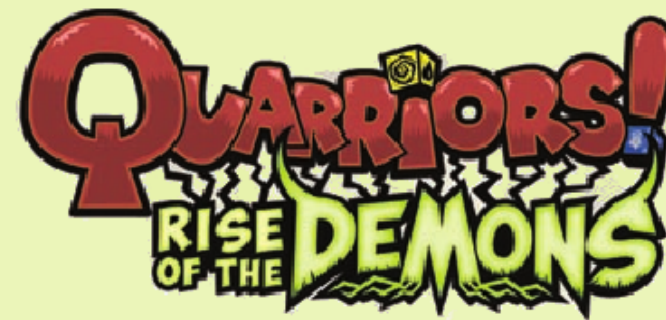
**Spell :** Lancez ce sort pour donner à toutes les créatures de votre *Ready Area* +1 d'attaque pour le reste du tour. Gagnez +1 *Quiddity* pour chaque créature que vous avez détruit ce tour.



## Corrupted Quiddity

*Corrupted Quiddity* n'a pas de coût et ne peut pas être capturé dans la *Wilds Area*.

\*\*\* Gagnez 1 dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area*.



## Deathdealer

Si un adversaire active un sort, *Deathdealer* est détruit.



## Scavenging Goblin

\* *Scavenging Goblin* donne +2 à votre attaque totale contre tout adversaire qui a un ou plusieurs dés *Corrupted Quiddity* dans sa *Used Pile*.



## Warrior Of The Quay

Lorsque *Warrior of the Quay* score, choisissez un adversaire : Cet adversaire doit prendre un dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area*.



## Witching Hag

Si *Witching Hag* a été détruite, l'adversaire qui l'a détruite gagne un dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area*

## Defender Of The Pale



Si vous gagnez un dé *Corrupted Quiddity* alors que *Defender of the Pale* est dans votre *Ready Area*, gagnez +1 *Glory*.

\*/\*\* Quand il est invoqué, gagnez +1 *Quiddity* pour chaque dé *Corrupted Quiddity* dans votre *Active Pool* et dans votre *Used Pile*.



## Primordial Ooze

? = Le nombre de dé *Corrupted Quiddity* dans la *Wilds Area* (max 5)

*Primordial Ooze* score +1 *Glory* pour chaque dé *Corrupted Quiddity* dans votre *Used Pile*. Quand il score, vous gagnez 1 dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area* (après que vous ayez défaussé).

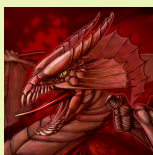


## Devotee Of The Holy Query

Quand *Devotee of the Holy Query* score, déplacez tous les dés de votre sac vers votre *Used Pile*. Vous pouvez défausser un dé de plus. Puis remettez tous les dé dans votre sac.

\* Vous pouvez défausser un autre dé de plus (3 au total).

## Quake Dragon



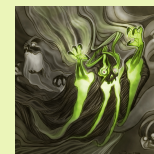
\*/\*\* Chacun de vos adversaires qui a eu une ou plusieurs créatures détruites par votre attaque gagne 1 dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area*, à la fin de votre phase d'attaque.



## Questing Wizard

\*Choisissez un adversaire : Il gagne 1 dé *Corrupted Quiddity* de la *Wilds Area*.

\*\* Quand *Questing Wizard* est invoqué, choisissez un adversaire : Il perd 1 *Glory*.



## Ghostly Spirit

*Ghostly Spirit* ne prend pas de dommage d'un adversaire qui a lancé un dé *Corrupted Quiddity* ce tour. Vous pouvez lui assigner des dommages jusqu'à sa valeur de défense, mais il n'est pas détruit par ces dommages.