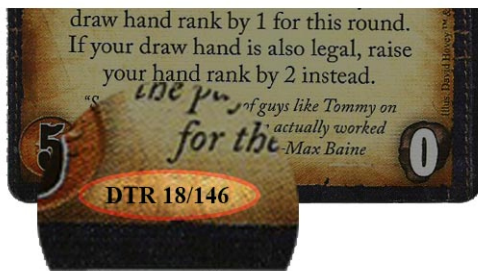


# TRADUZIONE DELLE CARTE DEL SET BASE DI DOOMTOWN RELOADED

Le carte sono state ordinate seguendo la catalogazione numerica del database di Doomtowntown Reloaded. Per trovare una carta basta individuare il numerino nell'angolo in basso a sinistra della carta stessa (preceduto dalla sigla DTR) e quindi cercare nell'elenco.



Per esempio Tommy Harden è identificato dal numero 18/146.

Alcune carte sono state tradotte seguendo le “Technical Errata” presenti nelle FAQ ufficiali. Le carte sono: 71 Bunkhouse, 96 Doyle's Hoyle, 115 Coachwip!, 120 Concealed Weapons, 134 Unprepared.

## CARTE FAZIONE (OUTFIT CARDS):

### **001/146** The Fourth Ring

**Reagire, Esaurire:** Dopo che un tuo personaggio risolve con successo una verifica abilità magia mentre non si trova nel covo, puoi scartare una carta dalla tua mano per guadagnare 1 ghost rock e pescare una carta.

### **002/146** Law Dogs

**Mezzogiorno, Esaurire:** Scegli un personaggio. Esaurisci dei personaggi in tuo possesso che abbiano un totale di influenza maggiore dell'influenza del personaggio scelto per aumentarne la taglia di 1.

### **003/146** Morgan Cattle Co.

**Mezzogiorno, Esaurire:** Esaurisci uno dei tuoi personaggi per giocare una proprietà, riduci il costo della proprietà del valore dell'influenza del personaggio. Muovi questo personaggio in quella proprietà.

### **004/146** The Sloane Gang

**Mezzogiorno, Esaurire:** Esaurisci un tuo personaggio nella Town Square. Se questo personaggio si trova ancora nella Town Square durante la fase Tramonto, scegli se guadagna 1 ghost rock per ogni altro giocatore, oppure se guadagna permanentemente 1 punto controllo se non ne possedeva già uno.

## CARTE PERSONAGGIO (DUDE CARD):

### **005/146** Micah Ryse

**Imbonitore 0**

**Mezzogiorno:** Esaurisci una Maledizione su Micah per muoverlo (*senza esaurirlo*).

### **006/146** Il Possente Mongwau (Mongwau the Mighty)

**Imbonitore 1**

**Sparatoria:** Scarta una Maledizione da Mongwau per cambiarlo in stud.

### **007/146** Bobo

**Abominio**

Bobo guadagna un bonus pallottola pari al più alto livello abilità Imbonitore in gioco.

### **008/146** Arnold McCandish

**Reagire, Estrarre, Esaurire:** Quando un personaggio viene scartato (*non eliminato*) a causa di una ferita in una spataria, se la carta estratta ha un valore più alto del personaggio scartato, manda quel personaggio nel proprio covo esaurito.

**009/146 Il Pistolero Fantasma (The Ghostly Gun)**

**Abominio**

**Risoluzione:** Metti il Pistolero Fantasma nella tua mano duello; lui diventa di un valore ed un seme a tua scelta. Scarta una carta dalla tua mano duello.

**010/146 Avie Cline**

**Tormentata - Imbonitore 0**

**011/146 Kevin Wainwright**

**Mezzogiorno:** Muovi Kevin (*senza esaurirlo*) nella stessa locazione di un Imbonitore. Kevin diventa stud.

**012/146 Tyxarglenak**

**Abominio**

Gli altri giocatori non possono scegliere o colpire con carte azioni i tuoi Imbonitori che si trovano in questo luogo se al loro posto possono scegliere come bersaglio legale Tyxarglenak.

**013/146 Jia Mein**

**Imbonitore 1**

**Sparatoria:** Assegna una Maledizione a Jia Mein (*pagandone tutti i costi*) per cambiarlo in stud.

**014/146 Ivor Hawley**

**Abominio – Imbonitore 2**

Finchè ha su di sè una carta Maledizione, Ivor guadagna +1 pallottola, +1 influenza e +1 abilità Imbonitore.

**015/146 Lucinda “Lucy” Clover**

Se il tuo avversario rivela una mano imbroglio in una sparatoria in cui è coinvolta Lucy, aumenta la taglia di ogni personaggio nella sua posse di 1 (*incluso da 0 a 1*).

**016/146 Judge Harry Somerset**

**Vice**

**Incarico Mezzogiorno, Esaurire:** Harry è il leader dell'incarico, l'obiettivo è un personaggio ricercato. Se l'incarico ha successo elimina l'obiettivo.

**017/146 Philip Swinford**

**Vice**

Ogni volta che un giocatore rivela una mano imbroglio e la tua mano è legale, puoi scartare una carta dalla tua mano di gioco e pescarne un'altra.

**018/146 Tommy Harden**

**Vice**

Se il tuo avversario rivela una mano imbroglio in una sparatoria in cui è coinvolto Tommy, aumenta il livello della tua mano duello di 1 per questo round. Se la tua mano duello è anche legale, aumenta il livello di 2.

**019/146 Prescott Utter**

La pallottola e l'influenza di Prescott sono uguali al numero di Law Dogs che si trovano nel suo stesso luogo (*incluso se stesso*).

**020/146 Andreas Andregg**

**Vice – Scienziato Pazzo 0**

**021/146 Xiong “Wendy” Cheng**

**Vice**

**Sparatoria, Esaurire:** Manda un personaggio avversario nel suo covo esaurito.

**022/146** Clyde Owens

**Mezzogiorno:** Clyde sfida un personaggio che si trovi nel suo stesso luogo. Un personaggio ricercato non può rifiutare la sfida.

**023/146** Abran Grothe

**Vice**

**Incarico Mezzogiorno, Esaurire:** Obiettivo una proprietà Terra Consacrata. Se l'incarico ha successo, scarta tutti gli Abomini e i personaggi ricercati da questa proprietà.

**024/146** Sceriffo Dave Montreal (Sheriff Dave Montreal)

**Vice**

Se il tuo avversario rivela una mano imbroglio e tu no in una sparatoria in cui è coinvolto Dave, i tuoi personaggi non possono essere feriti in questo round.

**025/146** Irving Patterson

Quando Irving si unisce ad una posse, guadagni 1 ghost rock.

**026/146** Prof. Eustace True

**Scenziato Pazzo 1**

**Mezzogiorno:** Scarta un Marchingegno da Eustace per muoverlo in un altro luogo (*senza esaurirlo*).

**027/146** Elander Boldman

**Scenziato Pazzo 2**

**Sparatoria, Estrarre:** Scegli un tuo personaggio in possesso di un Marchingegno Arma coinvolto in questa sparatoria. Se la carta estratta è di fiori, scarta quel personaggio. Diversamente, il Marchingegno guadagna +3 pallottole.

**028/146** James Ghetty

**Scenziato Pazzo 0**

Quando James si unisce ad una posse, metti 4 ghost rock su di lui. Questi ghost rock possono essere usati per pagare delle abilità Sparatoria (*non sono una taglia*). Scarta i ghost rock non utilizzati dopo la sparatoria.

**029/146** Jon Longstride

**Mezzogiorno:** Rendi pronto il Cavallo di Jon. Puoi utilizzare le abilità del Cavallo un'altra volta.

**030/146** Lane Healey

Lane guadagna +2 pallottole finché ha un Cavallo.

**031/146** Jarret Blake

**Sparatoria:** Se Jarret ha un Cavallo, scambialo con uno dei tuoi personaggi nella posse (*Jarret si unisce alla posse. L'altro personaggio si sposta nel luogo dove si trovava Jarret e non è più considerato nella posse*).

**032/146** Harold Aimslee

**Scenziato Pazzo 2**

**Mezzogiorno, Esaurire:** Scarta una carta dalla tua mano per prendere un Marchingegno, che non sia un Marchingegno Arma, dalla tua pila degli scarti. Mostra questa carta e aggiungila alla tua mano.

**033/146** Rémy LaPointe

**Sparatoria, Paga 1-4 Ghost Rock:** Rémy guadagna +1 pallottola per ogni ghost rock speso, fino ad un valore totale massimo di 5 pallottole.

**034/146** Max Baine

Max vale 1 punto controllo finché tu controlli 2 o più Ranch.

Gli altri tuoi personaggi che si trovano in un Ranch guadagnano +1 influenza e +3 di valore.

**035/146 Allie Hensman**

**Mezzogiorno, Esaurire:** Se Allie si trova nella Town Square, guadagna permanentemente 1 punto controllo.

**036/146 Fred Aims**

L'influenza di Fred è pari al valore della sua taglia.

**037/146 Lawrence Blackwood**

**Mezzogiorno, Esaurire:** Se Lawrence si trova in una proprietà che non è in tuo possesso, egli vale 1 punto controllo finché rimane in questa proprietà.

**038/146 Marion Seville**

Marion guadagna un +2 pallottole finché è ricercato.

**039/146 Sanford Taylor**

**Mezzogiorno, Esaurire:** Sfida un personaggio che si trova in questa proprietà. Se Sanford è ricercato, la sfida non può essere rifiutata.

**040/146 Barton Everest**

Se riveli una mano imbroglio in una sparatoria in cui è coinvolto Burton, aumenta il livello della tua mano duello di 1 per questo round.

**041/146 Pancho Castillo**

**042/146 Jonah Essex**

**Imbonitore 1**

Gli altri personaggi ricercati nella posse di Jonah guadagnano +1 pallottola.

**043/146 Silas Aims**

Il valore della pallottola di Silas è pari al valore della sua taglia.

**044/146 Sloane**

La taglia su Sloane non può scendere sotto il valore di 1.

Sloane e gli altri tuoi personaggi che si trovano nel suo stesso luogo non devono essere esauriti quando formano o si uniscono ad una posse.

**045/146 Clementine Leep**

Finché si trova in un Saloon in tuo possesso, Clementine guadagna +1 di influenza e non può essere sfidata.

**046/146 Olivia Jenks**

**047/146 Ramiro Mendoza**

Ogni volta che Ramiro si unisce ad una posse, tu puoi pagare 1 ghost rock. Se non vuoi o non puoi pagare, scartalo.

**048/146 Steele Archer**

**Imbonitore 2**

**049/146 Travis Moone**

**Baro** (*Puoi avere solo un Baro nella tua banda iniziale*).

**Reagire, Esaurire:** All'inizio del gioco, mescola la tua mano di gioco nel tuo mazzo e pesca 5 carte.

**050/146 Androcles Brocklehurst**

**Mezzogiorno, Esaurire:** Scegli il personaggio di un altro giocatore che si trovi in una proprietà che possiedi ma che non controlli. Guadagni un totale di ghost rock pari all'influenza del personaggio scelto.

**051/146** Steven Wiles

**052/146** Dr. Dawn Edwards

Scienziato Pazzo 0

Se scarti Dawn per coprire una ferita, tu puoi cercare nel tuo mazzo Eve Henry (*se non l'hai già in gioco*) e giocala gratis in questo luogo. Mescola il tuo mazzo.

**053/146** Clint Ramsey

**054/146** Eve Henry

Abominio

Se scarti Eve per coprire una ferita, tu puoi cercare nel tuo mazzo Dr. Dawn Edwards (*se non l'hai già in gioco*) e giocala gratis in questo luogo. Mescola il tuo mazzo.

**CARTE PROPRIETA' (DEED CARD)**

**055/146** Banca della California (Bank of California)

Pubblico

I giocatori non possono prendere ghost rock dal controllore della Banca.

**056/146** Pony Express

Pubblico

Controllore Mezzogiorno, **Esaurire:** Scarta una carta poi pesca una carta.

**057/146** Parrocchia di Gomorra (Gomorra Parish)

Privato – Terra Consacrata

Controllore Mezzogiorno, **Esaurire:** Elimina una carta dalla tua mano per guadagnare 1 ghost rock.

**058/146** Il Municipio (The Town Hall)

Governo – Pubblico

Controllore Reagire, **Esaurire:** All'inizio della fase di Mantenimento, scegli un personaggio in questo luogo. Abbassa il mantenimento di questo personaggio del valore della sua influenza.

**059/146** Prima Chiesa Battista (1<sup>st</sup> Baptist Church)

Privato – Terra Consacrata

Il limite massimo di carte in mano del controllore aumenta di uno.

**060/146** Sartoria di Yan Li (Yan Li's Tailoring)

Privato

Controllore Mezzogiorno, **Esaurire:** Aumenta l'influenza di un personaggio di 1.

**061/146** B & B Avvocati (B & B Attorneys)

Privato

Controllore Mezzogiorno, **Esaurire:** Aumenta o diminuisci di uno la taglia di un personaggio ricercato (*se la taglia scende a zero, il personaggio non è più ricercato*).

**062/146** La Taverna Dei Cani Morti (Dead Dog Tavern)

Privato – Saloon

Determina il controllo di questa proprietà usando le pallottole invece che l'influenza.

**063/146** Charlie's Place

Pubblico – Saloon

Controllore Mezzogiorno, **Esaurire:** Aumenta o diminuisci la pallottola di un personaggio che si trova in questo luogo di 2.

**064/146 Pearly's Palace**

**Pubblico – Saloon**

**Controllore Reagire, Esaurire:** Dopo che una sparatoria è iniziata, ma prima che qualsiasi giocatore faccia una giocata Sparatoria, fai una giocata Sparatoria.

**065/146 Killer Bunnies Casinò**

**Pubblico - Saloon – Casinò**

Il controllore di questa proprietà può scartare una carta addizionale in ogni fase Tramonto.

**066/146 Ufficio della Diligenza (Stagecoach Office)**

**Pubblico**

**Controllore Reagire, Esaurire:** Quando metti in gioco un personaggio non segnalino, metti questo personaggio in un qualsiasi luogo che tu controlli.

**067/146 Blake Ranch**

**Privato - Ranch - Fuori Città**

**068/146 Mercato del Bestiame (Cattle Market)**

**Privato – Ranch**

Questa proprietà ha 1 punto controllo se c'è un altro Ranch in gioco.

Tutti i personaggi hanno il loro valore aumentato di 3 finché sono in questa proprietà.

**069/146 Circle M Ranch**

**Privato – Ranch**

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Se hai 3 o meno carte nella tua mano di gioco, pesca una carta.

**070/146 Osservatorio di Pat (Pat's Perch)**

**Privato - Miniera - Fuori città**

**071/146 Baracca (Bunkhouse)**

**Privato**

I personaggi con 0 o 1 influenza (escluso qualsiasi modificatore dato da questa proprietà) hanno un +1 influenza finché si trovano in questa proprietà.

**072/146 Istituto di Ricerca Morgan (Morgan Research Institute)**

**Privato**

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Aumenta o diminuisci il livello abilità di un personaggio che si trova in questo luogo di 2. (*le abilità sono Imbonitore, Benedetto, Sciamano e Scienziato Pazzo*).

**073/146 Cacciatori di Taglie di Carter (Carter's Bounties)**

**Privato**

**Controllore Sparatoria, Esaurire:** Muovi un tuo personaggio in una tua posse da qualunque luogo.

**074/146 The Union Casinò**

**Pubblico – Casinò – Saloon**

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Scegli un tuo personaggio che si trovi in questo luogo e paga un qualsiasi ammontare di ghost rock. Ogni altro giocatore può quindi pagare un qualsiasi ammontare di ghost rock. Se tu hai pagato almeno 4 ghost rock in più di qualsiasi altro giocatore, il tuo personaggio guadagna permanentemente 1 punto controllo.

**075/146 Miniera di Jackson (Jackson's Strike)**

**Privato - Miniera - Fuori città**

**076/146 Impresa Funebre (Undertaker)**

Privato

Il controllore di questa proprietà guadagna 2 ghost rock ogni volta che un personaggio viene eliminato.

**077/146 Emporio (General Store)**

Privato

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Assegna un bene o una magia (*come fosse una giocata comprare*), riducendone il costo di 2 ghost rock.

**078/146 La Farmacia (The Pharmacy)**

Privato

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Rendi pronto un personaggio.

**079/146 Stazione Ferroviaria (Railroad Station)**

Privato

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Muovi un tuo personaggio da questo luogo ad un altro luogo (*senza esaurirlo*).

**080/146 Ufficio del Telegrafo (Telegraph Office)**

Privato

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Scegli un personaggio che è stato messo in gioco in questa fase di Mezzogiorno. Guadagni una quantità di ghost rock pari all'influenza del personaggio.

**CARTE BENI (GOOD CARD)**

**081/146 Coppia di Rivoltelle a Sei Colpi (Pair of Six-Shooter)**

Arma

**Risoluzione Imbroglia, Esaurire:** Una carta nella tua mano duello cambia il seme e il valore a tua scelta.

**082/146 Bluetick**

**Aiutante** (*Questa carta può essere scartata per coprire una ferita*).

**Mezzogiorno, Esaurire:** Muovi questo personaggio nello stesso luogo di un personaggio ricercato.

**083/146 Peacemaker**

Arma

Questo personaggio non può essere cambiato in draw, e non può essere abbassato il suo valore pallottola dall'abilità Sparatoria di un altro giocatore.

**084/146 Fucile (Shotgun)**

Arma

**Sparatoria, Esaurire:** Scegli un personaggio avversario coinvolto in questa sparatoria che abbia il valore della carta uguale o inferiore al proprio valore pallottola ed eliminalo.

**085/146 Fiaschetta di Whiskey (Whiskey Flask)**

**Mezzogiorno, Esaurire:** Esaurisci questo personaggio e scarta una carta dalla tua mano per pescare una carta.

**086/146 Mustang**

Cavallo

**Mezzogiorno, Esaurire:** Muovi questo personaggio (*senza esaurirlo*).

**087/146 Revolver con Calcio in Perla (Pearl-Handled Revolver)**

Arma

Questo personaggio è stud.

### **088/146** Roan

**Cavallo**

**Reagire, Esaurire:** Impedisci che questo personaggio si esaurisca quando si unisce ad una posse (*questo non permette ad un personaggio già esaurito di unirsi ad una posse*).

### **089/146** Auto-Revolver

**Arma – Marchingegno – Difficoltà 7**

Puoi equipaggiare questo Marchingegno come giocata Sparatoria (*paga tutti i costi*).

Mentre crei una mano sparatoria, nel momento in cui ripeschi dopo aver scartato almeno una carta, puoi pescare una carta extra

### **090/146** Pinto

**Cavallo**

**Sparatoria, Esaurire:** Muovi questo personaggio in una posse (*senza esaurirlo; questo può muovere un personaggio esaurito*).

### **091/146** Lancia Fiamme (Flame-Thrower)

**Arma – Marchingegno – Difficoltà 8**

Questo personaggio è stud

**Sparatoria, Paga 1-3 Ghost Rock, Esaurire:** Aumenta il valore pallottola di questo Marchingegno di 1 per ogni ghost rock speso. In ogni round perso prendi 1 ferita extra.

### **092/146** Campo di Forza (Force Field)

**Marchingegno – Difficoltà 5**

**Ripetere Risoluzione, Paga X Ghost Rock:** Aumenta il livello della tua mano duello di X per questo round, ma non puoi superare il livello della mano del tuo avversario.

### **093/146** Pistola ad Estrazione Rapida (Quickdraw Handgun)

**Arma**

**Risoluzione Imbroglia, Esaurire:** Se hai una mano duello legale, scambia la tua mano con quella del giocatore con la mano imbroglia. Le carte imbroglia non possono essere giocate su di te in questo round della sparatoria.

### **094/146** Cavallo Meccanico (Mechanical Horse)

**Cavallo – Marchingegno – Difficoltà 5**

**Ripetere Mezzogiorno, Paga 2 Ghost Rock:** Muovi questo personaggio.

**Reagire, Esaurire:** Impedisci che questo personaggio si esaurisca quando si unisce ad una posse (*questo non permette ad un personaggio già esaurito di unirsi ad una posse*).

### **095/146** Stella di Latta (Tin Star)

I personaggi ricercati non possono rifiutare una sfida da questo personaggio.

### **096/146** Il Grimorio di Doyle (Doyle's Hoyle)

**Mistico**

**Reagire, Esaurire:** Dopo che questo personaggio ha estratto una carta, scarta la carta estratta per rimpiazzarla con questa carta.

**Risoluzione, Esaurire:** Scarta una carta dalla tua mano duello per rimpiazzarla con questa carta. Se la carta scartata era di valore 2, aumenta il livello della tua mano duello di uno.

### **097/146** Fucile Buffalo (Buffalo Rifle)

**Arma**

Se questo personaggio è adiacente al luogo di una sparatoria o dell'obiettivo di un incarico, egli può unirsi alla posse, senza muoversi o esaurirsi e anche se è già esaurito.



### **098/146 Fondina Leggendaria (Legendary Holster)**

**Arma – Mistico – Unico**

**Sparatoria Estrarre, Esaurire:** Se estrai un valore più basso della pallottola di questo personaggio, elimina un personaggio nella posse avversaria.

### **099/146 Mangiatoia Automatica per Bestiame (Auto Cattle-Feeder)**

**Miglioramento – Marchingegno – Difficoltà 7**

Dopo che è stato inventato, attaccalo ad un ranch che controlli.

**Controllore Mezzogiorno, Esaurire:** Guadagni 1 ghost rock.

## **CARTE MAGIA (SPELL CARD)**

### **100/146 Esplosione dell'Anima (Soul Blast)**

**Maledizione**

**Sparatoria Maledizione X, Esaurire:** Scegli un personaggio in questa sparatoria. X è la determinazione del personaggio. Con un successo, manda il personaggio nel proprio covo esaurito. Con un successo di 6 o più, elimina il personaggio. Se non hai successo muovi questo Imbonitore nel proprio covo esaurito.

### **101/146 Asso nella Manica (Ace in the Hole)**

**Maledizione**

**Reagire Maledizione 6, Esaurire:** Quando riveli la tua mano duello in una sparatoria, esaurisci questo Imbonitore. Elimina una carta nella tua mano duello. Rimpiazzala con una carta presa dalla tua mano di gioco.

### **102/146 Ombra che Cammina (Shadow Walk)**

**Maledizione**

**Mezzogiorno Maledizione 7, Esaurire:** Muovi questo Imbonitore in un qualsiasi luogo.

**Sparatoria Maledizione 7, Esaurire:** Muovi questo Imbonitore per unirsi ad una posse. Puoi fare un'altra giocata Sparatoria.

### **103/146 Sangue Maledetto (Blood Curse)**

**Maledizione**

**Mezzogiorno Maledizione 9, Esaurire:** Un personaggio in questo luogo o in uno adiacente prende -1 influenza e -1 pallottola.

**Sparatoria Maledizione 9, Esaurire:** Un personaggio avversario prende -2 pallottola.

### **104/146 Scatenando L'Inferno (Raising Hell)**

**Maledizione**

**Sparatoria Maledizione 8, Esaurire:** Elimina una carta dalla tua mano di gioco. Un Abominio entra in gioco dalla tua Collina degli Stivali (*pagane tutti i costi*) e si unisce alla posse di questo Imbonitore. Elimina questa carta.

## **CARTE AZIONE (ACTION CARD)**

### **105/146 Stabilire chi Comanda (Establishin' Who's in Charge)**

**Incarico Mezzogiorno:** Obiettivo una proprietà in città. Se l'incarico ha successo, la proprietà guadagna permanentemente 1 punto controllo.

### **106/146 Sicari (Hired Guns)**

**Mezzogiorno:** Metti un personaggio dalla tua pila degli scarti nella tua mano.

### **107/146 Signora Fortuna (Lady Luck)**

**Mezzogiorno:** Puoi scartare quante carte vuoi durante la fase Tramonto.

### **108/146 Pescare dal Fondo (Bottom Dealin')**

**Risoluzione Imbroglione:** Scarta la mano duello imbroglione di un giocatore e rimpiazzala con le prime cinque carte del tuo mazzo (*queste carte dovranno essere scartate nella tua pila degli scarti*).

### **109/146 Fare la Scelta Più Intelligente (Make the Smart Choice)**

**Sparatoria:** Riduci la pallottola di un personaggio del valore della sua influenza. Il controllore del personaggio può muoverlo nel proprio covo esaurito. (*anche se è già esaurito*).

### **110/146 Sconfinamento (Trespassin')**

**Mezzogiorno:** Scegli una proprietà Privata che possiedi. I personaggi degli altri giocatori che si trovano nella proprietà scelta devono muoversi verso il proprio covo esauriti o guadagnare 1 taglia ognuno.

### **111/146 Asta (Auction)**

**Mezzogiorno:** Scegli una proprietà in gioco. La proprietà diventa Privata. Se tu possiedi e controlli questa proprietà. Guadagni 1 ghost rock per ogni personaggio controllato da un altro giocatore in questa proprietà.

### **112/146 La Posta si è Appena Alzata (The Stakes Just Rose)**

**Sparatoria:** Muovi uno dei tuoi personaggi all'interno della tua posse. Questo personaggio diventa stud.

### **113/146 Il Sole nei Tuoi Occhi (Sun in Yer Eyes)**

**Sparatoria:** Scegli un personaggio in questa sparatoria. Questo personaggio prende -2 pallottole (*fino a un minimo di 0*) e diventa draw.

### **114/146 Imboscata (Ambush)**

**Mezzogiorno Incarico, Esaurire:** Obiettivo un personaggio. Se l'obiettivo non è ricercato, aumenta la taglia su ogni tuo personaggio nella posse di 1. Se l'incarico ha successo, elimina il personaggio.

### **115/146 Coachwip!**

**Risoluzione Imbroglione:** Il giocatore con la mano imbroglione, deve esaurire uno dei suoi personaggi. Se questo avviene durante una sparatoria, questo personaggio deve invece essere eliminato. Se tu sei in possesso di una mano legale, tu scegli il personaggio che deve essere esaurito o eliminato.

### **116/146 Pitture di Guerra (War Paint)**

**Mezzogiorno:** Uno dei tuoi personaggi guadagna +2 pallottole.

### **117/146 Cattiva Compagnia (Bad Company)**

**Mezzogiorno:** Scegli un personaggio ricercato. Questo personaggio guadagna +3 pallottole ed è stud. Se il personaggio è scartato o eliminato, il giocatore responsabile guadagna 4 extra ghost rock.

### **118/146 Nascondersi nell'Ombra (Hiding in the Shadows)**

**Mezzogiorno:** Scegli uno dei tuoi personaggi. Gli altri giocatori non possono scegliere come bersaglio o colpire questo personaggio con abilità Sparatoria.

### **119/146 Colpire con il Calcio della Pistola (Pistol Whip)**

**Sparatoria:** Esaurisci un tuo personaggio in questa posse per mandare un personaggio di un'altra posse nel proprio covo esaurito. Il tuo personaggio prende -1 pallottola (*fino ad un minimo di 0*).

### **120/146 Armi Nascoste (Concealed Weapons)**

**Mezzogiorno:** I tuoi personaggi possono essere equipaggiati con beni e magie (*come una giocata Comprare*) anche se si trovano in un luogo che non controlli ed utilizzando una giocata Sparatoria.

### **121/146 Vola Piombo Caldo (Hot Lead Flyin')**

**Reagire:** Dopo che hai preso ferite per aver perso un round di una sparatoria, estrai. Per ogni personaggio che hai (*ancora nella posse*) con un valore più alto del valore della carta estratta, il vincitore prende 1 ferita.

### **122/146 Un Turno Buono (One Good Turn)**

**Mezzogiorno:** Pesca una carta.

**Risoluzione Imbroglia:** Guadagni 3 ghost rock.

### **123/146 Rapimento (Kidnappin')**

**Mezzogiorno Incarico, Esaurire:** Obiettivo un personaggio. La tua posse deve avere un totale di pallottole superiore alla pallottola del personaggio scelto come obiettivo. Aumenta la taglia su ogni personaggio nella tua posse di 1. Se l'incarico ha successo scarta l'obiettivo.

### **124/146 Messo alle Corde (Pinned Down)**

**Sparatoria:** Scegli un personaggio. Deve essere scelto come primo ferito. Se questo personaggio è il tiratore, prende -3 pallottole (*fino ad un minimo di minimo 0*)

### **125/146 Beccato! (Run 'em Down!)**

**Mezzogiorno:** Scegli un qualsiasi numero di tuoi personaggi che si trovano in un luogo, ognuno di essi deve avere un Cavallo. Muovili in un luogo adiacente dove ci sia un personaggio avversario che non abbia un Cavallo. Esaurisci questo personaggio. Tu puoi sfidare questo personaggio.

### **126/146 Cacciatore di Taglie (Bounty Hunter)**

**Mezzogiorno:** Un segnalino Pistolero con una pallottola 2-stud entra in gioco nel luogo dove è presente un personaggio ricercato. Il Pistolero sfida quel personaggio che non può rifiutare. Rimuovi il segnalino Pistolero dal gioco dopo la sparatoria.

### **127/146 Riserva (Reserves)**

**Mezzogiorno:** Guadagni 1 ghost rock.

### **128/146 Dicerie (Ruomors)**

**Mezzogiorno:** Scegli un personaggio. Questo personaggio prende -1 influenza finché si trova in un qualsiasi luogo che non sia il proprio covo.

### **129/146 Imbrogliando una Canaglia (Cheatin' Varmint)**

**Risoluzione:** Paga 5 ghost rock per abbassare di 2 livelli la mano duello di un giocatore.

**Risoluzione Imbroglia:** Abbassa di 2 livelli la mano duello di un giocatore.

### **130/146 Cavalli Freschi (Fresh Horses)**

**Mezzogiorno:** Rendi pronti tutti i tuoi Cavalli in un luogo. Qualsiasi abilità sui Cavalli che è stata usata precedentemente può essere usata un'altra volta.

### **131/146 Distrazione Magica (Magical Distraction)**

**Risoluzione Imbroglia:** Scarta una magia da un tuo personaggio in questa posse ed estrai. Il livello della tua mano duello è pari al valore della carta estratta. (*fino ad un livello massimo di 11*)

### **132/146 Estorsione (Extortion)**

**Mezzogiorno:** Scegli una proprietà che controlli ma che non possiedi. Guadagni un totale di ghost rock pari alla sua produzione.

### **133/146 Reclutamento Guide (Recruitment Drive)**

**Mezzogiorno Incarico:** Obiettivo la Town Square. (*Qualsiasi giocatore può opporsi a questo incarico*). Se l'incarico ha successo, metti un personaggio o una proprietà in gioco dalla tua pila degli scarti, riducine il costo di 5 ghost rock.

### **134/146 Impreparato (Unprepared)**

**Sparatoria:** Scegli un personaggio. Esaurisci questo personaggio e le sue carte equipaggiate. Il personaggio prende un -1 pallottola e non può usare le sue abilità. Le carte a lui equipaggiate perdono tutti i tratti, le abilità e i bonus pallottola.

### **135/146 Una Diligenza Arriva in Città (A Coach Comes to Town)**

**Incarico Mezzogiorno:** Obiettivo la Town Square (*qualsiasi giocatore può opporsi all'incarico*). Se l'incarico ha successo, guadagni 4 ghost rock. Se no, ogni altro giocatore con un personaggio nella posse avversaria guadagna 4 ghost rock.

### **136/146 Lanciare una Maledizione (Hex Slingin')**

**Risoluzione:** Scarta una Maledizione da un tuo personaggio in questa posse per aumentare il livello della tua mano duello di 2.

### **137/146 Questa è una Rapina! (This Is a Holdup!)**

**Mezzogiorno:** Esaurisci un tuo personaggio che si trova in una proprietà che non possiedi per prendere dal proprietario una quantità di ghost rock pari alla produzione della proprietà stessa. Aumenta la taglia sul tuo personaggio pari all'ammontare di ghost rock presi.

### **138/146 Sgomberare! (Clear Out!)**

**Mezzogiorno:** Muovi un tuo personaggio in una proprietà che possiedi ma che non controlli.

### **139/146 Mancato! (Missed!)**

**Sparatoria:** Rendi pronto uno dei tuoi personaggi in questa posse.

### **140/146 Ti Porterò Con Me (Takin' Ya With Me)**

**Reagire:** Dopo che hai preso le ferite per aver perso un round di una sparatoria, il tuo avversario prende 1 ferita a meno che ogni personaggio nella sua posse abbia il valore pallottola più alto del più alto valore pallottola tra i tuoi personaggi colpiti.

### **141/146 Bere Qualcosa di Forte (Good Stiff Drink)**

**Mezzogiorno:** Scegli l'abilità di un personaggio che è già stata usata. Questa abilità può essere utilizzata un'altra volta.

### **142/146 A Bruciapelo (Point Blank)**

**Risoluzione:** Esaurisci un tuo personaggio stud in questa posse. Il tuo avversario deve eliminare un personaggio nella propria posse che abbia un valore pallottola più basso di quello del tuo personaggio.

### **143/146 Un Tunnel Segreto (A Secret Tunnel)**

**Mezzogiorno:** Muovi un tuo personaggio da una proprietà in-città ad un'altra proprietà in-città. Devi possedere entrambe le proprietà (*muovilo senza esaurirlo*).  
Esegui un'altra giocata Mezzogiorno.

### **144/146 Joker Rosso**

Questa carta è utilizzata solo per la mano duello, la mano duello al ribasso e per estrarre. Tu decidi il suo seme e il suo valore. Elimina il joker dopo averlo usato.

### **145/146 Joker Nero**

Questa carta è utilizzata solo per la mano duello, la mano duello al ribasso e per estrarre. Tu decidi il suo seme e il suo valore. Elimina il joker dopo averlo usato.

### **146/146 Pistolero (Gunslinger)**

**Segnalino**

Non può essere incluso in nessun mazzo. Rimuovi questo segnalino dal gioco dopo questa sparatoria.

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo le carte originali del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere il gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

