

Deck Extra Deck

<p>BORSA MAGICA</p>  <p>Sabrina Accordino 2007</p> <p>SOTTOMONDO</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Se giocata nella ZONA DI GIOCO permette di tenere 7 oggetti in INVENTARIO</p> <p>Carta oggetto</p>	<p>ELECTRO SHOCK</p>  <p>SOTTOMONDO</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Grazie a questa abilità puoi generare uno shock elettrico nell'avversario, infliggendo +1 punto di danno per ogni oggetto metallico che ha in gioco. Scartala dopo averla giocata.</p> <p>Carta abilità</p>
<p>MEZZOSANGUE</p>  <p>SOTTOMONDO</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Questa abilità ti consente di cambiare classe in ogni momento. Tieni scoperte tutte le carte Classe conquistate nella tua zona Classe. L'effetto è permanente.</p>	<p>REGNO DI LUCE</p>  <p>Sabrina Accordino 2007</p> <p>SOTTOMONDO</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Guerrieri, Artigiani e Chierici/incantatrici hanno un bonus di +2 alla forza.</p> <p>Effetto permanente - Scarta questa carta se viene giocata la carta "Regno Oscuro"</p>

<p>REGNO OSCURO</p>  <p>Sabrina Accorino 2007</p> <p>Sottomondo</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Vampiri, Lupi Mannari ed Entità Oscure hanno un bonus di +2 alla forza.</p> <p>Effetto permanente - Scarta questa carta se viene giocata la carta "Regno di Luce"</p>	<p>2 RIBELLIONE</p>  <p>Sottomondo</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Usata in combattimento, questo finisce alla pari. Gli eventuali punti di svantaggio vengono accumulati e possono essere spesi nel primo combattimento utile. L'effetto di questa abilità dura un turno.</p>
<p>TREGGIA</p>  <p>Sottomondo</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Calma l'avversario (o gli avversari) risolvendo alla pari un conflitto. Scartare dopo l'uso.</p>	<p>4 VORTICE</p>  <p>Sottomondo</p> <p>EXTRA DECK</p> <p>Con questa abilità fai perdere all'avversario tutti gli oggetti che ha nella zona Inventario. Utilizzabile solo da livello 4 o superiore. Scartare dopo l'uso.</p>