



Arpione



2



3



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



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



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



Critico Opzionale:
“Stordire”.



(al posto di Ferite aggiuntive)



30



Cobra

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



coltello da cuoco



2




2





Pugnale



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



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



E21B



Pala




1

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



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 ad 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



Può sparare a
Nemici adiacenti.





Trabuco Leggero



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




Critico addizionale:
puoi “Spingere” il Nemico.



Baionetta



Questa carta deve essere unita ad un Moschetto o ad 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



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)