

DIVINITY DERBY



1^{ÈRE} PLACE
2^{ÈME} PLACE
3^{ÈME} PLACE

1^{ÈRE} PLACE
2^{ÈME} PLACE
3^{ÈME} PLACE

1^{ÈRE} PLACE
2^{ÈME} PLACE
DISQUALIFIÉ

1^{ÈRE} PLACE
2^{ÈME} PLACE

1^{ÈRE} PLACE
2^{ÈME} PLACE

1^{ÈRE} PLACE
DISQUALIFIÉ

DERNIER
AVANT-DERNIER

DERNIER
AVANT-DERNIER

DISQUALIFIÉ

1^{ÈRE} PLACE

DERNIER

RAFALE DE VENT

A jouer au début de n'importe lequel de vos tours.

Vous pouvez jouer vos deux cartes de mouvement en utilisant les valeurs rapides pour ce tour.

TEMPÊTE DES KAMIS

A jouer quand une carte de mouvement est jouée sur une créature.

La carte de mouvement a une valeur de 0. Si elle avait été jouée comme un Coup Fourré, seule la valeur bonus est utilisée comme mouvement.

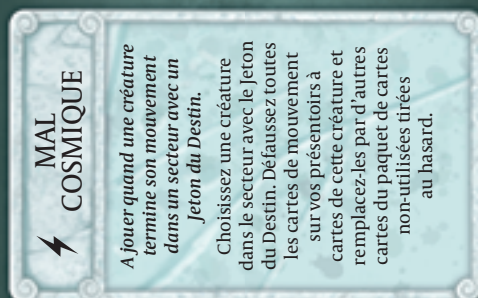
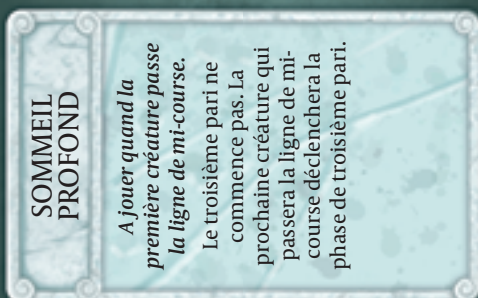
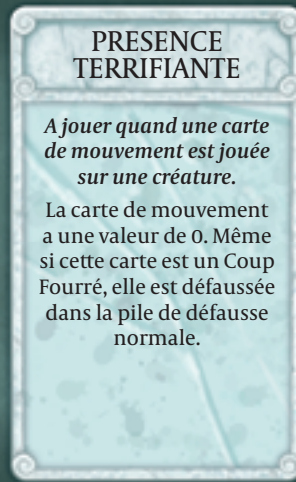
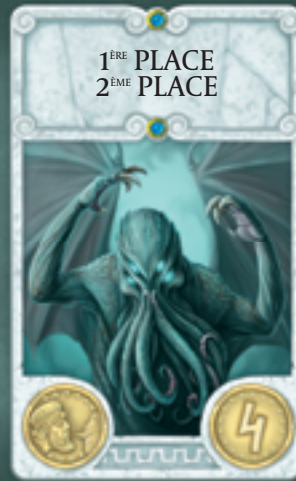
BENEDICTION D'AMATERASU

A jouer quand une créature termine son mouvement dans un secteur avec un jeton du Destin.

Choisissez une créature dans un secteur avec un jeton du Destin. Vous pouvez retirer toutes les cartes de Coup Fourré de cette créature du Jeu de Zeus et les placer dans la défausse.

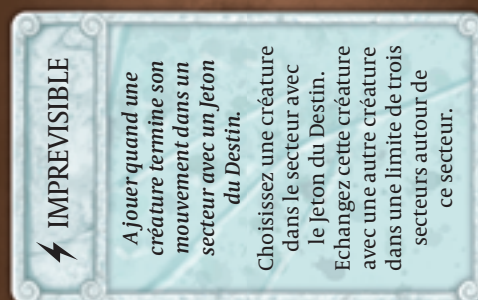
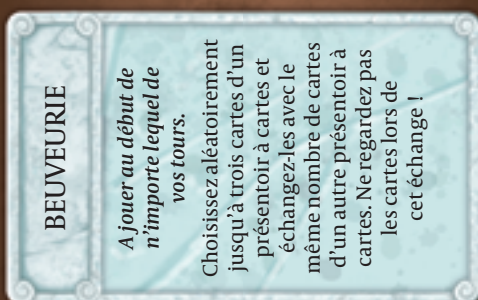
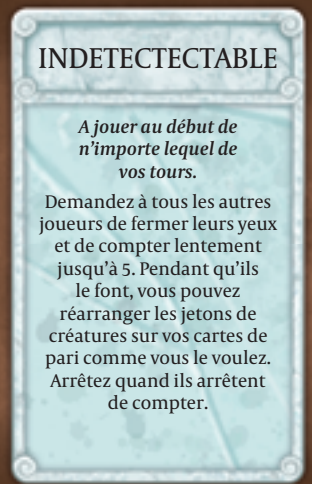
DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY



<p>LAMASSU <i>Rugissement assourdissant</i></p> <p>Choisissez une créature dans votre secteur ou dans un secteur adjacent et marquez-la avec un jeton. Cette créature est étourdie et confuse : la prochaine carte jouée sur cette créature est considérée comme un Coup Fourré même si elle n'en est pas un.</p>		<p>PÉGASE <i>Cabre et coups de pieds</i></p> <p>Choisissez une créature dans votre secteur ou dans un secteur adjacent et marquez-la avec un jeton. Cette créature est envoyée au tapis : la prochaine carte avec un mouvement rapide jouée sur cette créature verra la valeur « rapide » remplacée par la valeur « lente » à la place. (Le bonus de Coup Fourré ne s'applique pas).</p>	
<p>DRAGON <i>Souffle enflammé</i></p> <p>Choisissez une créature dans un secteur devant ou derrière vous. Cette créature est carbonisée : faites-la reculer de trois secteurs.</p>		<p>SYLPHE <i>Brins collants</i></p> <p>Toutes les créatures dans votre secteur sont ralenties par les brins collants. Faites-les reculer de deux secteurs.</p>	
<p>GRYPHON <i>Griffes déchirantes</i></p> <p>Choisissez une créature dans votre secteur ou dans un secteur adjacent et marquez-la avec un jeton. Cette créature est blessée : la prochaine carte de mouvement jouée sur cette créature a une valeur de « 0 » (son bonus de Coup Fourré ne s'applique pas).</p>		<p>PHÉNIX <i>Aura enflammée</i></p> <p>Choisissez une créature dans votre secteur. Cette créature est carbonisée : reculez-la de trois secteurs.</p>	

DIVINITY DERBY

