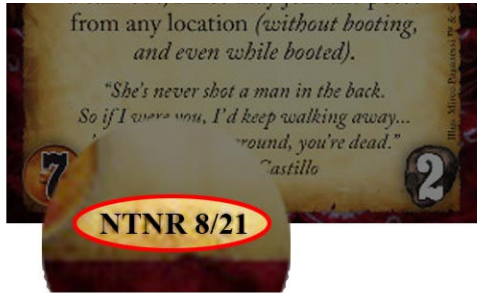


TRADUZIONE DELLE CARTE DELL'ESPANSIONE NEW TOWN, NEW RULES DI DOOMTOWN RELOADED

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



Per esempio Alice Stowe è identificata dal numero 8/21.

CARTE PERSONAGGIO (DUDE CARD):

01/21 Dulf Zug

02/21 Slade Lighbody

Imbonitore 2

Reagire: Dopo che Slade fallisce una verifica abilità Maledizione, estrai nuovamente e utilizza il nuovo risultato. Elimina la Maledizione dopo aver applicato i suoi (*eventuali*) effetti.

03/21 Rafi Hamid

Vice

Sparatoria: Uno o più dei tuoi Vice che si trovino in un qualsiasi luogo (luoghi) si uniscono ad una tua posse che si trova in una proprietà Governo (*muovili se necessario*).

04/21 Wylie Jenks

Vice

Wylie ha +1 pallottola per ogni personaggio ricercato nella posse avversaria.

05/21 Kyle Wagner

Scenziato Pazzo 2

Mezzogiorno, Esaurire: Se Kyle si trova in un Ranch, rendi pronto il Ranch. L'abilità del Ranch può essere usata un'altra volta in questo turno.

06/21 Lillian Morgan

Imbonitore 2

Quando Lillian entra in una posse, piazza 3 ghost rock su di lei. I ghost rock possono essere usati per pagare le abilità Sparatoria (*non sono una taglia*). Dopo la sparatoria scarta gli eventuali ghost rock che non sono stati utilizzati.

Sparatoria, Paga X Ghost Rock: X dei tuoi personaggi in un qualsiasi luogo (luoghi) si unisce alla posse di Lillian (*muovili se necessario*).

07/21 Ulysses Marks

Finchè Ulysses si trova in un Saloon, il Saloon ottiene 1 punto controllo addizionale.

Mezzogiorno: Se Ulysses si trova in un Saloon, muovi un altro personaggio che si trova nel suo stesso luogo nella Town Square esaurito.

08/21 Alice Stowe

Se uno dei tuoi personaggi ricercati accetta una sfida, Alice può unirsi alla posse da qualsiasi luogo (*senza esaurirsi, e anche se è già esaurita*).

09/21 Wilber Crowley

Imbonitore 1

10/21 Roderick Byre

Scenziato Pazzo 1

CARTE PROPRIETA' (DEED CARD)

11/21 Consiglio Cittadino (Town Council)

Privato – Governo

Controllore Reagire, Esaurire: Dopo che hai vinto una mano al ribasso, scegli un tuo personaggio, quel personaggio ottiene +3 influenza fino a dopo che la prima giocata Mezzogiorno (*incluso passare*) viene risolta.

12/21 Il R&D Ranch (The R&D Ranch)

Privato – Ranch – Fuori Città – Sperimentale

Controllore Mezzogiorno, Esaurire: Guadagni 2 ghost rock ed estrai. Se la carta estratta è di fiori, scarta questa proprietà e tutte le carte in questo luogo.

CARTE BENI (GOOD CARD)

13/21 Elmetto Telepatico (Telepathy Helmet)

Marchingegno – Difficoltà 5

Se sei il Vincitore, questo personaggio non può essere il bersaglio delle abilità Sparatoria degli altri giocatori.

Ripetere Mezzogiorno, Paga 1 Ghost Rock: Guarda la mano di un giocatore.

14/21 Segugio Fedele (Faithful Hound)

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

Sparatoria, Esaurire: Scegli un bene nella posse avversaria ed estrai. Se la carta estratta ha un valore più basso del bene scelto, scarta quel bene.

15/21 Trivella al Plasma (Plasma Drill)

Marchingegno – Difficoltà 8

Mezzogiorno, Paga 1 Ghost Rock, Esaurire: Esaurisci questo personaggio e scegli una proprietà in un luogo adiacente, il proprietario deve pagare un ammontare di ghost rock pari alla sua produzione. Se non vuole o non può, scarta la proprietà (*qualsiasi personaggio che si trova in essa si sposta nel proprio covo esaurito*).

CARTE MAGIA (SPELL CARD)

16/21 Marchio della Paralisi (Paralysis Mark)

Maledizione

Mezzogiorno Maledizione X, Esaurire: X è il valore di un personaggio in questo luogo o in uno adiacente. Esaurisci il personaggio.

17/21 Dimenticare (Forget)

Maledizione

Mezzogiorno Maledizione 5, Esaurire: Scegli un'abilità scritta su un personaggio che si trova in questo luogo o in uno adiacente. Il personaggio non può usare la sua abilità fino alla conclusione della fase Tramonto.

CARTE AZIONE (ACTION CARD)

18/21 Sfiancarlo (Make 'em Sweat)

Sparatoria: Esaurisci un tuo personaggio per ridurre la pallottola di un altro personaggio del valore della pallottola del tuo personaggio. Se il suo valore viene ridotto a 0 (*o meno*), esauriscilo.

19/21 Porta sul Retro (Back Ways)

Mezzogiorno: Muovi un tuo personaggio ricercato in un altro luogo (*senza esaurirlo*).

20/21 Assoldare un Aiuto (Hired Help)

Sparatoria: Un segnalino Pistolero 2-stud entra in gioco e si unisce alla tua posse.

21/21 Troppa Attenzione (Too Much Attention)

Mezzogiorno: Esaurisci un personaggio ricercato

Mezzogiorno: Esaurisci una carta che ha un valore di uno o più punti controllo.

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.

