



# Arpione



2



3



Spendi 2 ⚡ per raccoglierlo se ti trovi a 4 caselle o meno di distanza.

20



## *Cinturone*

Puoi tenere fino a 3  
carte in più nel tuo  
Equipaggiamento.



## Bomba Fumogena

**Usa:** Scarta questa carta per far perdere un turno a tutti i Nemici in una Tessera piccola o in una stanza.





## *Cannone a Mano*



3



4


Richiede  3. Se  
l'Attacco ha successo,  
infligge 1  a tutte le minia-  
ture adiacenti all'obiettivo.



## Bastone



1

Aggiungi +1 ai tuoi  
Tiri . Critico  
opzionale “Stordire”.  
(al posto di Ferite aggiuntive)



## Cerbottana



1



3

Critico Opzionale:  
"Stordire".



(al posto di Ferite aggiuntive)



30



## Cobra

Esaurisci questa carta  
per infliggere 1  a un  
qualsiasi Nemico  
adiacente, se fallisce un  
Tiro di  5.



## coltello da cuoco



2



2






15



## Pugnale



1

Ignori la penalizzazione  
di -1 al Tiro  quando  
usi la mano non dominante.




35



## Pugnale Triplo



2

Ignori la penalizzazione di -1 al Tiro  quando usi la mano non dominante.



Spada



2

E11B



## Rampino

Usa: Puoi Saltare  
senza realizzare il Tiro  
di Agilità.



## Uncino Truccato




1



2



2

Requisito: avere una  Permanente nella mano.



## Granata



5



Attacca, scartala e applica  
il danno alla casella  
obiettivo e alle adiacenti.

I Nemici Sconfitti non lasciano  
Segnalino Nemico Sconfitto.



## Ascia



1



2





## Lama Retrattile



2

E16B





## Frusta



1



2

Usa: Puoi Saltare senza dover fare il Tiro di Agilità. Critico opzionale "Stordire".  
(al posto di Ferite aggiuntive)




## Pappagallo

Esaurisci questa carta  
per Insultare senza  
spendere ⚡ .



## Intruglio

**Usa:** Scarta questa carta per rimuovere  
1 o 2 .



## Scimmia

**Esaurisci** questa carta per applicare un -1 ai Tiri di combattimento di un Nemico adiacente o per Depredare una sola volta senza spendere ⚡.



## Moschetto



2



5

E21B



## Pala



1


Aggiungi +1 ai tuoi Tiri per **Cercare**. Critico opzionale “Stordire”.  
(al posto di Ferite aggiuntive)



20



## Gamba Truccata

Prerequisito: avere 1   
Permanente nella gamba.

Puoi tenere fino a 2  
carte in più di Rum o  
**Intruglio**, in qualsiasi  
combinazione possibile.



# Pistola



2



3

E24B






## Pistola Doppia



2



3

Puoi effettuare 2 Attacchi prima di Ricaricarla. Metti 1  sopra questa carta per indicare il 1° Attacco.




## Pistola Nascosta



1



1

Si ricarica con 2 .

Può sparare solo  
a Nemici adiacenti.




## Pollo di Stoffa

Non hai bisogno di fare  
un Tiro di Agilità per  
**Saltare.**




## *Rete*

**Usa:** Colloca 1 Segnalino Arma da Lancio sotto a un Nemico adiacente. Verrà Stordito fino a che supererà un Tiro di  5 all'inizio del suo turno.

Puoi Raccogliere il Segnalino solo se il Nemico esce dallo Stordimento o viene sconfitto.



## *Rum*

**Usa:** Scarta questa carta per recuperare tutti i tuoi .



## Padella



1

Critico opzionale  
“Stordire”.

(al posto di Ferite aggiuntive)



## Trabuco



3



2

Può sparare a  
Nemici adiacenti.



## Trabuco Leggero



2





2

Può sparare a  
Nemici adiacenti.








## Fiala di Veleno

Usa: Scegli un'arma  
 non avvelenata  
e scarta questa carta.  
Quell'arma infliggerà una  
 extra fino alla fine  
dell'avventura.



## Corpetto di cuoio

Protegge da 2 . Colloca un Segnalino  sopra questa carta per indicare la prima. Quando subisci la seconda , scarta questa carta.



## Picca



1



2


Critico addizionale:  
puoi “Spingere” il Nemico.



## Baionetta



1

Questa carta deve essere unita a un Moschetto o a un Fucile Lungo per poter Attaccare .




## Anello di Legba

**Usa:** Scarta questa carta per evitare di subire lo stato di **Maledetto**.



## Falco

Esaurisci questa carta per fare un Attacco  contro un Nemico che non è in LdV.

( 2,  1,  5)



## Kusarigama



1



1




2

La Raccogli automaticamente dopo un Attacco a Distanza.



## Medaglione Maledetto

Usa quando sei KO.  
Recuperi la metà del   
che avevi prima del KO.  
Puoi Rianimare te stesso  
con un -1 al Tiro di  
Rianimazione.





# Fucile Lungo



2



8

E41E



## Mazza tribale




2



2



Critico in :  
Tramortisce il Nemico.



## Fucile Alchemico



1



4



Esaurisci questa carta per infliggere 1 d6 di danno in caso di Attacco



con successo.






## Trauma

Quando Attacchi con un'arma diversa dalla tua Spada, tiri 2 dadi in meno quando Attacchi  e 1 dado in meno quando Attacchi .



## Bambola Vudu

Quando Attacchi esegui un Tiro Contrapposto di  contro un Nemico in LdV.

Infliggi una  per ogni  non difeso. Critico causa "Stordito".



## Fionda



1



2

Critico opzionale:  
"Stordire"

(al posto di Ferite aggiuntive)



## *Ciondolo*

Se finisci KO,  
puoi Rianimarti  
automaticamente  
all'inizio del turno  
successivo.



## Liuto

Esaurisci questa carta e spendi 3 ⚡ per effettuare un Tiro di 🎲 5. Se hai successo un Personaggio a tua scelta in LdV recupera 1 🍷.





## Pistola coltello



1



2



3



## Ascia da Battaglia



Critico opzionale:  
"Spingere"  
(al posto di Ferite aggiuntive)