

DIVINITY DERBY



1° POSTO
2° POSTO
3° POSTO

1° POSTO
2° POSTO
3° POSTO

1° POSTO
2° POSTO
SQUALIFICATO

1° POSTO
2° POSTO

1° POSTO
2° POSTO

1° POSTO
SQUALIFICATO

ULTIMO POSTO
PENULTIMO POSTO

ULTIMO POSTO
PENULTIMO POSTO

SQUALIFICATO

1° POSTO

ULTIMO POSTO

RAFFICA DI VENTO

Gioca all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi turni.

Puoi giocare entrambe le carte movimento usando il loro valore di movimento veloce in questo turno.

TEMPESTA DEL KAMI

Gioca quando una carta movimento è giocata su una creatura.

La carta movimento ha un valore pari a 0. Se era stata giocata come carta imbroglio, soltanto il valore del suo bonus è usato per il movimento.

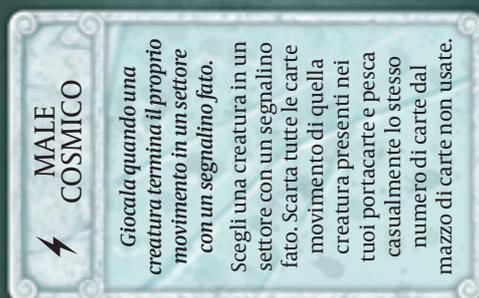
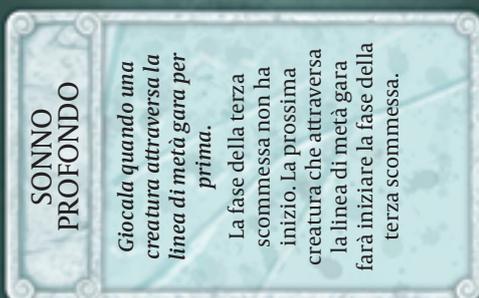
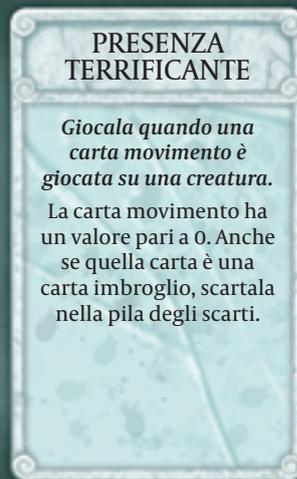
BENEDIZIONE DI AMATERASU

Gioca quando una creatura termina il proprio movimento in un settore con un segnalino fatto.

Scegli una creatura nel settore con il segnalino fatto. Puoi rimuovere tutte le carte imbroglio di quella creatura dal mazzo Zeus e piazzarle nella pila degli scarti.

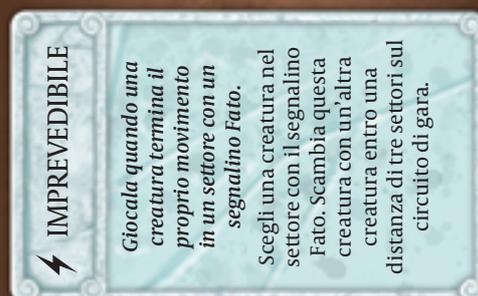
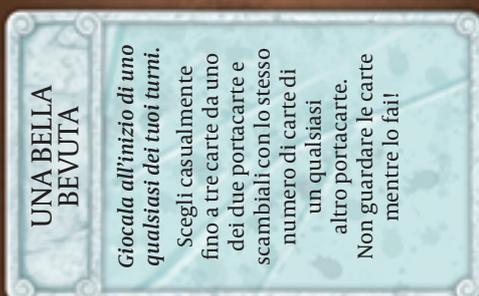
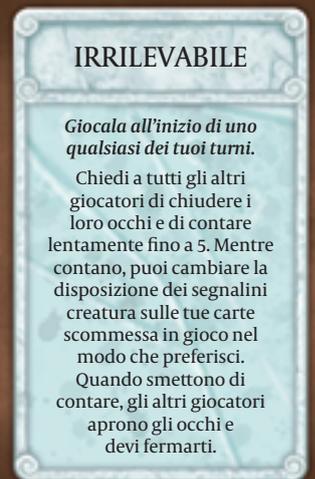
DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY



<p>LAMASSU <i>Ruggito Assordante</i></p> <p>Scegli una creatura nel tuo settore o in un settore adiacente ed evidenzialo con un segnalino promemoria. Quella creatura è stordita e confusa: la prossima carta giocataci sopra è considerata una carta imbroglio anche se non lo è.</p>		<p>PEGASO <i>Calci dall'Alto</i></p> <p>Scegli una creatura nel tuo settore o in un settore adiacente ed evidenzialo con un segnalino promemoria. Quella creatura è KO: la prossima carta con valore di movimento veloce giocataci sopra usa invece il valore di movimento lento (il suo bonus imbroglio non si applica).</p>	
<p>DRAGO <i>Soffio Fiammeggiante</i></p> <p>Scegli una creatura nel settore prima o in quello dopo di te. Quella creatura è bruciata: arretrala di tre settori.</p>		<p>SILFIDE <i>Filamenti Appiccicosi</i></p> <p>Tutte le creature nel tuo settore sono rallentate dai filamenti. Arretrale di due settori.</p>	
<p>GRIFONE <i>Artigli Laceranti</i></p> <p>Scegli una creatura nel tuo settore o in un settore adiacente ed evidenzialo con un segnalino promemoria. Quella creatura è ferita: la prossima carta movimento giocataci sopra ha un valore pari a 0 (il suo bonus imbroglio non si applica).</p>		<p>FENICE <i>Aura Fiammeggiante</i></p> <p>Scegli una creatura nel tuo settore. Quella creatura è bruciata: arretrala di tre settori.</p>	

DIVINITY DERBY

