

Traduzione non ufficiale delle carte del
Gioco “Dice Throne Season 1 Rerolled”,
a colori, sul formato della carta
originale, predisposto per la Stampa a
colori. Attenzione stampare a
dimensioni effettive, Formato A3.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La Roxley Game Laboratory, nella persona di Aaron Waltmann per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Tommaso Doldi (aka “Sgrizzo” sulla Tana dei Goblin e su BoardGameGeek) per la collaborazione nella traduzione e revisione di tutto il materiale di gioco.
- Giuseppe Ricco (aka “Buppu” sulla Tana dei Goblin; aka “iobuppu” su BoardGameGeek) per la collaborazione nella traduzione e revisione di tutto il materiale di gioco.

CECITA'

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Con 1-2, fallisci la **Fase Lancio Offensiva**:
La prossima volta che un giocatore colpito da questo gettone termina la sua **Fase Lancio Offensiva**, deve rimuovere il gettone e lanciare 1 d6. Con 1-2 la **Fase Lancio Offensiva** fallisce e non c'è alcun effetto.

IMPIGLIATO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Perdi un **Tentativo di Lancio**:
Il giocatore colpito da questo gettone ha un **Tentativo di Lancio** in meno nella successiva **Fase Lancio Offensiva**. Alla fine della **Fase Lancio**, rimuovi questo gettone.

EVASIVO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3



Spendi e lancia 1-2 per evitare danni:
Quando un giocatore con questo gettone subisce danni, può decidere di scartarlo. Se lo scarta lancia 1 d6.
Se il risultato è 1-2 non subisce alcun danno (sebbene altri effetti associati possono essere applicati).
Più gettoni possono essere spesi per cercare di prevenire la stessa fonte di danno.

BERSAGLIATO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



+2 danni da **Attacco in Arrivo**:
Quando un giocatore con questo gettone è **Attaccato** da un avversario, il danno da **Attacco in Arrivo** è incrementato di 2.
Persistente.

1 FRECCIA

2 FRECCIA

3 FRECCIA

4 PIEDE

5 PIEDE

6 LUNA

CHI

Effetto Status Positivo Limite Pila: 5



Un giocatore può usare questo gettone per aumentare o diminuire il danno:
I gettoni **Chi** possono essere spesi in qualsiasi momento per prevenire 1 danni in arrivo per gettone speso.
Oppure si spendono per aumentare di 1 il danno in **Attacco**. I gettoni **Chi** non possono essere usati per aumentare il danno nello stesso turno in cui sono ottenuti. *Modificatore Attacco.*

EVASIVO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3



Spendi e lancia 1-2 per evitare danni:
Quando un giocatore con questo gettone subisce danni, può decidere di scartarlo. Se lo scarta lancia 1 d6.
Se il risultato è 1-2 non subisce alcun danno (sebbene altri effetti associati possono essere applicati).
Più gettoni possono essere spesi per cercare di prevenire la stessa fonte di danno.

K.O.

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Spendi 2 o salta la **Fase Lancio Offensiva**:
Per rimuovere il gettone, il giocatore deve spendere 2 prima della sua **Fase Lancio Offensiva**.
Se non lo fa, salta la **Fase Lancio Offensiva** e poi rimuove il gettone.

PURIFICATO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3



Spendi per rimuovere un gettone status negativo:
Un giocatore con questo gettone, lo può spendere in qualsiasi momento per rimuovere un qualsiasi gettone status negativo da se stesso.

1 PUGNO

2 PUGNO

3 PALMO

4 ZEN

5 ZEN

6 LOTO



Paladin

"To win with honor, purity, and righteousness is the only true victory."

FEDE RISOLUTA!



Ottieni Benedizione del Divino . Cura 5. Infilgi 10 danni.

ULTIMATE

I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

DECIMA

PASSIVO

Puoi rilanciare uno dei tuoi dadi in qualsiasi momento spendendo per rilancio.

Puoi pescare in qualsiasi momento spendendo per carta.



CONTRATTACCO



Un giocatore a scelta ottiene *Retribuzione* . Ottieni .



ATTACCO SACRO



SCALA PICCOLA

Cura . Infilgi 6 danni.



SCALA GRANDE

Cura 2. Infilgi 8 danni.



PREGHIERA RETTA



Infilgi 8 danni. Quindi ottieni *Critico* e .



COMBATTIMENTO RETTO



Infilgi 5 e lancia 2: Aggiungi x + x danni.

Cura 2 x . Ottieni x .



PREGHIERA VIGOROSA



Infilgi 3 danni *indifendibili*. Quindi ottieni *Critico* e *Accuratezza* .



LUCE SANTA



Cura x e lancia 2: Con , ottieni *Critico* . Con , ottieni *Protezione* . Con , pesca . Con , ottieni .



DIFESA DIVINA

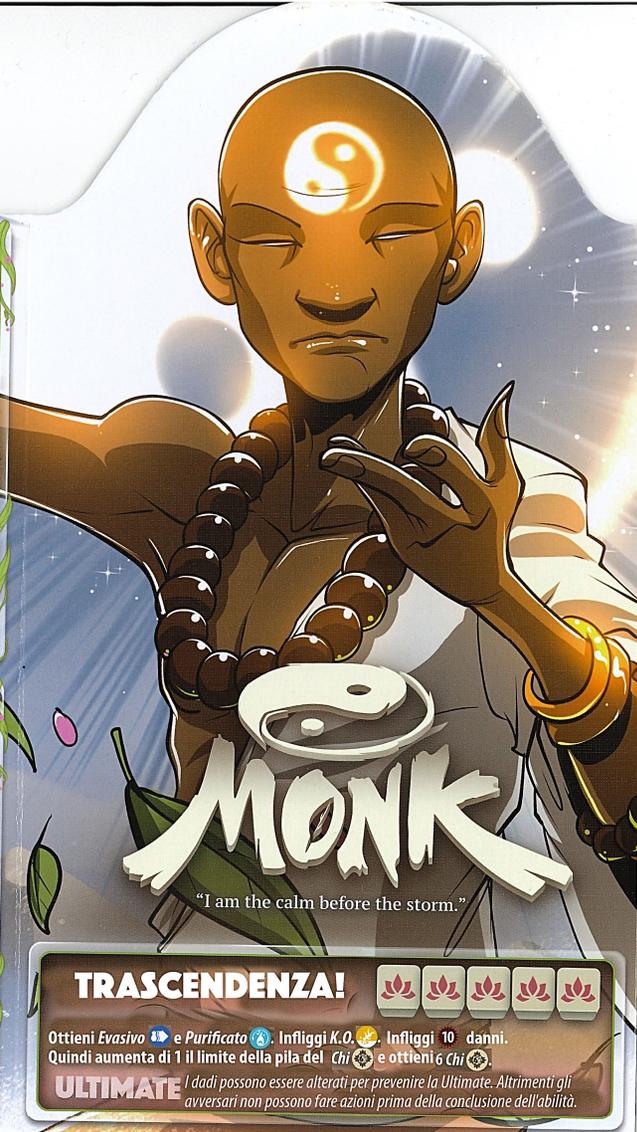


LANCIO DIFENSIVO

Con , infilgi 1 danni. Previene x + x danni.

Ottieni x .





COLPO DI MANO

Infilgi 6 danni
 Infilgi 7 danni
 Infilgi 8 danni



MEDITARE



Ottieni 5 Chi
 Ottieni Evasivo oppure
 Purificato



PUGNO DELL'ARMONIA



SCALA PICCOLA
 Infilgi 6 danni.
 Quindi ottieni 2 Chi



COLPO DEL LOTO



Infilgi 5 danni *indifendibili*.
 Quindi aumenta di 1 il limite della
 pila del Chi e
 ottieni 5 Chi



COLPO COMBINATO



Infilgi 6 danni e lancia 1 .
 Con aggiungi 2 danni.
 Con aggiungi 3 danni.
 Con ottieni 2 Chi .
 Con ottieni Evasivo oppure
 ottieni Purificato .



TEMPESTA



Lancia 3 .
 Infilgi danno pari al totale del
 lancio ottenuto.
 Se il valore del lancio è
 almeno 13, infilgi K.O.



TRASCENDENZA!



Ottieni Evasivo e Purificato . Infilgi K.O. . Infilgi 10 danni.
 Quindi aumenta di 1 il limite della pila del Chi e ottieni 6 Chi .

ULTIMATE I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

PUGNO DELLA SERENITA'



SCALA GRANDE
 Infilgi 7 danni.
 Quindi ottieni Evasivo e 3 Chi



SERENITA'



LANCIO DIFENSIVO 4
 Ottieni 1 x Chi .
 Infilgi 1 x danni.



PUGNALATA

Infliggi 4 danni

Infliggi 6 danni

Infliggi 8 danni

Con ottieni 1

Con infliggi **Veleno**



COLPO SFUGGENTE

SCALA PICCOLA

Ottieni 3

Quindi infliggi 1/2 come danno
(arrotondato per eccesso).



BORSEGGIATORE

Ottieni 2

Ottieni 3

Ottieni 4

Con , fino a 1 può essere invece rubato ad un avversario.

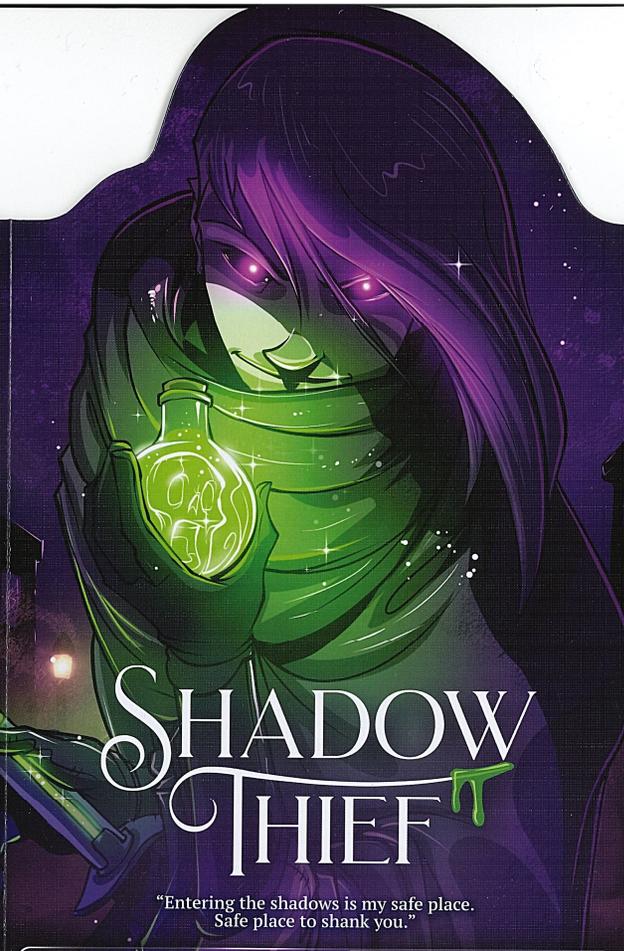


COLPO INSIDIOSO

SCALA GRANDE

Ottieni 3

Quindi infliggi come danno.

SHADOW THIEF

"Entering the shadows is my safe place.
Safe place to shank you."

GAMBA OSCURA!

Ottieni 3 e **Ombre** . Quindi infliggi come danno + 5

ULTIMATE *I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.*

DANZA OSCURA

Lancia 1

Infliggi 1/2 del valore come danno puro.
Quindi ottieni **Ombre** e **Attacco Furtivo**



DIFESA OSCURA

LANCIO DIFENSIVO 4

Con , infliggi **Veleno**

Con ottieni **Attacco Furtivo**

Con ottieni **Attacco Furtivo** e **Ombre** immediatamente (ignorando il danno in arrivo).



CARTOCOPIA

Pesca 1 x



CONTRATTACCO

LANCIO DIFENSIVO 5

Infliggi 1 x danni.

Con , infliggi **Veleno**



PALLA DI FUOCO

Infliggi 4 danni

Infliggi 6 danni

Infliggi 8 danni

Ottieni 1 *Maestria del Fuoco*



ANIMA ARDENTE



Ottieni 2 x *Maestria del Fuoco*
Infliggi 1 x danni collaterali a tutti gli avversari.



VENA CALDA



SCALA PICCOLA

Ottieni 2 *Maestria del Fuoco*
Quindi infliggi 5 danni
+ 1 per *Maestria del Fuoco*



METEORITE



Ottieni 2 *Maestria del Fuoco*
Infliggi *Stordito*

Quindi infliggi 1 danno indifendibile per *Maestria del Fuoco*
In più infliggi 2 danni collaterali a tutti gli avversari.



PIROESPLOSIONE



Infliggi 6 danni e lancia 1

Con aggiungi 3 danni.

Con infliggi *Bruciato*

Con ottieni 2 *Maestria del Fuoco*

Con infliggi *K.O.*



COMBUSTIONE



Ottieni 1 *Maestria del Fuoco*
Quindi rimuovi fino a 4 *Maestria del Fuoco* per assegnare 3 danni indifendibili per gettone rimosso.



PYROMANCER

"I just want to watch the world burn!"

ARDERE LA TERRA!



Ottieni 3 *Maestria del Fuoco*. Infliggi *K.O.* e *Bruciato*. Infliggi 12 danni.
In più, infliggi 2 danni collaterali a tutti gli avversari.

ULTIMATE I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

INFIAMMARE



SCALA GRANDE

Ottieni 2 *Maestria del Fuoco*
Quindi infliggi 4 danni
+ 2 per *Maestria del Fuoco*



ARMATURA FUSA



LANCIO DIFENSIVO 5

Ottieni 1 x *Maestria del Fuoco*

Infliggi 1 x danni.



ARCO LUNGO

Infilgi 4 danni
 Infilgi 5 danni
 Infilgi 7 danni

COLPO SMORZANTE

Infilgi Bersagliato .
Quindi infilgi 4 danni.

TIRO COPERTO

Ottieni Evasivo .
Infilgi 7 danni.

FRECCIA ESPLOSIVA

Lancia 5 .
Infilgi 3 danni e +1 danni.
Quindi l'avversario perde 1 e
Infilgi Cecità .



Moon Elf

"Look deep into the moon, for victory lies there!"

ECLISSI LUNARE!

Ottieni Evasivo . Infilgi Cecità , Impigliato , Bersagliato .

Quindi infilgi 12 danni.

ULTIMATE I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

COLPO IMPIGLIANTE

SCALA PICCOLA

Infilgi Impigliato .
Infilgi 7 danni.

ECLISSI

Infilgi Cecità ,
Impigliato , e
Bersagliato .
Quindi infilgi 7 danni.

COLPO ACCEGANTE

SCALA GRANDE

Infilgi Cecità .
Ottieni Evasivo .
Infilgi 8 danni.

MI HAI MANGATO

LANCIO DIFENSIVO 5

Con , preveni $\frac{1}{3}$ danni (arrotondati in eccesso).
Per ogni ,
infilgi 1 danno.

PUGNO

Infliggi 4 danni
 Infliggi 6 danni
 Infliggi 8 danni



COLPO SALDO

Infliggi 4 danni *indifendibili*.



FORZA D'ANIMO

Cura 4
 Cura 5
 Cura 6



SOPRAFFARE

Lancia 3 :
 Quindi infliggi danni pari al
 valore totale ottenuto.
 Se il valore è almeno 14
 infliggi *Concussione*




FURIA!

Infliggi *Stordito* . Infliggi 15 danni.

ULTIMATE I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

COLPO POSSENTE

SCALA PICCOLA

Infliggi 9 danni.



COLPO CRITICO

Infliggi *Stordito* .
 Quindi infliggi 5 danni
indifendibili.



SPERICOLATO

SCALA GRANDE

Infliggi 15 danni. Quindi (solo se hai
 inflitto almeno 1 danno) ricevi 4
 danni.



PELLE DURA

LANCIO DIFENSIVO 3

Cura 2 x



SCHEGGIA

🔪🔪🔪 Infilgi 5 danni
🔪🔪🔪🔪 Infilgi 6 danni
🔪🔪🔪🔪🔪 Infilgi 7 danni
Puoi scartare 1 Spirito per infliggere Vite Spinata 🩸.



PRENDERSI CURA

🌿🌿🌀🌀
Pesca 🎣. Fai crescere 3 Spiriti.
Un giocatore a scelta ottiene Sorgente 🌊.
Ad in avversario a scelta infliggi Vite Spinata 🩸.



VITI VENDICATIVE

🌀🌀🌀🌀
SCALA PICCOLA
Infilgi Vite Spinata 🩸.
Infilgi 7 danni.



MORSA DELLA NATURA

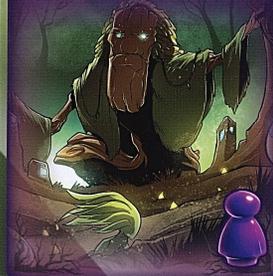
🌀🌀🌀🌀
Fai crescere 2 Spiriti.
Quindi infliggi 5 danni
indifendibili + 1 danno per Spirito.



FERTILIZZARE

PASSIVO

Durante la Fase Mantenimento,
fai crescere 1 Spirito.



CRESCITA ECCESSIVA

🔪🔪🌿🌿
Infilgi 2 danni.
Puoi rimuovere fino a 2 Spiriti
per aggiungere 4 danni per
Spirito rimosso.
Puoi scartare Sorgente 🌊 per
rendere indifendibile questo
attacco.



TREANT

"Woe to you who awakens the forest itself."

RISVEGLIA LA FORESTA!

Tu ed un giocatore del tuo Team, ottenete Sorgente 🌊.
Fai crescere 5 Spiriti. Infilgi Vite Spinata 🩸. Quindi infliggi 10 danni.

ULTIMATE I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

RICHIAMO DELLA NATURA

🌀🌀🌀🌀
SCALA GRANDE
Infilgi 8 danni e lancia 4 🌀:
Aggiungi 1 × 🔪 danni.
Con 🌀, ottieni Sorgente 🌊.
Fai crescere 1 × 🌀 Spiriti.



RADICATO

🛡️🛡️🛡️
LANCIO DIFENSIVO 3 🌀
Preveni
1 × 🔪 + 1 × 🌀 danni.
Con 🔪, fai crescere uno Spirito.





NINJA

"If you see me, it's too late."

ASSASSINIO!

Infliggi **Veleno Lento** a due avversari a scelta (anche lo stesso avversario). Ottieni **Bomba Fumogena**. Ottieni **10** danni.

ULTIMATE

I dadi possono essere alterati per prevenire la Ultimate. Altrimenti gli avversari non possono fare azioni prima della conclusione dell'abilità.

FENDENTE

- 3/3/3 Infliggi **5** danni
- 4/4/4 Infliggi **6** danni
- 5/5/5 Infliggi **7** danni



CAMMINARE SUL FILO DEL RASOIO



Lancia 2 e infliggi danno pari al totale ottenuto.

Se il risultato finale è al massimo 6, il danno diventa *indifendibile*.



LAMA AVVELENATA

SCALA PICCOLA

Infliggi **Veleno Lento** . Infliggi **5** danni.



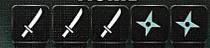
PASSO NELL'OMBRA



Ottieni **Bomba Fumogena**. Infliggi **Veleno Lento** . Infliggi **6** danni *indifendibili*.



FIORITURA DELLA MORTE



Lancia 5 : Infliggi **1** \times \div **2** \times \div danni.

Con , questo Attacco diventa *indifendibile*.



CORTINA FUMOGENA



Un giocatore a scelta ottiene **Bomba Fumogena** e **2 Ninjutsu**.

Infliggi ad un avversario a scelta **Veleno Lento**.



ZANNA OSCURA

SCALA GRANDE

Ottieni **2 Ninjutsu**.

Infliggi **8** danni.



SPOSTAMENTO DELL'OMBRA

LANCIO DIFENSIVO 3

Con \div , infliggi **1** danno.

Con \times , infliggi **2** danni.

Con , ottieni **Bomba Fumogena**.

Puoi rilanciare uno dei due dadi.



K.O.

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Spendi 2 o salta la **Fase Lancio Offensiva**: Per rimuovere il gettone, il giocatore deve spendere 2 prima della sua **Fase Lancio Offensiva**. Se non lo fa, salta la **Fase Lancio Offensiva** e poi rimuove il gettone.

BRUCIATO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Subisci 2 danni nella **Fase Mantenimento**: Un giocatore con questo gettone riceve 2 danni durante la sua **Fase Mantenimento**. Persistente.

MAESTRIA DEL FUOCO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 5



Rimuovi 1 gettone per turno: Un giocatore con questo gettone deve "raffreddarsi" durante la **Fase Mantenimento**, rimuovendo 1 gettone (**Maestria del Fuoco** incrementa la potenza di varie abilità).

STORDITO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Effettua un'altra **Fase Lancio Offensiva**:

Un giocatore colpito da questo gettone non può effettuare azioni (es. non può giocare carte, non può difendere, non può usare gettoni status, abilità passive, etc.). Dopo la conclusione dell'Attacco, il giocatore che ha inflitto **Stordito** rimuove il gettone e bersaglia subito lo stesso avversario con un'ulteriore **Fase Lancio Offensiva** (se l'avversario è rimosso dal campo di battaglia, questa ulteriore **Fase Lancio Offensiva** è persa).

- 1 FIAMMA
- 2 FIAMMA
- 3 FIAMMA
- 4 FIAMMATA
- 5 ANIMA ARDENTE
- 6 METEORA

RETRIBUZIONE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Spendi quando sei Attaccato per restituire 1/2 danni:

Questo gettone si può scartare dopo essere stato Attaccato come risultato della **Fase Lancio Offensiva** di un avversario per restituire metà dei danni ricevuti (arrotondato in eccesso) all'Attaccante.

CRITICO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Spendi per aggiungere 4 danni al tuo Attacco: Se il giocatore con questo gettone infligge almeno 5 danni come risultato della **Fase Lancio Offensiva**, può scartare questo gettone per infliggere 4 danni. Modificatore Attacco.

PROTEZIONE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Previene 1/2 di danni in arrivo: Un giocatore con questo gettone lo può scartare per prevenire 1/2 di danni in arrivo (arrotondato in eccesso).

ACCURATEZZA

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Spendi per rendere il tuo Attacco indifendibile: Un giocatore con questo gettone, lo può scartare alla fine della sua **Fase Lancio Offensiva** per rendere l'Attacco indifendibile.

BENEDIZIONE DEL DIVINO

Effetto Status Unico Limite Pila: 1



Previene di essere sconfitti: La prossima volta che un giocatore (o Team) con questo gettone arriva con la vita a 1 rimuove il gettone per ripristinare la vita a 7. Questo gettone non può essere rimosso o trasferito per altre ragioni.

- 1 SPADA
- 2 SPADA
- 3 ELMETTO
- 4 ELMETTO
- 5 VITA
- 6 PREGHIERA

OMBRE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Un giocatore con questo gettone evita danni: Quando un giocatore con questo gettone subisce danni dalla **Fase Lancio Offensiva** di un avversario, non si subiscono danni e non si effettua difesa (sebbene l'attacco ha "successo" ed altri effetti si possono applicare). Scarta questo gettone dopo che il giocatore colpito inizia e conclude un singolo turno mentre è sotto i suoi effetti.

ATTACCO FURTIVO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Spendi per aggiungere 1 al tuo danno in Attacco: Dopo aver Attaccato, un giocatore con questo gettone lo può scartare per lanciare 1 per aggiungere il valore del dado al totale del danno. Modificatore Attacco.

VELENO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 3



Ricevi 1 danno nella **Fase Mantenimento**: Un giocatore colpito con questo gettone subisce 1 danni per gettone **Veleno** durante la **Fase Mantenimento** del suo turno. Persistente.

- 1 PUGNALE
- 2 PUGNALE
- 3 SACCO
- 4 SACCO
- 5 CARTA
- 6 OMBRA

CONCUSSIONE

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1

Salta la Fase Mantenimento:

Un giocatore colpito da questo gettone salta la sua Fase Mantenimento e scarta il gettone.

STORDITO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1

Effettua un'altra Fase Lancio Offensiva:

Un giocatore colpito da questo gettone non può effettuare azioni (es. non può giocare carte, non può difendere, non può usare gettoni status, abilità passive, etc.). Dopo la conclusione dell'Attacco, il giocatore che ha inflitto Stordito  rimuove il gettone e bersaglia subito lo stesso avversario con un'ulteriore Fase Lancio Offensiva (se l'avversario è rimosso dal campo di battaglia, questa ulteriore Fase Lancio Offensiva è persa).



- 1  SPADA
- 2  SPADA
- 3  SPADA
- 4  VITA
- 5  VITA
- 6  POW

VELENO LENTO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 2

Ricevi 3 danni alla fine del tuo turno:

Un giocatore colpito da questo gettone lo scarta alla fine del suo turno e riceve 3 danni.

BOMBA FUMOGENA

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1

Spendi e lancia 1-3 per evitare danni:

Quando un giocatore con questo gettone subisce danni, può decidere di scartarlo. Se lo scarta lancia 1 . Se il risultato è 1-3 non subisce alcun danno (sebbene altri effetti associati possono essere applicati).

NINJUTSU

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3

Spendi e lancia per modificare il tuo Attacco:

Dopo l'Attacco, un giocatore con questo gettone lo può usare per lanciare 1 .

- Con 1-3, aggiunge 1 danno.

- Con 4-5, aggiunge 2 danni.

- Con 6, sceglie se aggiungere 2 danni, infliggere Veleno Lento , oppure rendere il suo Attacco indifendibile.

Modificatore Attacco.



- 1  NINJATO
- 2  NINJATO
- 3  NINJATO
- 4  SHURIKEN
- 5  SHURIKEN
- 6  MASCHERA

SPIRITI

Puoi spendere 1 Spirito per ogni tipologia una volta per turno per ricevere uno degli effetti associati.

"Far Crescere uno Spirito" significa ottenere 1 Piantina  o migliorare uno Spirito esistente (da Piantina  ad Albero  oppure da Albero  a Driade ).

SPIRITO PIANTINA

Compagno Limite Pila: 3

- Spendi Piantina per rilanciare 1 dei tuoi dadi.

SPIRITO ALBERO

Compagno Limite Pila: 2

- Spendi Albero per Curare  e ottieni 1 .

- Spendi Albero e 1  per pescare 1 .

SPIRITO DRIADE

Compagno Limite Pila: 1

- Spendi Driade per aggiungere 3  danni. Modificatore Attacco.

- Se l'Attacco di un avversario ti infligge un Effetto Status Negativo, puoi spendere Driade alla fine della sua Fase Lancio Offensiva per prevenire l'effetto dello status.

VITE SPINATA

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1

Ricevi 1 danno per ulteriori Tentativi di Lancio:

Un giocatore colpito dal gettone riceve 1 danno per ogni Tentativo di Lancio oltre il primo nella sua Fase Lancio Offensiva (fino a max. 2 danni per turno). A fine Fase Lancio si rimuove il gettone e si assegna il danno.

SORGENTE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1

Cura 1/2 di 1  a fine della Fase Principale:

Un giocatore con questo gettone, lo può scartare durante la Fase Principale e lancia 1 : ottiene 1/2 del valore come Salute (arrotondata per eccesso).



- 1  RAMO
- 2  RAMO
- 3  RAMO
- 4  FOGLIA
- 5  FOGLIA
- 6  SPIRITO