

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."

## DECIMA

PASSIVO

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

Puoi pescare 1 in qualsiasi momento spendendo 3 per carta.



## CONTRATTACCO



Un giocatore a scelta ottiene *Retribuzione*.  
Ottieni 3.



## ATTACCO SACRO



SCALA PICCOLA

Cura 1.  
Infliggi 6 danni.



SCALA GRANDE

Cura 2.  
Infliggi 8 danni.



## PREGHIERA RETTA



Infliggi 8 danni.  
Quindi ottieni *Critico* e 2.



## COMBATTIMENTO RETTO



Infliggi 5 e lancia 2.  
Aggiungi 1 x + 2 x danni.

Cura 2 x.  
Ottieni 1 x.



## PREGHIERA VIGOROSA



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



## LUCE SANTA



Cura 1 x e lancia 2.  
Con , ottieni *Critico*.  
Con , ottieni *Protezione*.  
Con , pesca 1.  
Con , ottieni 2.



## DIFESA DIVINA



LANCIO DIFENSIVO 3

Con , infliggi 1 danno.  
Preveni 1 x + 2 x danni.

Ottieni 1 x.



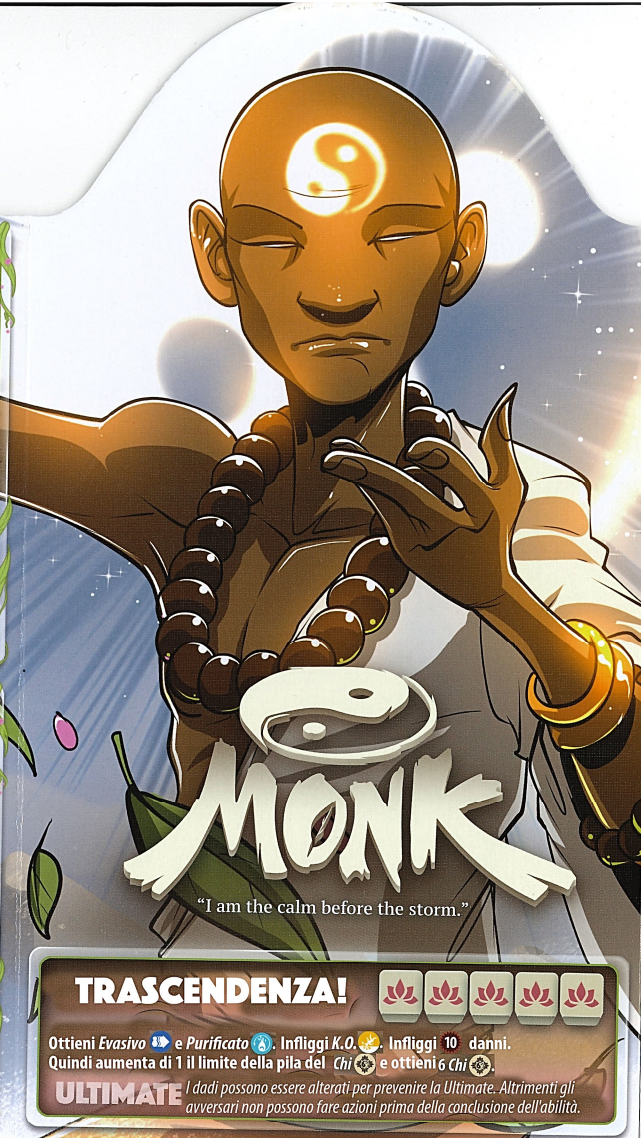
## FEDE RISOLUTA!



Ottieni *Benedizione del Divino*. Cura 5. 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.



### 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 2x *Maestria del Fuoco*  
Infliggi 1x 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 1x *Maestria del Fuoco*

Infliggi 1x 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 .  
+1 .  
Quindi l'avversario perde 1 .  
Infilgi Cecità .




**Moon Elf**

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

**ECLISSI LUNARE!**

Ottieni Evasivo . Infilgi Cecità , Impigliato e 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  $\frac{1}{2}$   
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.



### VITI VENDICATIVE

SCALA PICCOLA  
 Infilgi Vite Spinata.  
 Infilgi 7 danni.



### MORSA DELLA NATURA

Fai crescere 2 Spiriti.  
 Quindi infligi 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 infligi 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 x danni.  
 Con , ottieni Sorgente.  
 Fai crescere 1 x Spiriti.



### RADICATO

LANCIO DIFENSIVO 3  
 Previene  
 1 x + 1 x danni.  
 Con , fai crescere uno Spirito.





# NINJA

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

## ASSASSINIO!

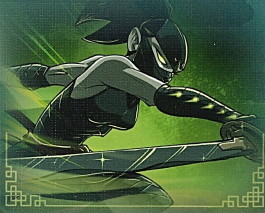
Infliggi **Veleno Lento** a due avversari a scelta (anche lo stesso avversario). Ottieni **Bomba Fumogena**. Ottieni **10** danni.

## ULTIMATE

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

### FENDENTE

- /// Infliggi **5** danni
- /// // Infliggi **6** danni
- /// // // 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

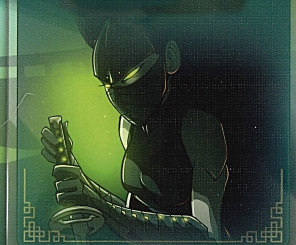
Infliggi **Veleno Lento** e Infliggi **5** danni.



### PASSO NELL'OMBRA



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



### FIORITURA DELLA MORTE



Lancia **5**:  
Infliggi **1** x **7** + **2** x **+** 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 **7**, infliggi **1** danno.

Con **+**, 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