

# ABATTRE LE GÉANT



## ABATTRE LE GÉANT

Un géant menace la région. Les magiciens sont appelés à terrasser.

Constituez une pile avec les cartes du géant (objectif majeur), La carte "Bile de géant" doit être la dernière carte de la pile. Une seule du géant est active à la fois

Mettez face visible chaque carte de goblin (objectifs mineurs)

*Plus c'est grand, plus ça tombe de haut. Enfin, en théorie.*

# OBJECTIFS MAJEURS



## OBJECTIF



### BLESSER LE GÉANT



1

Faire un dégât au géant

6 | 6 | 8 | 3 | 6 | 8

Le géant attaque la créature la plus proche (dans sa ligne de vue)

Le géant fait une attaque de piétinement, toutes les créatures à 3 pouces du géant subissent une attaque sans possibilité d'engager un duel.

*Même un colosse peut être terrassé par une écharde au bon endroit.*

## RÉCOMPENSE



### ONGLE DE GÉANT

Un ongle de géant, parfait pour se curer les dents ou concocter des potions douteuses.

L'ongle de géant peut être utilisée une fois pour ajouter 2 manas à la réserve du joueur

*Un souvenir... piquant.*



OBJECTIF

TUER LE GÉANT



3

Tuer le géant

8 | 6 | 8 | 3 | 6 | 8

Le géant attaque la créature la plus proche (dans sa ligne de vue)

Le géant fait une attaque de piétinement, toutes les créatures à 3 pouces du géant subissent une attaque sans possibilité d'engager un duel.

Et boum.

RÉCOMPENSE



BILE DE GÉANT

Un flacon de bile de géant. Ne pas boire.

La bile de géant peut être utilisée une fois pour diminuer le coût d'un sort de 1

Ça sent mauvais, mais ça peut servir.

OBJECTIFS MINEURS



## OBJECTIF



### TUER GRIZELDA LA GOULUE



1

Cette gobeline a un penchant pour tout ce qui brille.

Tuer Grizelda la Goulue

Quand Grizelda est vaincue, le joueur victorieux gagne 1 mana.

4 | 1 | 10 | 1 | 1

À moi, le trésor ! À moi !

## RÉCOMPENSE



### SAC DE GRIZELDA

Un petit sac rempli de babioles... et d'une pièce d'or !

Brillant !

## OBJECTIF



### TUER PIP LA PESTE



1

Pip adore attirer l'attention.

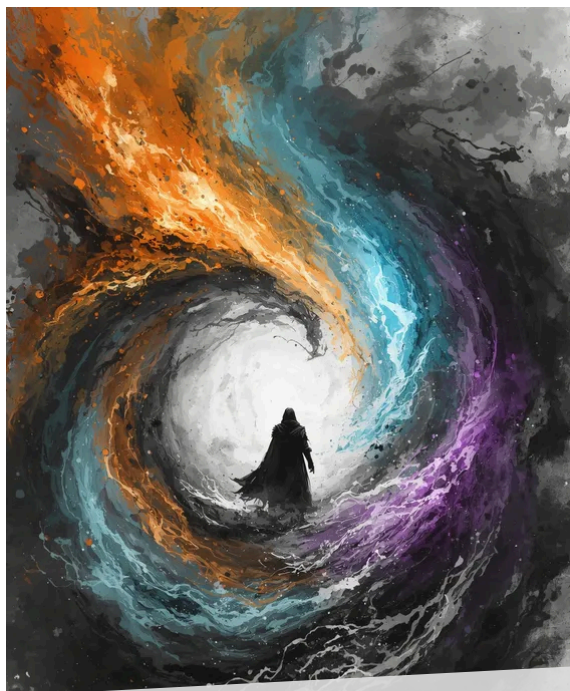
Tuer Pip la Peste

À la fin de la phase d'activation des monstres, Pip se déplace de 2 pouces vers le magicien le plus proche.

4 | ♥ 1 | 10 | 1 | 1

*Regardez-moi ! Regardez-moi !*

## RÉCOMPENSE



### CLOCHETTE DE PIP

Une petite clochette qui tinte joyeusement.

*Ting-a-ling !*

## OBJECTIF



TUER ZORP LE LANCE-PIERRE



1

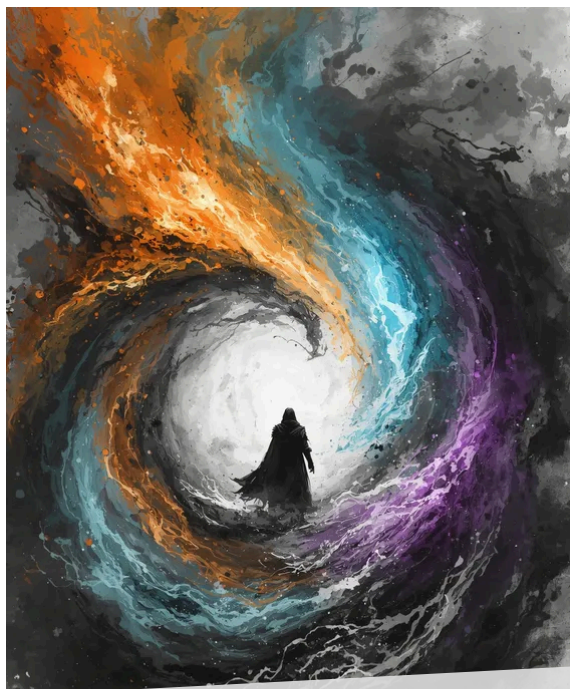
Zorp est un expert du lancer de projectiles.

Tuer Zorp le Lance-pierre

4 | 1 | 10 | 1 | 2

*Un caillou bien placé vaut mieux qu'un long discours.*

## RÉCOMPENSE



PIERRE DE ZORP

Une pierre parfaitement équilibrée pour le lancer.

*Un caillou, c'est un caillou.*



## OBJECTIF



### TUER FINK LE FROUSSARD



1

Fink a une peur bleue des magiciens.

Tuer Fink le Froussard

Si Fink est à 6 pouces ou moins d'un magicien au début de la phase d'activation des monstres, il se déplace immédiatement de 4 pouces dans la direction opposée.

4 | 1 | 10 | 1 | 1

*Un magicien ! Cachez-vous !*

## RÉCOMPENSE



### SANDALES DE FINK

Des sandales usées par de nombreuses fuites.

*Courir, c'est vivre.*

## OBJECTIF



### TUER MOG L'ARMURÉ



1

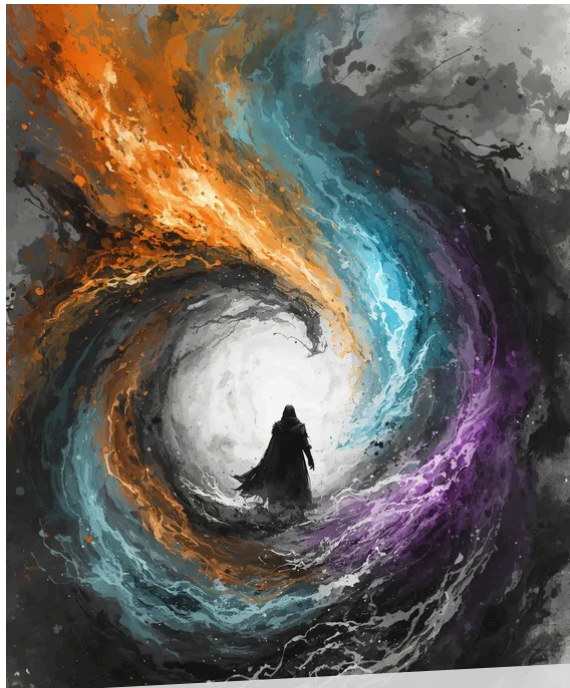
Mog a trouvé un casque à sa taille.

Tuer Mog l'Armuré

4 | 1 | 12 | 1 | 1

*Incassable ! Je suis incassable !*

## RÉCOMPENSE



### CASQUE DE MOG

Un casque de goblin, cabossé mais solide.

*Un peu de métal, ça aide.*





OBJECTIF

TUER GORB LE BELLIQUEUX



1

Gorb aime la bagarre.

Tuer Gorb le Belliqueux

4 | 1 | 10 | 1 | 2

À l'attaque!

RÉCOMPENSE



DENT DE GORB

Une dent de goblin, pointue et jaunie.

Ça mord.