

Deck Classe

<p>artigiano</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: - scarta due carte dalla tua mano per rubare un oggetto all'avversario OPPURE lanciare una bomba da +3 punti (ha effetto un turno)</p>	<p>artigiano</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: - scarta due carte dalla tua mano per rubare un oggetto all'avversario OPPURE lanciare una bomba da +3 punti (ha effetto un turno)</p>
<p>chierico</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: Può utilizzare un incantesimo oltre a un arma</p>	<p>entità oscura</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: Scartando due carte può evocare un mostro e farlo giocare al proprio fianco fino al termine del turno.</p>

ENTITA' OSCURA



Sottomondo

Abilità speciali: Scartando due carte può evocare un mostro e farlo giocare al proprio fianco fino al termine del turno.

GUERRIERA



Sottomondo

Abilità speciali: - il guerriero può utilizzare due armi contemporaneamente

GUERRIERA



Sottomondo

Abilità speciali: - il guerriero può utilizzare due armi

GUERRIERO



Sottomondo

Abilità speciali: - il guerriero può utilizzare due armi

INCANTATRICE



Sottomondo






Abilità speciali: Può utilizzare un'incantesimo oltre a un arma

LIPO MANNARO



Sottomondo

Abilità speciali:
Scarta due carte per avere +4 forza (l'effetto dura un turno)

<p>Lupo mannaro</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: Scarta due carte per avere +4 forza (l'effetto dura un turno)</p>	<p>Umano</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Normale popolano senza abilità speciali.</p>
<p>Umano</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Normale popolano senza abilità speciali.</p>	<p>Vampiro</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: Scartando due carte il tuo avversario perde due punti, tu guadagni due punti forza (ha effetto solo un turno)</p>
<p>Vampiro</p>  <p>Sottomondo</p> <p>Abilità speciali: - scartando due carte il tuo avversario perde due punti, tu guadagni due punti forza (ha effetto solo un turno)</p>	