

# Deck Eventi

<p><b>GUERRA DELLE GILDE</b></p>  <p><b>SOTTOMONDO</b></p> <p>Sfida in combattimento un giocatore a piacere</p>	<p><b>esplosione</b></p>  <p><b>SOTTOMONDO</b></p> <p>Perdi gli <b>ULTIMI DUE</b> oggetti dell'inventario.</p> <p>Se in inventario gioca questa carta in combattimento per sconfiggere qualunque avversario.</p>
<p><b>esplosione</b></p>  <p><b>SOTTOMONDO</b></p> <p>Perdi i <b>PRIMI DUE</b> oggetti dell'inventario.</p> <p>Se in inventario gioca questa carta in combattimento per sconfiggere qualunque avversario.</p>	<p><b>esplosione</b></p>  <p><b>SOTTOMONDO</b></p> <p>Perdi i <b>PRIMI due</b> oggetti dell'inventario.</p> <p>Se in inventario vale una bomba da 30 punti.</p>

## infezione



## Sottomondo

Cambia classe scoprendo dal deck CLASSE fino a che trovi Vampiro o Lupo Mannaro. Rimescola le altre carte classe. (Non ha effetto su Vampiro o Lupo Mannaro)

## Rivolta dei Popolani



## Sottomondo

Se sei l'unico giocatore con livello più alto perdi un livello.

Altrimenti hai la possibilità di sfidare in combattimento un giocatore a piacere.

## Rivolta dei Popolani



## Sottomondo

Se sei l'unico giocatore con livello più alto perdi un livello.

Altrimenti hai la possibilità di sfidare in combattimento un giocatore a piacere.

## sfida dx



## Sottomondo

Sfida in combattimento il giocatore alla tua DESTRA. Puoi decidere di non farlo ma pagherai il prezzo della fuga con 2 oggetti dell'inventario.

## sfida dx



## Sottomondo

Sfida in combattimento il giocatore alla tua DESTRA. Puoi decidere di non farlo ma pagherai il prezzo della fuga con 2 oggetti dell'inventario.

## sfida sx



## Sottomondo

Sfida in combattimento il giocatore alla tua SINISTRA. Puoi decidere di non farlo ma pagherai il prezzo della fuga con 2 oggetti dell'inventario.

