

T = Tipo (Base, Creatura, Incantesimo) / C = Costo / G = Gloria

T	Nome ITA	C	G	Descrizione	Nome ENG
B	Assistente	1	1	Immediato: ritira questo dado e un altro dado a tua scelta. [Questo è a tutti gli effetti un dado Creatura]	Assistant
B	Portale	4		Immediato: Pesca e tira 1 o 2 dadi. [Finisce subito nella Used Pile, prima di pescare e tirare l'altro/gli altri dado/i]	Portal
C	Blob Primordiale	8	2	? = il numero di dadi Basic Quiddity nella tua Used Pile e Active Pool (la somma). Se non hai dadi Basic Quiddity in gioco il Primordial Ooze viene distrutto.	Primordial Ooze
C	Forte Blob Primordiale	7	2	Copia esattamente una Creatura in una delle Ready Area dei tuoi avversari (a tua scelta). Se nessuna Creatura è in gioco il Primordial Ooze ha attacco 0 e difesa 5. Puoi cambiare la Creatura copiata una volta durante il turno di ogni giocatore.	Strong Primordial Ooze
C	Potente Blob Primord.	5	3	? = il numero di Creature presenti in tutte le Ready Area.	Mighty Primordial Ooze
C	Strega	5	3	Ottieni +1 Quiddity per ogni Creatura che distruggi mentre il Witching Hag è nella tua Ready Area.	Witching Hag
C	Strega Forte	5	3	Quando Witching Hag viene conteggiato puoi spostare 1 altro dado Creatura dalla tua Used Pile alla tua Active Pool. [Un dado Creatura è un qualsiasi dado che ha almeno una icona Creatura (non importa quale lato mostri al momento). Puoi scegliere un dado Creatura che è stato conteggiato nello stesso turno]	Strong Witching Hag
C	Strega Potente	5	3	Finchè Witching Hag è nella tua Ready Area tutte le Creature con un valore di attacco maggiore di 3 che ti attaccano hanno il loro attacco ridotto a 3.	Mighty Witching Hag
C	Devoto del Sacro Ques.	3	2	* Devotee of the Holy Query ottiene +2 in difesa.	Devotee of the Holy Query
C	Forte Devoto del Sacro Quesito	4	2	* Quando Devotee of the Holy Query viene conteggiato puoi catturare gratuitamente un dado Incantesimo di valore 4 o meno. Aggiungi questo dado Incantesimo nel tuo sacchetto.	Strong Devotee of the Holy Query
C	Potente Devoto del Sacro Quesito	4	2	* Devotee of the Holy Query ottiene +3 in difesa. Quando attacchi con Devotee of the Holy Query ignora l'effetto di tutti gli Incantesimi uniti alle Creature avversarie. Non può essere bersaglio di Incantesimi lanciati dagli avversari.	Mighty Devotee of the Holy Query
C	Fantasma	3	2	Quando Ghostly Spirit viene distrutto puoi eliminare 1 dado Basic Quiddity per far ritornare Ghostly Spirit nella tua Ready Area (gratuitamente). [Ritorna con lo stesso Livello e non può essere danneggiato e/o distrutto nel corso della stessa battaglia]	Ghostly Spirit
C	Forte Fantasma	4	2	Quando Ghostly Spirit viene distrutto aggiungilo alla tua Active Pool.	Strong Ghostly Spirit
C	Fantasma Potente	4	2	Quando Ghostly Spirit viene distrutto tienilo da parte fino a quando distruggi una Creatura. Poi ritira Ghostly Spirit: se ottieni un' icona Creatura, aggiungila gratuitamente alla tua Ready Area, altrimenti manda Ghostly Spirit nella tua Used Pile.	Mighty Ghostly Spirit
C	Goblin Sciacallo	2	2	* Ottieni +1 Quiddity quando evochi Scavenging Goblin.	Scavenging Goblin
C	Forte Goblin Sciacallo	3	2	* Scavenging Goblin ottiene +1 in difesa per ogni Creatura nella tua Ready Area.	Strong Scavenging Goblin
C	Potente Goblin Sciaca.	3	2	* Quando Scavenging Goblin viene distrutto pesca 2 dadi e aggiungili alla tua Active Pool.	Mighty Scavenging Goblin
C	Guerriero del Molo	4	2	Warrior of the Quay ottiene +3 in attacco se il giocatore in difesa ha solo 1 Creatura nella sua Ready Area.	Warrior of the Quay
C	Forte Guerriero del Molo	5	2	Tutte le altre Creature nella tua Ready Area ottengono +1 in attacco e +1 in difesa finchè Warrior of the Quay è nella tua Ready Area.	Strong Warrior of the Quay
C	Potente Guerriero del Molo	4	3	Quando Warrior of the Quay viene evocato tutti gli altri Warriors of the Quay nelle Ready Area degli altri giocatori vengono subito distrutti. Puoi evocare solo 1 Warrior of the Quay per turno.	Mighty Warrior of the Quay
C	Drago Sismico	8	4	Quando attacchi con Quake Dragon distruggi tutte le Creature di Livello 1 nella Ready Area dei tuoi avversari (prima che questi scelgano con chi difendere). **/ Quake Dragon non ha altre abilità.	Quake Dragon
C	Forte Drago Sismico	8	4	Le Creature di Livello 2 o meno non possono attaccarti finchè Quake Dragon è nella tua Ready Area (non sommare il loro valore di attacco al valore totale di attacco). **/ Quake Dragon non ha altre abilità.	Strong Quake Dragon
C	Potente Drago Sismico	9	4	* Ottiene +1 in difesa. ** Ottiene +2 in difesa e guadagni +2 Glory quando viene conteggiato.	Mighty Quake Dragon
C	Vendimorte	3	2	Quando Deathdealer viene conteggiato puoi scambiarlo con un dado di una qualsiasi Used Pile degli avversari.	Deathdealer
C	Forte Vendimorte	6	2	Quando distruggi una Creatura conteggia immediatamente Deathdealer (e mettilo nella tua Used Pile). Questo non riduce il tuo valore totale di attacco in questo turno	Strong Deathdealer
C	Potente Vendimorte Potente	6	2	La prima volta che una Creatura viene distrutta mentre Deathdealer sta attaccando un avversario aumenta il tuo valore di attacco totale del valore di attacco di Deathdealer. Usa questa abilità solo una volta per attacco e per giocatore. (Questo aumento non è cumulativo, inizia ogni attacco contro ogni giocatore con il valore di attacco originale).	Mighty Deathdealer
C	Mago Maledicente	7	3	* Puoi pescare e tirare un dado aggiuntivo e ritirare Questing Wizard (invece di guadagnare Quiddity). ** Questing Wizard ottiene +1 in difesa e guadagni +1 Glory quando viene conteggiato.	Questing Wizard

T = Tipo (Base, Creatura, Incantesimo) / C = Costo / G = Gloria

T	Nome ITA	C	G	Descrizione	Nome ENG
C	Forte Mago Maledicente	8	3	Quando Questing Wizard viene conteggiato puoi eliminare un qualsiasi numero di dadi Incantesimo dalla tua Active Pool o Ready Area per 1 Glory cadauno (purchè essi non siano Uniti a Questing Wizard). * / ** Questing Wizard non ha altre abilità.	Strong Questing Wizard
C	Potente Mago Maledicente	8	4	Nel turno in cui Questing Wizard viene conteggiato puoi catturare un dado Quarry spendendo 2 Quiddity in meno del suo costo, e puoi catturare 1 dado Quarry aggiuntivo. * Puoi spendere Questing Wizard come Effetto Immediato per pescare e tirare 2 dadi (invece di guadagnare Quiddity). ** Questing Wizard non ha altre abilità.	Mighty Questing Wizard
C	Difensore del Bastione	5	2	* / * Quando Defender of the Pale viene conteggiato guadagni 1 Glory aggiuntiva per ogni altra Creatura che viene conteggiata in questo turno.	Defender of the Pale
C	Forte Difensore del Bastione	6	3	* Quando Defender of the Pale viene conteggiato pesca 1 dado aggiuntivo e aggiungilo alla tua Active Pool. ** Quando Defender of the Pale viene conteggiato pesca 2 dadi aggiuntivi e aggiungili alla tua Active Pool.	Strong Defender of the Pale
C	Potente Difensore del Bastione	6	3	* Finché Defender of the Pale è nella tua Ready Area i tuoi avversari devono spendere +1 Quiddity per evocare ogni Creatura. ** Finché Defender of the Pale è nella tua Ready Area i tuoi avversari devono spendere +2 Quiddity per evocare ogni Creatura.	Mighty Defender of the Pale
I	Malocchio Vitale	3		Unione: questa Creatura ottiene +4 in difesa.	Life Cantrip
I	Malia Vitale	3		Reazione: quando lanci questo Incantesimo, qualsiasi tua Creatura che viene distrutta in questo turno finisce nella tua Active Pool invece che nella Used Pile.	Life Charm
I	Magia Vitale	4		Reazione: lancia questo Incantesimo per ridurre l'attacco di una Creatura a 0 (contro tutti gli altri giocatori) per il resto di questo turno.	Life Incantation
I	Incantesimo Vitale	4		Reazione: lancia questo Incantesimo per dare a tutte le Creature nella tua Ready Area +4 in difesa per il resto del turno.	Life Spell
I	Malia di Crescita	5		Lancia questo Incantesimo per guadagnare 3 Quiddity.	Growth Charm
I	Incantamento della Crescita	3		Immediato: guadagni 2 Quiddity. In questo turno puoi catturare 1 dado Quarry aggiuntivo. [Essendo "Immediato" questo Incantesimo va giocato subito o non giocato affatto; non può essere conservato per turni successivi]	Growth Cantrip
I	Magia di Crescita	5		Immediato: guadagni 2 Quiddity. Puoi ritirare altri 2 dadi.	Growth Incantation
I	Incantesimo di Crescita	4		Immediato: guadagni 2 Quiddity. Pesca e tira 1 dado.	Growth Spell
I	Malia di Morte	5		* Unione: questa Creatura ottiene +3 in attacco e +3 in difesa. ** Unione: questa Creatura ottiene +5 in attacco e +5 in difesa.	Death Charm
I	Incantamento Mortale	4		* Lancia questo Incantesimo per dare a tutte le Creature nella tua Ready Area +2 in attacco per il resto del turno. ** Lancia questo Incantesimo per dare a tutte le Creature nella tua Ready Area +3 in attacco per il resto del turno.	Death Cantrip
I	Magia Mortale	5		* Lancia questo Incantesimo per distruggere una Creatura di Livello 2 o inferiore. ** Lancia questo Incantesimo per distruggere una Creatura di qualsiasi Livello.	Death Incantation
I	Incantesimo Mortale	6		*/** Lancia questo Incantesimo per distruggere una Creatura con difesa 6 o meno in ognuna delle Ready Area dei tuoi avversari.	Death Spell
I	Malia della Vittoria	5		Lancia questo Incantesimo per ottenere +1 Glory per ogni Creatura che conteggi in questo turno. Puoi lanciare questo Incantesimo solo se conteggi 2 o più Creature in questo turno.	Victory Charm
I	Incantamento della Vitt.	3		Unione: questa Creatura ottiene +2 Glory quando viene conteggiata.	Victory Cantrip
I	Magia della Vittoria	9		Lancia questo Incantesimo per ottenere +3 Glory	Victory Incantation
I	Incantesimo della Vittoria	7		Lancia questo Incantesimo per ottenere +1 Glory per ogni avversario che vede distrutta una sua Creatura da uno dei tuoi attacchi in questo turno (max 1 Glory per ogni giocatore attaccato). Puoi lanciare questo Incantesimo solo dopo la tua fase di attacco.	Victory Spell
I	Malia Trasformante	3		Lancia questo Incantesimo per aumentare (ruotando il dado) tutte le Creature nella tua Ready Area di 1 Livello, se possibile.	Shaping Charm
I	Incantamento Trasformante	4		Reazione: lancia questo Incantesimo per far ritornare una delle tue Creature appena distrutta nella tua Ready Area (con lo stesso livello) invece di metterla nella Used Pile. [Questa Creatura non può più essere danneggiata e/o distrutta nel corso della stessa battaglia.]	Shaping Cantrip
I	Magia Trasformante	4		Unione: quando questa Creatura viene conteggiata puoi eliminare un dado nella tua Used Pile per catturare un dado Quarry che costa fino a 3 Quiddity in più rispetto a quello appena eliminato.	Shaping Incantation
I	Incantesimo Trasforma.	3		Lancia questo Incantesimo per distruggere un Incantesimo nella Ready Area di un qualsiasi giocatore.	Shaping Spell