

## Quasar



**Cantrip** : *Riposte* : Si une créature que vous contrôlez a été détruite durant une attaque ou une Quête, ignorez tout les dégâts restant à attribuer.

**Charm** : *Riposte* : Lancez ce sort pour protéger toutes vos créatures contre les dégâts, puis défausser le sort dans la *Wild Area*.

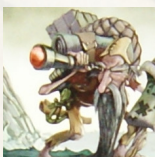
**Incantation** : Après avoir lancé tous les dés dans votre *Active Pool*, lancez ce sort pour récupérer dans votre sac un dé de votre choix et placer le dans votre *Active Pool* sur la face de votre choix.

**Spell** : Lancez ce sort pour envoyer n'importe quelle créature d'une carte Quête vers la *Ready Area* de son propriétaire.

**OU**

Lancez ce sort pour échanger une créature de votre *Ready Area* avec une créature présente dans la *Ready Area* d'un adversaire; la créature échangée ne peut être ni bloquée ou ni un *Assistant*.

## Ancient Guide



Après l'avoir invoqué, vous pouvez invoquer jusqu'à 2 créatures supplémentaires pour -1 *Quiddity* chacune.

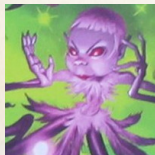
**Strong** : Après l'avoir invoqué, vous pouvez invoquer une créature gratuitement.

\* Toutes les créatures accompagnant l'*Ancient Guide* reçoivent +1 en défense.

**Mighty** : Après l'avoir invoqué, vous pouvez piocher et lancer 1 dé supplémentaire, puis relancer jusqu'à 2 dés présents dans votre *Active Pool*.

\* Toutes les créatures accompagnant l'*Ancient Guide* sont immunisées.

## Swarming Pixies



? = Le nombre de dés *Pixie* qui ont été capturés dans la *Wild Area*.

**Strong** : ? = 3 **OU** le nombre d'une des créatures menant une Quête de n'importe quel joueur, le nombre le plus élevé.

\* Après l'avoir invoqué, vous pouvez immédiatement capturer n'importe quel sort de la *Wild Area* pour seulement 3 *Quiddity* de votre *Active Pool*. Ceci ne compte pas dans votre total des captures pour ce tour.

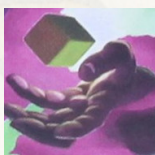
**Mighty** : ? = 2 x le nombre de *Pixies* qui se trouvent dans votre *Ready Area* et/ou menant une Quête.

\* Si *Swarming Pixies* réussit une Quête, gagnez +1 *Glory*.

**OU**

Si *Swarming Pixies* score, gagnez +1 *Glory* pour chaque *Pixie* qui score après le premier.

## Misdirection



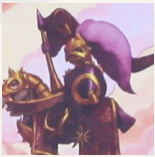
**Cantrip** : *Liaison* : Attachez ce sort à une créature adverse présente dans *Ready Area* ou la zone de Quête. Cette créature ne peut pas marquer de *Glory* ou réussir une Quête. Quand la créature repart dans la *Used Pile* de l'adversaire, retirez le sort du jeu.

**Charm** : *Riposte* : Après qu'un adversaire ait lancé ses dés dans son *Active Pool*, lancez ce sort pour forcer cet adversaire à relancer jusqu'à 2 dés de votre choix.

**Incantation** : Après avoir lancé les dés dans l'*Active Pool*, 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 *Active Pool* vers votre *Used Pile*.

**Spell** : *Riposte* : Après qu'un adversaire ait lancé ses dés dans son *Active Pool*, lancez ce sort pour choisir un dé de son *Active Pool* et l'envoyer dans la *Used Pile* de son propriétaire. Ce joueur peut alors piocher et lancer 1 dé supplémentaire.

## Knight of Quamelot



Après l'avoir invoqué, vous pouvez immédiatement détruire 1 créature de niveau inférieur au *Knight of Quamelot*.

**Strong** : Quand il est invoqué, relancez 1 dé *Basic* de dans votre *Used Pile* ou de votre *Spend Pile*.

\* Vous pouvez à la place relancer n'importe quel dé présent dans votre *Used Pile* ou votre *Spend Pile*.

**Mighty** : S'il score, renvoyez son dé dans votre *Active Pool*. Après avoir réussi une Quête, il peut relancer le dé de Quête jusqu'à 2 reprises.

\* En plus du bonus ci-dessus, le *Knight of Quamelot* obtient +1 en attaque et en défense.

## War Pegasus



*Pegasus* gagne +1 en défense quand il est accompagné d'une ou plusieurs créatures.

\* *Pegasus* gagne aussi +1 en attaque quand il est accompagné d'une ou plusieurs créatures.

**Strong** : Quand *Pegasus* accompagne une autre créature, il gagne +1 *Glory* quand il score ou réussit une Quête.

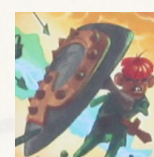
\* Gagnez +1 *Glory* supplémentaire si le *Pegasus* accompagne une autre créature quand il score ou réussit une Quête.

**Mighty** : 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 créatures de votre adversaire vont défendre.



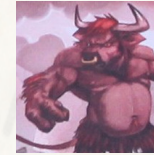
## Squire



Après avoir capturer un *Squire*, vous pouvez capturer un dé supplémentaire lors de ce tour (mais pas un autre *Squire*).

\* Le *Squire* gagne +1 d'attaque et +1 de défense lors qu'il effectue une Quête.

## Manxom Minotaur



Quand vous attaquez, vous pouvez permuter l'attaque et la défense du *Minotaur* pour le reste de cette attaque.

\* La *Minotaur* gagne +1 d'attaque et de défense.

**Strong** : Le *Minotaur* ne peut pas être détruit par une attaque adverse à moins que l'adversaire attaque avec au moins 2 créatures.

\* Le *Minotaur* est immunisé.

**Mighty** : Quand vous attaquez à partir de la *Ready Area* ou quand vous entrez en compétition pour une Quête, vous pouvez dépenser des *Quiddity* pour augmenter l'attaque du *Minotaur* : +1 d'attaque pour chaque *Quiddity* dépensé.



### THE HUNT FOR THE HOLY QUAIL

? = Désignez un adversaire qui perd 1 Glory.

**Thimble Of Power** : Les créatures peuvent achever n'importe quelle Quête, quel que soit leur niveau.

**Holy Quill** : Lors d'une attaque, défausser cette relique pour absorber 3 dommages.

**Holy Quail** : Chaque créature qui accompagne le porteur de la relique gagne +1 d'attaque.

### THE SEARCH FOR THE HOLY QUAIL

? = Défaussez jusqu'à 2 dés de votre Used Pile.

**Thimble Of Power** : Après avoir attaché la relique, toutes vos autres créatures coûte -1 Quiddity à invoquer.

**Holy Quill** : Quand vous attaquez, défausser cette relique pour détruire une créature de niveau 1.

**Holy Quail** : Chaque créature qui accompagne le porteur de la relique gagne +1 de défense.

### THE QUEST FOR THE HOLY QUAIL

? = Capturez gratuitement un dé d'un coût de 4 ou moins.

**Thimble Of Power** : La créature gagne +1 d'attaque et de défense.

**Holy Quill** : Défaussez cette relique pour relancer jusqu'à 2 dés de votre Active Pool.

**Holy Quail** : Si le porteur de cette relique achève une Quête, scorez +1 Glory.

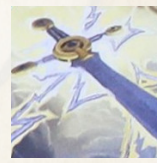
### THE EXPEDITION FOR THE HOLY QUAIL

? = Piochez 3 dés puis remettez en 2 dans votre sac.

**Thimble Of Power** : La créature gagne l'immunité.

**Holy Quill** : Lors de votre tour, défaussez cette relique pour renvoyer un dé bloqué dans la Wild Area.

**Holy Quail** : Si le porteur de cette relique score, tous les adversaires gagnent 1 dé Corrupted Quiddity.



### THE HUNT FOR EXQUALIBUR

? = Gagnez +1 Glory

**Diamond Shield** : Une fois par tour, la créature peut échanger son attaque et sa défense.

**Helm Of Destiny** : Quand elle met la relique, la créature peut basculer sur n'importe quelle face créature du dé.

**Exqualibur** : Lors d'une attaque, la 1<sup>ière</sup> créature choisie pour défendre (par chaque joueur), a 0 en défense.

### THE SEARCH FOR EXQUALIBUR

? = Défaussez jusqu'à 3 dés de votre Used Pile.

**Diamond Shield** : Tout dommage reçu par la créature ure touche aussi l'attaquant.

**Helm Of Destiny** : Après avoir mis la relique, détruisez 1 créature de votre choix.

**Exqualibur** : La créature gagne +3 d'attaque.

### THE QUEST FOR EXQUALIBUR

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

**Diamond Shield** : La créature gagne +3 de défense.

**Helm Of Destiny** : Si la créature qui porte le casque score, elle rapporte +2 Glory.

**Exqualibur** : Quand vous vous battez pour une Quête, les Squire et les créature de niveau 1 adverses meurent instantanément.

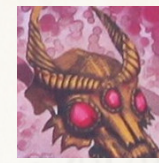
### THE EXPEDITION FOR EXQUALIBUR

? = Piochez 1 dé et choisissez le résultat.

**Diamond Shield** : Chaque joueur endommageant la créature gagne 2 Corrupted Quiddity.

**Helm Of Destiny** : La créature gagne +2 d'attaque et de défense.

**Exqualibur** : Quand vous attaquez depuis la Ready Area, faite revenir tous les dés bloqués adverses dans la Wild Area.



### THE HUNT FOR THE TRI-CLOPS SKULL

? = Gagnez +1 Glory et ajoutez 1 dé de plus à votre Active Pool.

**Quartz Medaillon** : La créature gagne +3 d'attaque et de défense.

**Rune Bow** : Quand vous attaquez, la créature gagne +1 d'attaque et choisie le 1<sup>er</sup> défenseur adverse.

**Tri-Clops Skull** : Si la créature qui porte la relique score, remettez la dans la Ready Area.

### THE SEARCH FOR THE TRI-CLOPS SKULL

? = Défaussez jusqu'à 4 dés de votre Used Pile.

**Quartz Medaillon** : La Créature ne peut pas être détruite.

**Rune Bow** : Quand vous attaquez, gagnez +1 Glory pour chaque créature que vous détruisez.

**Tri-Clops Skull** : Si la créature qui porte la relique score, détruisez toutes les créatures adverses.

### THE QUEST FOR THE TRI-CLOPS SKULL

? = Capturez 1 dé d'un coût de 6 ou moins.

**Quartz Medaillon** : La créature gagne +5 en défense.

**Rune Bow** : La créature double sa valeur d'attaque.

**Tri-Clops Skull** : Si la créature qui porte la relique score, elle gagne la double de Glory.

### THE EXPEDITION FOR THE TRI-CLOPS SKULL

? = Piochez 2 dés et choisissez le résultat.

**Quartz Medaillon** : Toutes vos créatures en jeu sont immunisées.

**Rune Bow** : La créature gagne un bonus d'attaque égale au nombre de Corrupted Quiddity dans la Wild Area

**Tri-Clops Skull** : Si la créature qui porte la relique score, capturez n'importe quel dé gratuitement.