

L1 DE WU **P3**

Ogni volta che esegue l'azione sigilli, usa 1 solo dado.
 Ogni volta che risolve 1 sigillo ottiene 1 giada.
 A fine turno se ha 4 giada, le spende per risolvere un contratto se presente nello spazio E del playmat.
 A fine partita ottiene 1 emblema aggiuntivo.

 

  / 

L3 DE WU **P1**

Ogni volta che esegue l'azione sigilli, usa 1 solo dado.
 Ogni volta che risolve 1 sigillo ottiene 1 giada.
 A fine turno se ha 2 giada, le spende per risolvere un contratto se presente nello spazio E del playmat.
 A fine partita ottiene 1 emblema aggiuntivo.

 

  / 

L2 DE WU **P2**

Ogni volta che esegue l'azione sigilli, usa 1 solo dado.
 Ogni volta che risolve 1 sigillo ottiene 1 giada.
 A fine turno se ha 3 giada, le spende per risolvere un contratto se presente nello spazio E del playmat.
 A fine partita ottiene 1 emblema aggiuntivo.

 

  / 

L1 ABHA BASU **P3**

Ogni volta che risolve 1 contratto, ottiene 1 giada.
 Ogni volta che ottiene 1 giada, guadagna 
 Alla fine del turno, se possiede 7 giada, le spende per risolvere 1 contratto, se presente nello spazio E del playmat.



 / 





L3 ABHA BASU **P1**

Ogni volta che risolve 1 contratto, ottiene 1 giada.
 Ogni volta che ottiene 1 giada, guadagna 
 Alla fine del turno, se possiede 5 giada, le spende per risolvere 1 contratto, se presente nello spazio E del playmat.



 / 



  

L2 ABHA BASU **P2**

Ogni volta che risolve 1 contratto, ottiene 1 giada.
 Ogni volta che ottiene 1 giada, guadagna 
 Alla fine del turno, se possiede 6 giada, le spende per risolvere 1 contratto, se presente nello spazio E del playmat.



 / 



 

