

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 Attaca 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 2/3 di danni in arrivo:  
Un giocatore con questo gettone lo può scartare per prevenire 2/3 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

Ottieni **Evasivo** .  
 Infilgi 5 danni.



### RIEMPILI DI PIOMBO!

Ottieni **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

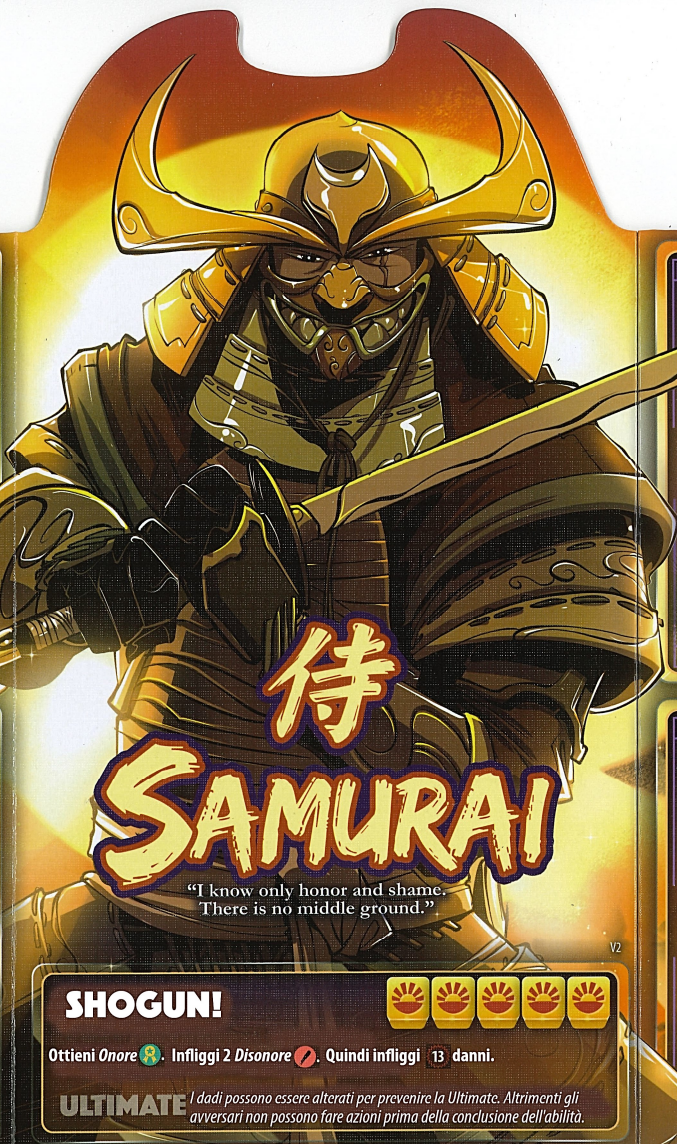
Ottieni 2 **Evasivo** .  
 Infilgi 7 danni.

### 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

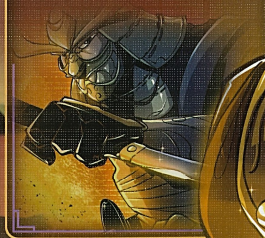
- ☑☑☑ Infilgi 5 danni
- ☑☑☑☑ Infilgi 6 danni
- ☑☑☑☑☑ Infilgi 7 danni



### WAKIZASHI



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



### BUDO



SCALA PICCOLA

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



### HAGAKURE



Ottieni **Onore** 8.  
Ottieni **Contrattacco** X.  
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** 1.  
Infilgi 7 danni.



### MASAMUNE



SCALA GRANDE

Infilgi 7 danni e lancia 4 dadi.  
Aggiungi 1 x danno.  
Infilgi 1 x **Disonore**.  
Con ☑ ottieni **Contrattacco** X.



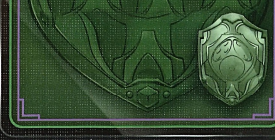
### RIMANERE IN PIEDI



LANCIO DIFENSIVO 3

Infilgi 1 x danno.  
Preveni 1 x danno.  
Con ☑ preveni 2 danni.

Se non viene lanciato ☑ o ☑ allora subisci **Disonore** 1.  
(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.



### SUL FIANCO



SCALA PICCOLA

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



### MANOVRA



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



### SPECULATORE



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

Quindi inizia un'ulteriore Fase Lancio Offensiva.



### APPROCCIO STRATEGICO



Infilgi **Costrizione** 🎲.  
Infilgi 7 danni.



### IMPRESA



SCALA GRANDE

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



### CONTROMISURE



LANCIO DIFENSIVO 4 🎲

Per ogni 🎲,  
Infilgi 1 danno.

Preveni 1 × 🎲 danni.  
Ottieni 1 × 🎲  
**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 TERRORE

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

### 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.

### 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.

### 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**.

### 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.





# 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 ⚡.









**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*.



**EMATOMANZIA**

Cura 

Ottieni 3 Potere del Sangue 



**LACERARE**

Infliggi 6 danni.

Quindi lancia 3 

Aggiungi 1   danni.

Con , pesca 1 

Con , ottieni Potere del Sangue 



**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*.



**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  

