

ZAMIOCULCAS

OGGETTO MAGICO

Puntatore Laser

Attacco a distanza a forza 3
Ogni dado ha +1.

COLPO SEGRETO

Rotazione della lancia

Difesa pari a un tiro di dado
Doppio **attacco corpo a corpo** a forza 2 contro due avversari diversi nella stessa zona.

AGARIC

OGGETTO MAGICO

Anello dell'invisibilità

Fino al prossimo turno, Agaric non può essere oggetto di **attacchi a distanza**.

COLPO SEGRETO

Barilotto di polvere

Attacco a distanza a forza 3
Colpisce tutti gli avversari in una zona.

JOJOBA

OGGETTO MAGICO

Calumet Sciamanico

Fino al prossimo turno, Jojoba non può essere oggetto di **attacchi corpo a corpo**.

COLPO SEGRETO

Doppio tiro

Doppio **attacco a distanza** a forza 2 contro due avversari diversi in due zone adiacenti diverse.

BONZAI

OGGETTO MAGICO

Anello del Vampirismo

Attacco corpo a corpo a forza 2
I punti che Bonzai riceve diventano PV anziché PP.

COLPO SEGRETO

Attacco Kamikaze

La forza del prossimo **attacco corpo a corpo** di Bonzai dipende dai PV che gli rimangono, secondo la tabella riportata sulla carta.

CACTUS

OGGETTO MAGICO

Rete Malvagia

Attacco a distanza. Si lanciano 4 dadi: se la somma è superiore alla taglia dell'avversario, questo riceve la tessera rete. Il bersaglio perde subito 1 PP che va a Cactus. Per il prossimo turno -1 a tutti i valori.

COLPO SEGRETO

Colpo alle spalle

Doppio **attacco corpo a corpo** contro due avversari nella stessa zona: a forza 3 contro un avversario, a forza 2 contro un altro.

BURDOCK

OGGETTO MAGICO

Claymore Elettrica

Lanciare un dado. La forza dell'**attacco a distanza** è pari al risultato ottenuto.

COLPO SEGRETO

Potente Elettroshock

A seconda dei danni inflitti dall'attacco **corpo a corpo**, l'avversario riceve un malus all'iniziativa nel prossimo turno, mentre Burdock riceve un bonus. Vedere la carta.

SORGHO

OGGETTO MAGICO

Luce Abbagliante

Fino al prossimo turno, tutti gli attacchi contro Sorgho hanno -1.

COLPO SEGRETO

Mossa Fatale

La forza del prossimo attacco **corpo a corpo** è pari al numero di carte utilizzate, esclusa questa (se le carte sono più di 6, la forza è 6).

BAOBAB

OGGETTO MAGICO

Teschio Magico

Oltre all'attacco **corpo a corpo**, Baobab sceglie un avversario in una zona adiacente, che riceve la tessera. Nel prossimo turno, questo avversario non potrà attaccare Baobab.

COLPO SEGRETO

Pietra da Bowling

Attacco a distanza a forza 4.
Baobab sceglie un avversario che riceve tutto il danno, poi può associare un dado a ogni altro avversario nella stessa zona.