

Traduzione non ufficiale delle carte del
Gioco “Dice Throne Season 2”, 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.

VOLO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3

Lancia 2 per schivare o rendere *indifendibile*: Un giocatore con questo gettone, lo può scartare durante la *Fase Lancio*. Lancia 2. Se ottieni 6, attiva il gettone. Se attivato nella *Fase Lancio Offensiva*, l'Attacco del giocatore diventa *indifendibile*. Se attivato nella *Fase Lancio Difensiva*, ignora tutto il danno in arrivo.

LUCE ACCECANTE

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1

Lancia 1 per far fallire o ridurre il danno di un Attacco: La prossima volta che un giocatore con questo gettone, termina la sua *Fase Lancio Offensiva*, scarta il gettone e lancia 1. Con 1, la sua *Fase Lancio Offensiva*, non ha effetto. Con 2-3, il danno inflitto per il resto della *Fase Lancio*, è ridotto di 1/2 (arrotondato per eccesso).

PURIFICATO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3

Rimuovere un gettone effetto status: Un giocatore con questo gettone, lo può scartare in qualsiasi momento per rimuovere un qualsiasi gettone status da se stesso.

PRESENZA SACRA

Effetto Status Unico Limite Pila: 2

Infliggi 1 danno a tutti gli avversari: Durante la *Fase Mantenimento*, un giocatore con questo gettone infligge 1 danno a tutti gli avversari. Questo gettone non può essere trasferito per altre ragioni (ma può essere rimosso).

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 0 rimuove il gettone per ripristinare la vita a 1. Questo gettone non può essere rimosso o trasferito per altre ragioni.

- 1 LAMA
- 2 LAMA
- 3 LAMA
- 4 ALI
- 5 CROCE
- 6 CIONDOLO ANGELICO

POTERE DEL SANGUE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 4

Un giocatore con questi gettoni, li può spendere per attivare ogni effetto una volta per turno:

- 1 Gettone: Nella tua *Fase Lancio Offensiva*, all'Attacco aggiungi 2 danni. È considerato *Modificatore Attacco*.
- 2 Gettoni: Puoi rimuovere un gettone effetto status da te stesso.
- 3 Gettoni: Pesca 2, scarta una carta qualsiasi dalla tua mano.
- 4 Gettoni: Cura un ammontare di danni pari al danno che hai inflitto in questa *Fase Lancio*.

IPNOSI

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1

Forza un avversario a rilanciare un dado: Un giocatore con questo gettone, lo può scartare e lanciare 1. Con 5-6, puoi forzare l'avversario a rilanciare un dado.

SANGUINAMENTO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 2

Lancia 1 nella *Fase Mantenimento*. Con 1-4 ricevi 1 danno; con gli altri risultati scarta il gettone: Un giocatore con questo gettone, deve lanciare 1 durante la sua *Fase Mantenimento*. Con 1-4 riceve 1 danno, mentre con 5-6 rimuove il gettone.

- 1 ARTIGLIO
- 2 ARTIGLIO
- 3 ARTIGLIO
- 4 IPNOTIZZARE
- 5 IPNOTIZZARE
- 6 SANGUE

SINTETICO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 7

Durante la *Fase Principale* puoi spendere:
- 2 Gettoni: Piazza un Bot Base, sull'Artificiere.
- 3 Gettoni: Migliora un Bot Base in Avanzato (gira il gettone).
Inoltre per attivare i Bot spendi:
- 2 Gettoni: Attiva un Bot Base.
- 1 Gettone: Attiva un Bot Avanzato.

NANITE

Effetto Status Negativo Limite Pila: 3

Infliggi danni in base al numero di Nanite: Se la fai Detonare, rimuovi tutti i gettoni ed infliggi danni in base al numero di Nanite su ciascun giocatore:
1 Nanite: riceve 1 danno.
2 Nanite: riceve 3 danni.
3 Nanite: riceve 5 danni.
Durante la *Fase Mantenimento* un giocatore lancia 1 per ogni Nanite che possiede: con 6 rimuove il gettone.

NANOBOT

Compagno Limite Attivazione: 1

Puoi attivare questo Bot durante la *Fase Mantenimento*. Dopo averlo attivato, fai Detonare tutta la Nanite.

SHOCKBOT

Compagno Limite Attivazione: 1

Se Attacchi nella tua *Fase Lancio Offensiva*, puoi attivare questo Bot.

Una volta attivato, aggiungi 3 danni. Questo Bot può essere attivato solo una volta per turno.

CURABOT

Compagno Limite Attivazione: 2

Puoi attivare questo Bot fino a due volte dopo essere stato Attacato con almeno 3 danni. Una volta attivato, lancia 1. Con cura. Con o cura.

- 1 CHIAVE
- 2 CHIAVE
- 3 CHIAVE
- 4 INGRANAGGIO
- 5 INGRANAGGIO
- 6 FULMINE

DOBLONE MALEDETTO

Effetto Status Unico Limite Pila: 5/3



Ricevi 1 danno nella Fase Mantenimento (Eccetto Pirata):
- Un giocatore, eccetto il Pirata, con il Dobloone Maledetto subisce 1 danno per Dobloone Maledetto durante la sua Fase Mantenimento.
- Questo gettone *Persistente* non può essere mosso o rimosso dai giocatori, ma solo dall'abilità della plancia del giocatore Pirata.
- Quando il Pirata deve prendere Doblone Maledetti, può decidere di non farlo.
- Il Pirata può ricevere fino a 5 Doblone Maledetti, gli altri giocatori fino a 3 Doblone Maledetti.

POLVERIERA

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Lancia 1 nella Fase Mantenimento.
Con 1-2, subisci 3. Con 6 passa il gettone ad un altro giocatore:
Un giocatore con questo gettone, lancia 1 nella Fase Mantenimento. Con 1-2 la Polveriera esplose. Con 3-5 non succede nulla. Con 6 il giocatore passa la Polveriera ad un altro giocatore. Inoltre se un giocatore riceve una seconda Polveriera, la prima esplose subito. L'esplosione provoca 3 danni indifendibili.

AVVIZZITO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 2



L'Attaccante infligge -1 danno per gettone.
Se un giocatore con Avvizzito infligge danni nella sua Fase Lancio Offensiva, riduce di 1 danno per gettone Avvizzito. *Persistente*.

PARLEY

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Non infligge danni quando Attacchi:
Un giocatore con questo gettone non infligge danni nella sua Fase Lancio Offensiva (sebbene gli altri effetti si possono applicare). Alla fine della Fase Lancio scarta questo gettone.

- 1 SCIABOLA
- 2 SCIABOLA
- 3 SCIABOLA
- 4 TESORO
- 5 TESORO
- 6 TESCHIO

NYRA

Compagno



- Nyra ha un massimo di Vita di 7.
- Se vieni attaccato quando Nyra è Attiva, puoi decidere di assegnare tutto il danno a Nyra (a meno che l'avversario Attacchi con la sua Abilità Ultimate).
- Se Nyra subisce danni, non puoi utilizzare l'Abilità Difensiva.
- Se Nyra è Attiva ed effettui un Attacco nella tua Fase Lancio Offensiva, incrementa il danno di 2.

VINCOLO CON NYRA

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1



Distribuisi il danno ricevuto tra la Cacciatrice e Nyra:
- Se la Cacciatrice è Attaccata quando Nyra è Attiva, può scartare questo gettone al posto di attivare la sua Abilità Difensiva (anche se l'Attacco è indifendibile). Se scartato, il danno ricevuto nella Fase Lancio può essere distribuito tra Nyra e la Cacciatrice.
- In alternativa, questo gettone può essere scartato per far recuperare a Nyra.

SANGUINAMENTO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 2



Lancia 1 nella Fase Mantenimento.
Con 1-4 ricevi 1 danno, con gli altri risultati scarta il gettone:
Un giocatore con questo gettone, deve lanciare 1 durante la sua Fase Mantenimento. Con 1-4 riceve 1 danno, mentre con 5-6 rimuove il gettone.

- 1 LANCIA
- 2 LANCIA
- 3 ARTIGLIO
- 4 ARTIGLIO
- 5 ANIMA LEGATA
- 6 DENTE A SCIABOLA

EVASIVO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 3



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

RICARICA

Effetto Status Positivo Limite Pila: 2



Aggiungi 1/2 di 1 al danno in Attacco:
Se un giocatore conclude la Fase Lancio Offensiva con un Attacco, può scartare questo gettone per lanciare 1 ed aggiungere 1/2 del valore come danno (arrotondato in eccesso). Modificatore Attacco.

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.

TAGLIA

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1



Ricevi +1 danno e l'Attaccante ottiene 1:
Quando un giocatore con questo gettone è Attaccato da un avversario, l'Attaccante incrementa il danno di 1 e ottiene 1. *Persistente*.

- 1 PROIETTILE
- 2 PROIETTILE
- 3 PROIETTILE
- 4 SCATTO
- 5 SCATTO
- 6 CENTRATO

DISONORE

Effetto Status Negativo Limite Pila: 2

Riduci il danno in Attacco di 1:
Quando un giocatore con *Onore*, infligge danno nella *Fase Lancio Offensiva*, scarta questo gettone e riduci di 1 il danno. *Modificatore Attacco*.

ONORE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 2

Spendi per aumentare il danno in *Attacco*:
Scarta 1 *Onore* per aumentare il danno in *Attacco* di oppure scarta 2 *Onore* per aumentarlo di 3. *Modificatore Attacco*.

CONTRATTACCO

Effetto Status Positivo Limite Pila: 2

Spendi per infliggere 1/2 di 1, se *Attaccato*:
Quando un giocatore con *Contrattacco* subisce danni nella *Fase Lancio Offensiva* di un avversario, può decidere di scartare questo gettone per lanciare 1. Quindi infligge 1/2 del valore ottenuto (arrotondato per eccesso) come danno al giocatore *Attaccante*.

- 1 KATANA
- 2 KATANA
- 3 KATANA
- 4 KABUTO
- 5 KABUTO
- 6 ALBA

VANTAGGIO TATTICO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 5

Un giocatore con questi gettoni, li può spendere per vari effetti:

- 1 Gettone: Ottieni 1.
- 1 Gettone: Puoi rilanciare 1 dei tuoi dadi in qualsiasi fase.
- 3 Gettoni: Pesca 1.
- 3 Gettoni: Infilgi *Bersagliato* ad un avversario a scelta.
- 4 Gettoni: Ottieni *Protezione*.
- 4 Gettoni: Puoi scambiare un gettone status tra un giocatore ed un altro (solo nella *Fase Principale*).

COSTRIZIONE

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1

Spendi 1 o perdi un *Tentativo di Lancio*:
Un giocatore con questo gettone ha un *Tentativo di Lancio* in meno nella *Fase Lancio Offensiva*. Può riottenere il *Tentativo di Lancio* in qualsiasi momento, spendendo 1. Alla fine della *Fase Lancio* scarta questo gettone.

BERSAGLIATO

Effetto Status Negativo Limite Pila: 1

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

PROTEZIONE

Effetto Status Positivo Limite Pila: 1

Previene 1/3 di danni in arrivo:
Un giocatore con questo gettone lo può scartare per prevenire 1/3 di danni in arrivo (arrotondato per eccesso).

- 1 SCIABOLA
- 2 SCIABOLA
- 3 SCIABOLA
- 4 BANDIERA
- 5 BANDIERA
- 6 MEDAGLIA

REVOLVER

Infilgi 3 danni
 Infilgi 4 danni
 Infilgi 5 danni

CACCIATORE DI TAGLIE

Infilgi **Taglia** .
 Infilgi 1 danno **Indifendibile**.

ESTRAZIONE RAPIDA

PASSIVO

Durante la tua Fase Mantenimento, ottieni **Ricarica** .

COPERTURA

Otteni **Evasivo** .
 Infilgi 5 danni.



RIEMPILI DI PIOMBO!

Otteni **Evasivo** . Infilgi **Taglia** e **K.O.** . Quindi infilgi 10 danni.
 Se scarti una **Ricarica** , puoi rilanciare quel dado una volta.

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

RESA DEI CONTI

SCALA PICCOLA

Dopo aver bersagliato un avversario, entrambi lanciate 1 :
 Se il tuo lancio è maggiore o uguale a quello dell'avversario, infilgi 7 danni. Altrimenti infilgi 5 danni.

CECCHINO

Infilgi **K.O.** .
 Infilgi 6 danni **indifendibili**.

ARMA IL CANE

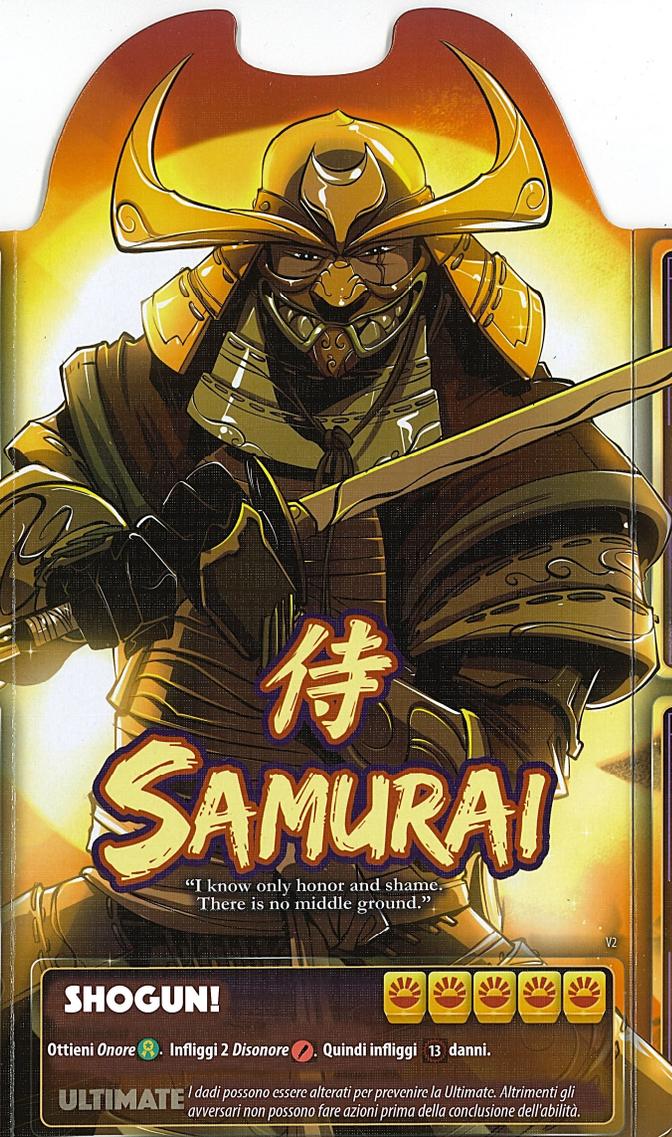
SCALA GRANDE

Otteni 2 **Evasivo** .
 Infilgi 7 danni.

DUELLO

LANCIO DIFENSIVO 1

Tu ed il tuo **Attaccante** lanciate entrambi 1 :
 Se il tuo lancio è maggiore a quello dell'avversario, scegli: infilgi 3 danni o preveni danni (arrotondati per eccesso).
 Se il tuo lancio è minore o uguale, infilgi 1 danno.



侍 SAMURAI

"I know only honor and shame.
There is no middle ground."

v2

SHOGUN!



Ottieni **Onore** 8. Infilgi 2 **Disonore**. Quindi infilgi 13 danni.

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

COLPO DI KATANA

- Infilgi 5 danni
- Infilgi 6 danni
- Infilgi 7 danni



WAKIZASHI



Ottieni **Contrattacco** .
Infilgi 3 danni **indifendibili**.



BUDO



SCALA PICCOLA

Ottieni **Onore** 8.
Infilgi 6 danni.



HAGAKURE



Ottieni **Onore** 8.
Ottieni **Contrattacco** .
Infilgi 2 **Disonore**.
Quindi infilgi 5 danni **indifendibili**.



BUSHIDO

PASSIVO

Se sei il primo giocatore della partita, ottieni **Onore** 8.
Se, alla fine della tua **Fase Lancio Offensiva**, hai utilizzato meno di 3 **Tentativi di Lancio**, ottieni **Onore** 8.



SOLENNITA'



Infilgi **Disonore** 2.
Infilgi 7 danni.



MASAMUNE



SCALA GRANDE

Infilgi 7 danni e lancia 4 :
Aggiungi 1 danni.
Infilgi 1 **Disonore**.
Con ottieni **Contrattacco** .



RIMANERE IN PIEDI



LANCIO DIFENSIVO 3

Infilgi 1 danni.
Preveni 1 danni.
Con preveni 2 danni.

Se non viene lanciato o allora subisci **Disonore** 2.
(prendi il gettone per te stesso).



COLPO DI SCIABOLA

- ✓✓✓ Infilgi 4 danni
- ✓✓✓✓ Infilgi 5 danni
- ✓✓✓✓✓ Infilgi 6 danni



BOMBARDAMENTO A TAPPETO



Ottieni **Vantaggio Tattico**.
Quindi infliggi 2 danni collaterali a due diversi avversari a scelta.



SPECULATORE



Ottieni **Vantaggio Tattico** e lancia 1:
Con ✓, infliggi 5 danni.
Con 1, ottieni 4 **Vantaggio Tattico**.
Con 2, Pesca 1.

Quindi inizia un'ulteriore Fase Lancio Offensiva.



APPROCCIO STRATEGICO



Infilgi **Costrizione**.
Infilgi 7 danni.



SUL FIANCO



SCALA PICCOLA

Ottieni **Vantaggio Tattico**.
Quindi infliggi 6 danni.



MANOVRA



Ottieni 5 **Vantaggio Tattico**.
Quindi infliggi 5 danni *indifendibili*.



IMPRESA



SCALA GRANDE

Ottieni 3 **Vantaggio Tattico**.
Infilgi **Costrizione**.
Quindi infliggi 9 danni.



CONTROMISURE



LANCIO DIFENSIVO 4

Per ogni ✓,
Infilgi 1 danno.

Preveni 1 × 1 danni.
Ottieni 1 × 2
Vantaggio Tattico.



TACTICIAN

"All I survey, I command."

V2

TERRENO ELEVATO!



Infilgi **Bersagliato** e **Costrizione**. Incrementa di 1 il limite pila di **Vantaggio Tattico**. Quindi ottieni il max di **Vantaggio Tattico** e infliggi 12 danni.

ULTIMATE

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

ANIMALESKO

Infilgi 3 danni
 Infilgi 4 danni
 Infilgi 5 danni

SELVAGGIO

Infilgi 4 e lancia 1 .

Con ,aggiungi 1 danno.
 Con ,aggiungi 2 danni.
 Con , ottieni *Vincolo con Nyra* .
 Con ,infilgi *Sanguinamento* .

RESUSCITARE

Ottieni *Vincolo con Nyra* .
Cura Nyra .

ISTINTI FERINI

Ottieni *Vincolo con Nyra* .
Infilgi 2 danni *indifendibili*.



HUNTRESS

"Two are better than one, in life and in battle."

FURIA DELLA GIUNGLA!

Ottieni *Vincolo con Nyra* . Infilgi 2 *Sanguinamento* . 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.

ASSALTO

SCALA PICCOLA

Infilgi *Sanguinamento* .
Infilgi 4 danni.

SCALA GRANDE

Infilgi 2 *Sanguinamento* .
Infilgi 7 danni.

FERINO

Cura Nyra .

Infilgi 5 danni *indifendibili*.

VANTAGGIO DEL PREDATORE

Cura Nyra .
Infilgi 5 danni.

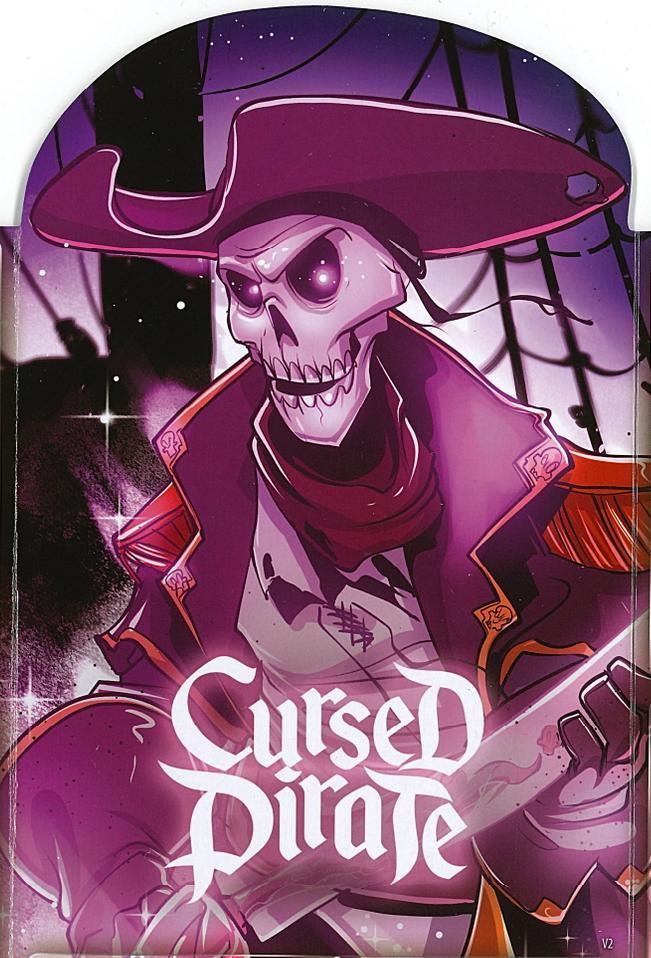
VINCOLO MATERNO

LANCIO DIFENSIVO 3

Con ,infilgi 1 danno.

Cura Nyra x .

Se Nyra è Attiva:
Con ,infilgi 2 danni.



SCIABOLA DELL'ANIMA

Infliggi 5 danni
 Infliggi 7 danni
 Infliggi 9 danni
 Con 3 di un tipo (Numeri), infliggi **Polveriera**.

MARCHIO DI TERRORRE

Ottieni 2 e quindi lancia 4:
 Infliggi 2 x danni indifendibili.
 Pesca x .
 Infliggi 1 x **Doblone Maledetto**.

MALEDETTO

PASSIVO

Durante la tua Fase Mantenimento, subisci 4 danni (questo danno non può essere ridotto o evitato).

Se la Fase Lancio Offensiva dell'avversario non produce un Attacco, allora subisce **Polveriera**.

CAMMINATA ABISSALE

Ruba 1.
 L'avversario scarta 1 a sua scelta.
 Infliggi **Avvizzito**.
 Quindi infliggi 8 danni.

TOCCO MALEDETTO!

Infliggi 13 danni. Infliggi **Parley**, **Doblone Maledetto**, e **Avvizzito**.
 In aggiunta, infliggi **Polveriera** a fino a due diversi avversari a scelta.

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

ECCO CHE SOFFIA

SCALA PICCOLA
 Infliggi **Avvizzito** e **Polveriera**.
 Quindi infliggi 7 danni.

SCALA GRANDE
 Infliggi **Avvizzito** e **Polveriera**.
 Quindi infliggi 10 danni.

ANIMA OSCURA

Infliggi **Parley**, **Polveriera**, e **Avvizzito**.
 Infliggi 8 danni indifendibili.

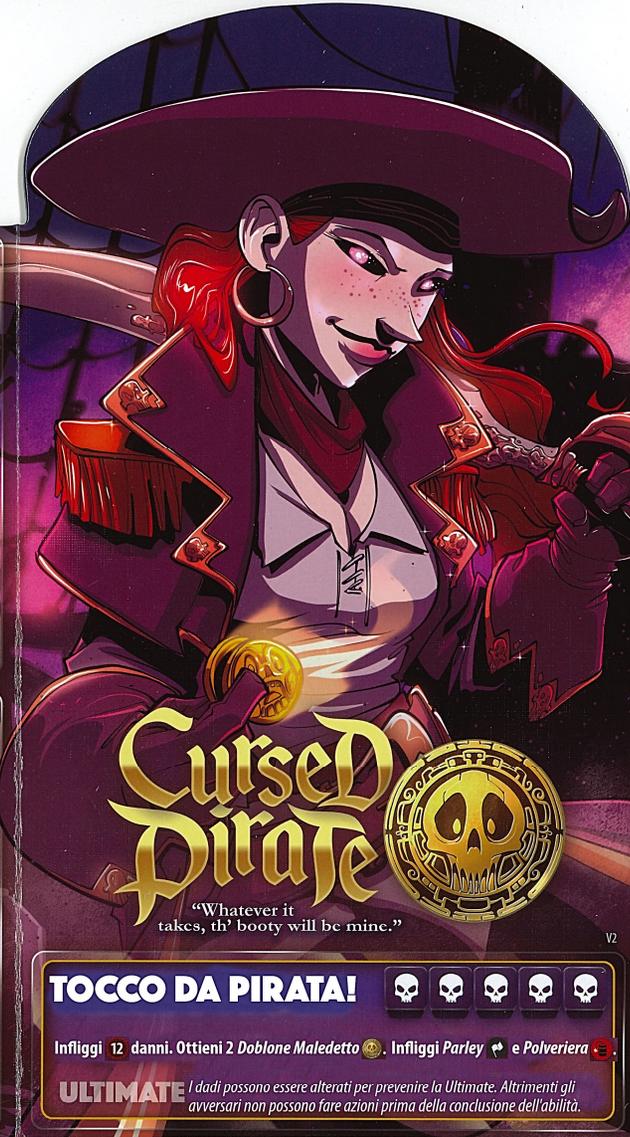
BRIVIDI

Infliggi 8 danni indifendibili.

Aggiungi 1 danno per ogni **Doblone Maledetto** che possiede l'avversario.

LASCIA

LANCIO DIFENSIVO 5
 Infliggi 1 x danni.
 Ottieni 1 x .
 Previene 2 x danni.
 Con ,
 infliggi **Doblone Maledetto**.



Cursed Pirate

"Whatever it takes, th' booty will be mine."

V2

TOCCO DA PIRATA!



Infliggi 12 danni. Ottieni 2 *Doblone Maledetto*. Infliggi *Parley* e *Polveriera*.

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

COLPO DI SCIABOLA

Infliggi 5 danni

Infliggi 6 danni

Infliggi 7 danni

Con 4 di un tipo (Numeri), infliggi *Polveriera*.

LA X INDICA DOVE SCAVARE

Ottieni 1 e quindi lancia 3:

Infliggi 2 x danni *indifendibili*.

Pesca 1 x.

Ottieni 1 x *Doblone Maledetto*.

ACCENDI LA MICCIA

SCALA PICCOLA

Infliggi *Polveriera*.

Quindi infliggi 7 danni.

SCALA GRANDE

Infliggi *Polveriera*.

Quindi infliggi 9 danni.

LA MACCHIA NERA

Ottieni *Doblone Maledetto*.

Infliggi *Parley*.

Infliggi 7 danni *indifendibili*.

MALEDETTO

PASSIVO

Alla fine del tuo turno, scarta un *Doblone Maledetto*.

Se non hai alcun *Doblone Maledetto* da scartare, gira la tua plancia eroe per tutto il resto della partita.

CAMMINARE SULL'ASSE

Scegli tra:

- Ruba 1
- oppure -
- L'avversario scarta 1 a sua scelta.

Quindi infliggi 7 danni.

BRAMOSIA

Infliggi 7 danni *indifendibili*.

Quindi rimuovi quanti *Doblone Maledetto* desideri.

AVANTI CIURMA

LANCIO DIFENSIVO 4

Infliggi 1 x danni.

Ottieni 1 x.

Previene 2 x danni.

Con ottieni *Doblone Maledetto*.



ARTIFIGER

"The probability of your demise is written in the schematics. Let me show you."

MASSIMA POTENZA!

Ottieni 2 Sintetico ⚡. Infilgi Nanite ⚡. Infilgi 10 danni.

Quindi attiva fino a 2 diversi Bot (ignora i normali requisiti di attivazione).

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

COLPO DI CHIAVE

⚡⚡⚡ Infilgi 3 danni

⚡⚡⚡⚡ Infilgi 4 danni

⚡⚡⚡⚡⚡ Infilgi 5 danni

Lancia 1 ⚡ oppure spendi un Sintetico ⚡ per lanciare 3 ⚡:

Con ⚡, aggiungi 1 danno.

Con ⚡, aggiungi 2 danni.

Ottieni 1 x ⚡ Sintetico ⚡.

INGEGNOSO

⚙️⚙️⚙️⚡

Pesca 2 Cura 🟢.

Ottieni 4 Sintetico ⚡.

COLLEZIONISTA DI ROTTAMI

PASSIVO

Durante la tua Fase Mantenimento, ottieni Sintetico ⚡.

Puoi spendere 4 Sintetico ⚡ in qualsiasi momento per infilgare Nanite ⚡ ad un avversario a scelta.

EUREKA

🔧🔧⚙️⚙️⚙️

Ottieni 3 Sintetico ⚡.

Quindi infilgi 7 danni.

SCOSSONE

SCALA PICCOLA

Ottieni Sintetico ⚡.

Infilgi Nanite ⚡.

Quindi infilgi 7 danni.

OVERCLOCK

⚡⚡⚡⚡

Infilgi 6 danni *indifendibili*.

Quindi attiva fino a 2 diversi Bot (ignora i normali requisiti di attivazione).

ZAPPPPI!

SCALA GRANDE

Infilgi Nanite ⚡.

Infilgi 9 danni.

Quindi attiva un qualsiasi Bot (ignora i normali requisiti di attivazione).

SU IL CRICCHETTO

LANCIO DIFENSIVO 4 ⚡

Ottieni 1 x ⚡ Sintetico ⚡.

Con ⚡, Infilgi Nanite ⚡.



LAMA SACRA

Con Infilgi 5 danni.
Con Infilgi 6 danni.
Con Infilgi 7 danni.

GLORIOSO

Ottieni **Volo** .
Quindi infilgi 6 danni.

TRIONFANTE

SCALA PICCOLA

Infilgi 6 danni e lancia 1 :

Con aggiungi 1 danno.
Con aggiungi 2 danni.
Con aggiungi 3 danni.
Con questo Attacco diventa indifendibile.

POTENZA ELEVATA

Ottieni **Volo** e **Presenza Sacra** .
Infilgi **Luce Accecante** .
Quindi infilgi 8 danni.

PURIFICARE

Scegli un giocatore:
Se è un avversario, infilgi a quel giocatore 5 danni **indifendibili**.
Altrimenti, quel giocatore Cura 4.

In aggiunta puoi rimuovere un gettone status da quel giocatore.

PUNIZIONE SACRA

Lancia 4 :

Infilgi 2 \times danni **indifendibili**.
Con ottieni **Volo** .
Con ottieni **Purificato** 2.
Con infilgi **Luce Accecante** .

SPACCA I CIELI!

Ottieni **Volo** , **Presenza Sacra** e **Benedizione del Divino** .

Infilgi 13 danni.

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

VOLONTA' DELL'ARCANGELO

SCALA GRANDE

Ottieni **Volo** .

Infilgi **Luce Accecante** .

Quindi infilgi 8 danni.

MANTELLO ANGELICO

LANCIO DIFENSIVO 1

Con infilgi 2 danni.
Con preveni 1 danno.
Con preveni 2 danni.
Con preveni 3 danni.



VAMPIRE LORD

"Only victory is sweeter than blood."

V2

DISSANGUARE!



Cerca nel tuo mazzo una carta a scelta e mettila in mano, quindi mischia il mazzo. Ottieni 2 Potere del Sangue. 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.

SOLCO

Infliggi 3 danni

Infliggi 5 danni

Infliggi 7 danni

Con 4 di un tipo (Numeri), ottieni Potere del Sangue.



FASCINO



Ottieni 1.

Ottieni Ipnosi.

Infliggi 4 danni indifendibili.



POSSEDERE

SCALA PICCOLA

Infliggi 7 danni e lancia 1:

Con , infliggi Sanguinamento.

Con o , ottieni Ipnosi.



SETE DI SANGUE



Ottieni 2 Potere del Sangue. Quindi infliggi 5 danni indifendibili.



EMATOMANZIA



Cura 2.

Ottieni 3 Potere del Sangue.



LACERARE



Infliggi 6 danni.

Quindi lancia 3:

Aggiungi 1 x danni.

Con , pesca 1.

Con , ottieni Potere del Sangue.



MAGIA DEL SANGUE

SCALA GRANDE

Ottieni Potere del Sangue.

Infliggi Sanguinamento.

Quindi infliggi 8 danni. Puoi scartare Ipnosi per rendere il danno indifendibile.



CARNE IMMORTALE



LANCIO DIFENSIVO 3

Con , infliggi Sanguinamento.

Con , ottieni Potere del Sangue.

Ruba x .

