

COST 0

BASIC QUIDDITY

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

COST 1 **1 GLORY**

ASSISTANT

* **Immediato:** ritira questo dado e un altro dado a tua scelta.

FAQ: questo è a tutti gli effetti un dado Creatura.

1	1	1	*	1	1	2	2
---	---	---	---	---	---	---	---

COST 4

PORTAL

Immediato: pesca e tira 1 dado.

Immediato: pesca e tira 2 dadi.

FAQ: Portal finisce subito nella Used Pile, prima di pescare e tirare l'altro/gli altri dado/i.

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

COST 7 **2 GLORY**

STRONG PRIMORDIAL OOZE

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.

1	2	2	2	?	?	?
---	---	---	---	---	---	---

COST 5 **3 GLORY**

MIGHTY PRIMORDIAL OOZE

? = il numero di Creature presenti in tutte le Ready Area.

1	2	2	2	?	?	?
---	---	---	---	---	---	---

COST 8 **2 GLORY**

PRIMORDIAL OOZE

? = 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.

1	2	2	2	?	?	?
---	---	---	---	---	---	---

COST 5

3 GLORY

WITCHING HAG

Ottieni +1 Quidditty per ogni Creatura che distruggi mentre il Witching Hag è nella tua Ready Area.

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

COST 5

3 GLORY

MIGHTY WITCHING HAG

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.

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

COST 5

3 GLORY

STRONG WITCHING HAG

Quando Witching Hag viene consegnato puoi spostare 1 altro dado Creatura dalla tua Used Pile alla tua Active Pool.

FAQ: 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 consegnato nello stesso turno.

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

COST 4

2 GLORY

MIGHTY DEVOTEE OF THE HOLY QUERY

*** 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.**

 1	 2	 1 0 3	 1 0 3	 2 2 4	 2 2 * 4
-------	-------	--------------	--------------	--------------	----------------

COST 3

2 GLORY

DEVOTEE OF THE HOLY QUERY

* Devotee of the Holy Query ottiene +2 in difesa.

1	2	1 0 3	1 0 3	2 2 4	2 2 * 4
---	---	----------	----------	----------	------------

COST 4

2 **GLORY**

STRONG DEVOTEE OF THE HOLY QUERY

*** Quando Devotee of the Holy Query viene consegnato puoi catturare gratuitamente un dado Incantesimo di valore 4 o meno.**

Aggiungi questo dado Incantesimo nel tuo sacchetto.

1

2

1 0

3

1 0

3

2 2

4

2 2

* 4

COST 4 **2 GLORY**

MIGHTY GHOSTLY SPIRIT

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.

1	1	2	1	2	1	2	2	3
			1	2	1	2	2	3

COST 4 **2 GLORY**

STRONG GHOSTLY SPIRIT

Quando Ghostly Spirit viene distrutto aggiungilo alla tua Active Pool.

1	1	2	1	2	1	2	2	3
			1	2	1	2	2	3

COST 3 **2 GLORY**

GHOSTLY SPIRIT

Quando Ghostly Spirit viene distrutto puoi eliminare 1 dado Basic Quiddity per far ritornare Ghostly Spirit nella tua Ready Area (gratuitamente).

FAQ: ritorna con lo stesso Livello e non può essere danneggiato e/o distrutto nel corso della stessa battaglia.

1	1	2	1	2	1	2	2	3
			1	2	1	2	2	3

COST 3 **2 GLORY**

MIGHTY SCAVENGING GOBLIN

* Quando Scavenging Goblin viene distrutto pesca 2 dadi e aggiungili alla tua Active Pool.

1	1	1	2	1	2	1	2	1	2
			1	2	1	2	1	2	2

COST 2 **2 GLORY**

SCAVENGING GOBLIN

* Ottieni +1 Quiddity quando evochi Scavenging Goblin.

1	1	1	2	1	2	1	2	1	2
			1	2	1	2	1	2	2

COST 3 **2 GLORY**

STRONG SCAVENGING GOBLIN

* Scavenging Goblin ottiene +1 in difesa per ogni Creatura nella tua Ready Area.

1	1	1	2	1	2	1	2	1	2
			1	2	1	2	1	2	2

COST 4 **3 GLORY**

MIGHTY WARRIOR OF THE QUAY

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.

1	2	2	1	2	1	2	2	3
			X	X	X	X	X	X
			3	3	3	3	3	4

COST 5 **2 GLORY**

STRONG WARRIOR OF THE QUAY

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.

1	2	2	1	2	1	2	2	3
			X	X	X	X	X	X
			3	3	3	3	3	4

COST 4 **2 GLORY**

WARRIOR OF THE QUAY

Warrior of the Quay ottiene +3 in attacco se il giocatore in difesa ha solo 1 Creatura nella sua Ready Area.

1	2	2	1	2	1	2	2	3
			X	X	X	X	X	X
			3	3	3	3	3	4

COST 9 **4 GLORY**

MIGHTY QUAKE DRAGON

* Quake Dragon ottiene +1 in difesa.
 ** Quake Dragon ottiene +2 in difesa e guadagna +2 Glory quando viene conteggiato.

1	2	3	1	4	2	6	3	8
			Q	Q	Q	Q	Q	Q
			4	*	6	**	7	

COST 8 **4 GLORY**

QUAKE DRAGON

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.

1	2	3	1	4	2	6	3	8
			Q	Q	Q	Q	Q	Q
			4	*	6	**	7	

COST 8 **4 GLORY**

STRONG QUAKE DRAGON

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.

1	2	3	1	4	2	6	3	8
			Q	Q	Q	Q	Q	Q
			4	*	6	**	7	

COST 3 **2 GLORY**



DEATHDEALER

Quando Deathdealer viene conteggiato puoi scambiare con un dado di una qualsiasi Used Pile degli avversari.

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

COST 6 **2 GLORY**



STRONG DEATHDEALER

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.

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

COST 6 **2 GLORY**



MIGHTY DEATHDEALER

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).

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

COST 8 **4 GLORY**



MIGHTY QUESTING WIZARD

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.

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

COST 7 **3 GLORY**



QUESTING WIZARD

* 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.

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

COST 8 **3 GLORY**



STRONG QUESTING WIZARD

Quando Questing Wizard viene conteggiato puoi eliminare un qualsiasi numero di dadi Incantesimo dalla tua Active Pool o Ready Area per 1 Glory cadauno (purché essi non siano Uniti a Questing Wizard).

*/** Questing Wizard non ha altre abilità.

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

COST 6 **3 GLORY**

STRONG DEFENDER OF THE PALE

***** 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.

1	2	2	1	1	2	2	3	2
			*				*	*

COST 5 **2 GLORY**

DEFENDER OF THE PALE

/* Quando Defender of the Pale viene conteggiato guadagni 1 Glory aggiuntiva per ogni altra Creatura che viene conteggiata in questo turno.

1	2	2	1	1	2	2	3	2
			*				*	*

COST 6 **3 GLORY**

MIGHTY DEFENDER OF THE PALE

***** Finchè Defender of the Pale è nella tua Ready Area i tuoi avversari devono spendere +1 Quiddity per evocare ogni Creatura.

****** Finchè Defender of the Pale è nella tua Ready Area i tuoi avversari devono spendere +2 Quiddity per evocare ogni Creatura.

1	2	2	1	1	2	2	3	2
			*				*	*

COST 4

LIFE INCANTATION

Reazione: lancia questo Incantesimo per ridurre l'attacco di una Creatura a 0 (contro tutti gli altri giocatori) per il resto di questo turno.

1	2	2			
			*	*	*

COST 3

LIFE CHARM

Reazione: quando lanci questo Incantesimo qualsiasi tua Creatura che viene distrutta in questo turno finisce nella tua Active Pool invece che nella Used Pile.

1	2	2			
			*	*	*

COST 4

LIFE SPELL

Reazione: lancia questo Incantesimo per dare a tutte le Creature nella tua Ready Area +4 in difesa per il resto del turno.

1	2	2			
			*	*	*

COST 3



LIFE CANTRIP

Unione: questa Creatura ottiene +4 in difesa.

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

ILLUSTRATIONS BY J. LONNIE

COST 5



GROWTH CHARM

Lancia questo Incantesimo per guadagnare 3 Quiddity.

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

ILLUSTRATIONS BY J. LONNIE

COST 3



GROWTH CANTRIP

Immediato: guadagni 2 Quiddity. In questo turno puoi catturare 1 dado Quarry aggiuntivo.

PROMEMORIA: essendo "Immediato" questo Incantesimo va giocato subito o non giocato affatto; non può essere conservato per turni successivi.

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

ILLUSTRATIONS BY J. LONNIE

COST 4



GROWTH SPELL

Immediato: guadagni 2 Quiddity. Pesca e tira 1 dado.

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

ILLUSTRATIONS BY J. LONNIE

COST 5



GROWTH INCANTATION

Immediato: guadagni 2 Quiddity. Puoi ritirare altri 2 dadi.

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

ILLUSTRATIONS BY J. LONNIE

COST 5



DEATH INCANTATION

* Lancia questo Incantesimo per distruggere una Creatura di Livello 2 o inferiore.

** Lancia questo Incantesimo per distruggere una Creatura di qualsiasi Livello.

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

ILLUSTRATIONS BY J. LONNIE

COST 5



DEATH CHARM

*** Unione:** questa Creatura ottiene +3 in attacco e +3 in difesa.

**** Unione:** questa Creatura ottiene +5 in attacco e +5 in difesa.

1 2 2 [Demonic Head] [Demonic Head] [Demonic Head]

COST 4



DEATH CANTRIP

*** 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.**

1 2 2 [Demonic Head] [Demonic Head] [Demonic Head]

COST 6



DEATH SPELL

***/** Lancia questo Incantesimo per distruggere una Creatura con difesa 6 o meno in ognuna delle Ready Area dei tuoi avversari.**

1 2 2 [Demonic Head] [Demonic Head] [Demonic Head]

COST 3



VICTORY CANTRIP

Unione: questa Creatura ottiene +2 Glory quando viene conteggiata.

1 2 2 [Glory] [Victory Hand] [Victory Hand]

COST 9



VICTORY INCANTATION

Lancia questo Incantesimo per ottenere +3 Glory.

1 2 2 [Glory] [Victory Hand] [Victory Hand]

COST 7



VICTORY SPELL

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.

1 2 2 [Glory] [Victory Hand] [Victory Hand]



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.



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.

FAQ: questa Creatura non può più essere danneggiata e/o distrutta nel corso della stessa battaglia.



Lancia questo Incantesimo per aumentare (ruotando il dado) tutte le Creature nella tua Ready Area di 1 Livello, se possibile.



Lancia questo Incantesimo per distruggere un Incantesimo nella Ready Area di un qualsiasi giocatore.



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.



COST

6

3

GLORY

QUAXOS' WARRIOR OF THE QUAY

PROMO!!

Warrior of the Quay non subisce danni da attacchi avversari con Creature Quaxos (e può assorbire il danno con il suo valore di difesa senza essere distrutto). Ottiene inoltre +1 in attacco e +1 in difesa per ogni altra Creatura Quaxos in una qualsiasi Ready Area. Quando Warrior of the Quay viene evocato puoi immediatamente evocare una qualsiasi altra Creatura nella tua Active Pool gratuitamente.

1

2

2

1 2 3

1 2 3

2 3 4

COST

9

3

GLORY

QUAXOS' QUAKE DRAGON

PROMO!!

Quake Dragon non subisce danni da attacchi avversari con Creature Quaxos (e può assorbire il danno con il suo valore di difesa senza essere distrutto). Ottiene inoltre +1 in attacco e +1 in difesa per ogni altra Creatura Quaxos in una qualsiasi Ready Area.

* Quando Quake Dragon viene evocato puoi distruggere una Creatura Quaxos (in qualsiasi Ready Area) per ottenere +1 Glory.

** Quando Quake Dragon viene evocato puoi distruggere una qualunque Creatura (in qualsiasi Ready Area) per ottenere +1 Glory.

1

2

3

1 4

2 6

3 8

COST

3

2

GLORY

QUAXOS' SCAVENGING GOBLIN

PROMO!!

Scavenging Goblin non subisce danni da attacchi avversari con Creature Quaxos (e può assorbire il danno con il suo valore di difesa senza essere distrutto). Ottiene inoltre +1 in attacco e +1 in difesa per ogni altra Creatura Quaxos in una qualsiasi Ready Area.

* Quando Scavenging Goblin viene evocato ottieni +1 Quiddity per ogni Creatura Quaxos in una qualsiasi Ready Area (compreso lo Scavenging Goblin appena evocato).

1

1

1 2

1 2

1 2

1 2