

CONTENITORE PER CAMPIONI

Attrezzatura ♦ Vetro ♦ Scienza



Mentre ti trovi in un Altro Mondo, puoi rinunciare al tuo Movimento per cercare un campione della flora o della fauna locale da mettere nel contenitore. Effettua un test di Astuzia 5+. In caso di successo, il contenitore è riempito. La prossima volta che visiti l'Ambulatorio Medico, puoi vendere il *Contenitore per Campioni* pieno al Dottore per D6x100\$.
Limite 1

\$150

GREMBIULE DEL CHIRURGO DA CAMPO

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Busto



Sei abituato al bagno di sangue delle dissezioni e della medicina da campo.

Ogni volta che uccidi un Nemico, puoi Curare 1 Sanità Mentale.



\$925

INIEZIONE ANTIVELENO

Spinta ♦ Iniezione



Realizzata da campioni di veleno di Ragno del Vuoto recuperato nelle miniere.

Per la prossima Avventura, sei Immune ai segnalini Veleno e a qualsiasi effetto come Velenoso o Avvelenato.

Limite 1 Iniezione alla volta

\$10

INIEZIONE DI PIETRA OSCURA

Spinta ♦ Iniezione ♦ Pietra Oscura



Una sorta di vaccino composto da minuscole particelle di Pietra Oscura.

Per la prossima Avventura, una volta per turno puoi ripetere un tiro di Forza di Volontà fallito per evitare un Colpo Corruzione.

Limite 1 Iniezione alla volta.

\$100

INIEZIONE DI SYCORATH

Spinta ♦ Iniezione



Estratto dalla terza sacca dell'addome inferiore degli HellBat, questo liquido intenso velocizza i tempi di risposta e affina i sensi. Tuttavia, può causare una forte dipendenza.

Per la prossima Avventura, ottieni +1 Iniziativa e +1 Movimento. Subisci inoltre immediatamente 1 punto Corruzione. La prossima volta che partecipi ad un'Avventura senza l'*Iniezione di Sycorath*, subisci -1 Iniziativa (minimo 1) a causa di una temporanea crisi d'astinenza.

Limite 1 Iniezione alla volta.

\$250

INIEZIONE DI VUOTO NEBULIZZATO

Spinta ♦ Iniezione ♦ Vuoto



Un potente siero distillato dal denso muco che si trova spesso vicino ai portali verso Altri Mondi.

Per la prossima Avventura, ottieni +1 Grinta Max e inizi l'Avventura con Grinta Massima. Subisci inoltre immediatamente 1 punto Corruzione.

Limite 1 Iniezione alla volta.

\$500

SEGAOSSA

Attrezzatura ♦ Arma Bianca



Spendi 1 Grinta quando infliggi 1 o più Ferite ad un Nemico con un Colpo Combattività per ridurre permanentemente la Difesa di quella miniatura a 0. Non può essere applicata su miniature con l'abilità Coriaceo.



\$1,100

STRUMENTI DA SCIENZIATO

Attrezzatura ♦ Arma Bianca ♦ Scienza



La tua Combattività base ora è uguale alla tua Astuzia.



\$4,800

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>	  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>	  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>
---	---	---

  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>	  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>	  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>
---	---	---

  <p>SHADOWS OF BRIMSTONE™</p>	<p>ACCETTA INDIANA</p> <p>Attrezzatura • Arma Bianca • Tribale</p>   <p>Avamposto di Frontiera</p> <p>I tuoi Colpi Combattività infliggono +1 Danno.</p> <p>SOLO TRIBALE, VIAGGIATORE O FRONTIERA</p> <p>UPGRADE SLOTS</p>   <p>\$750</p>	<p>BARATTOLO DI ICORE DI HELLBAT</p> <p>Attrezzatura • Vetro • Vuoto</p>   <p>Avamposto di Frontiera</p> <p>Puoi rompere questo barattolo in qualsiasi momento per rilasciare i feromoni di HellBat, distraendo le creature vicine. Quando lo fai, tutti gli Eroi, fino alla fine del turno, ottengono +1 Iniziativa e superano automaticamente i test di Fuga.</p> <p>\$200</p>
---	--	--

COLTELLO DA CACCIA

Attrezzatura ♦ Arma Bianca ♦ Lama



Avamposto di Frontiera

Una volta per turno, puoi ripetere il tiro di uno dei tuoi dadi *Per Colpire in Mischia*.

Finché hai 2 *Coltelli da Caccia* equipaggiati, ottieni questo bonus per ciascuno di essi, oltre a +1 **Combattività**.

UPGRADE SLOTS

\$250

COLTELLO TRIBALE

Attrezzatura ♦ Arma Bianca ♦ Tribale ♦ Lama



Avamposto di Frontiera

+1 COMBATTIVITÀ
Ogni volta che uccidi un Nemico, Curi 1 Sanità.

SOLO TRIBALE, VIAGGIATORE O FRONTIERA

UPGRADE SLOTS

\$1,200

GUANTI MILITARI

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Guanti



Avamposto di Frontiera

I tuoi **Colpi Critici** infliggono +1 **Danno**.

UPGRADE SLOTS

\$1,650

MANNAIA DA SPACCO

Attrezzatura ♦ Arma Bianca



Avamposto di Frontiera

+2 COMBATTIVITÀ
Usa il D8 per il **Danno**.

UPGRADE SLOTS

\$5,650

PICCO

Attrezzatura ♦ Arma Bianca



Avamposto di Frontiera

+1 COMBATTIVITÀ
Una volta per turno, quando trovi della **Pietra Oscura** puoi ottenerne 1 extra. **Limite 1**

UPGRADE SLOTS

\$900

RACCONTI DI GUERRA

Frontiera



Avamposto di Frontiera (Evento)

Parlando con alcuni soldati, vi scambiate storie su come passate il vostro tempo a combattere creature indicibili!

Una volta durante l'Avventura, puoi Ripetere il tiro per il **Danno** di uno dei tuoi **Colpi**.

Scarta questa carta alla fine dell'Avventura.

RICONOSCIMENTO DELL'AVAMPOSTO

Attrezzatura ♦ Legge ♦ Icona

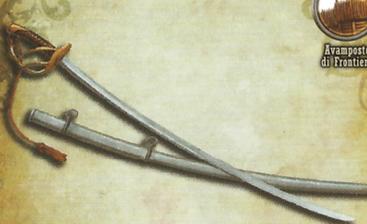


Avamposto di Frontiera (Evento)

Ottieni la Parola Chiave **Legge**. Se hai la Parola Chiave **Fuorilegge**, devi scegliere se mantenerla o sostituirla con la Parola Chiave **Legge**.

SCIABOLA DA CAVALLERIA

Attrezzatura ♦ Arma Bianca ♦ Lama



Avamposto di Frontiera

Durante la tua Attivazione puoi effettuare un **Attacco a Distanza** e un **Attacco in Mischia**. Se lo fai, nessuno di questi **Attacchi** può ottenere **Colpi Critici**.

UPGRADE SLOTS

\$1,800

STIVALI DA DESERTO

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Stivali



Avamposto di Frontiera

Attacco Gratuito (una volta per **Combattimento**)
1 Combattività
Usa il **Dado Pericolo** per il **Danno**.

UPGRADE SLOTS

\$2,100



FRONTIER TOWN ITEMS

SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS

SHADOWS OF BRIMSTONE™

ABITI SACRI

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Vestito ♦ Sacro

Chiesa

Le semplici vesti dei fedeli.

+3 SALUTE

SOLO SACRO

UPGRADE SLOTS

\$600

AURA DELLA FORZA D'ANIMO

Aura Benedetta ♦ Scudo

Chiesa

ARMATURA SPIRITUALE 5+

(Puoi ricevere quest'Aura solamente dopo aver superato un test di Spirito 4+)

Scarta questa carta alla fine dell'Avventura.

Limite 1 Aura Benedetta alla volta.

\$150

AURA DELLA SOPPORTAZIONE

Aura Benedetta ♦ Scudo

Chiesa

ARMATURA 5+

(Puoi ricevere quest'Aura solamente dopo aver superato un test di Spirito 4+)

Scarta questa carta alla fine dell'Avventura.

Limite 1 Aura Benedetta alla volta.

\$200

AURA DELL'IRA

Aura Benedetta

Chiesa

Una volta durante questa Avventura puoi aggiungere +D6 Danni ad uno dei tuoi Colpi.

(Puoi ricevere quest'Aura solamente dopo aver superato un test di Spirito 4+)

Scarta questa carta alla fine dell'Avventura.

Limite 1 Aura Benedetta alla volta.

\$100

AURA DI PROTEZIONE

Aura Benedetta ♦ Scudo

Chiesa

ARMATURA 6+

ARMATURA SPIRITUALE 6+

(Puoi ricevere quest'Aura solamente dopo aver superato un test di Spirito 4+)

Scarta questa carta alla fine dell'Avventura.

Limite 1 Aura Benedetta alla volta.

\$250

CONVERSIONE

Sacro

Chiesa

"Sei rinato!"

Guadagni +1 Spirito e la Parola Chiave Sacro.

Tuttavia, ogni volta che visiti il Saloon, devi tirare un D6: se ottieni 1 o 2, sei ricaduto nelle tue vecchie abitudini, perdendo così il bonus.

Non disponibile per gli Eroi Sacri

\$500

CROCE DELLA VENDETTA

Attrezzatura ♦ Arma Bianca ♦ Sacro

Chiesa

La croce del martire caduto.

Finché hai meno di tutta la Salute, i tuoi Colpi Combattività infliggono +1 Danno.

Finché hai meno della metà della Salute, i tuoi Colpi Combattività infliggono +2 Danni.

SOLO SACRO

UPGRADE SLOTS

\$2,350

FIALA CON LA CENERE DI BRIMSTONE

Attrezzatura ♦ Vuoto



Rompi la fiala per liberare la primordiale energia del Vuoto contenuta all'interno.

Attacco Gratuito:
Scartala per infliggere immediatamente 1 Ferita ad ogni Nemico adiacente, ignorando la Difesa.

Chiesa

\$250

ICONA DI RESISTENZA

Attrezzatura ♦ Sacro ♦ Icona



Una volta per turno, puoi Ripetere il tiro di un singolo dado di Difesa fallito.
Limite 1

SOLO SACRO

Chiesa

\$1,400

INCENSIERE DELL'ILLUMINAZIONE

Attrezzatura ♦ Luce ♦ Sacro



Una volta per Avventura, puoi automaticamente superare con successo un Tiro Fede per Pronunciare un Sermone (anche se i dadi sono già stati tirati). *Limite 1*

SOLO SACRO

UPGRADE SLOTS

Chiesa

\$3,200

LIBRO DELL'ARMAGEDDON

Attrezzatura ♦ Libro ♦ Sacro ♦ Icona



+1 COMBATTIVITÀ
Quando Pronunci un qualsiasi Sermone *Giudizio* aggiungi +1 al Tiro Fede (i doppi naturali come risultato dei dadi attivano ugualmente la Corruzione da Sermoni Pericolosi).

SOLO SACRO

UPGRADE SLOTS

Chiesa

\$5,600

LIBRO SACRO

Attrezzatura ♦ Libro ♦ Sacro ♦ Icona



+1 *Limite 1*
+1 COMBATTIVITÀ

SOLO SACRO

UPGRADE SLOTS

Chiesa

\$800

© 2014, Flying Frog Productions, LLC.

PERGAMENA DI PROTEZIONE

Attrezzatura ♦ Sacro ♦ Pergamena



Scarta questa carta per cancellare una carta *Oscurità* se ottieni 3+ tirando un D6.

SOLO SACRO

Chiesa

\$400

SCUDO PROTETTIVO

Sacro



La tua mente, benedetta dai servitori dell'Ordine, è temprata dal terrore crescente di ciò che vedi.

Cancella gratuitamente una carta *Oscurità* o *Terrore Crescente*.
Scarta questa carta una volta utilizzata o alla fine dell'Avventura.

Chiesa (Evento)

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™



FRONTIER TOWN
ITEMS

SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS

SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS

SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

ARMONICA
Attrezzatura ♦ Musica

Spendi 1 Grinta per Curare
D3+1 Sanità Mentale.

**SOLO FRONTIERA
O VIAGGIATORE**

UPGRADE SLOTS

Emporio

\$500

CAPPELLO BIANCO
Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo

Spendi 1 Grinta per Curare
Salute/Sanità Mentale (in qualsiasi
combinazione) pari al tuo attuale
Livello Eroe.

UPGRADE SLOTS

Emporio

\$6,400

CAPPELLO DA CAVALLERIZZO
Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo

+1 SALUTE
Ottieni la Parola Chiave Viaggiatore.

UPGRADE SLOTS

Emporio

\$350

CAPPELLO DA COWBOY
Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo

+1 GRINTA MAX

UPGRADE SLOTS

Emporio

\$2,500

CAPPELLO DA SCOUT
Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo

+1 MOVIMENTO
Ottieni la Parola Chiave Esploratore.

UPGRADE SLOTS

Emporio

\$600

CAPPELLO DA VETERANO DI GUERRA
Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo

+2 SANITÀ MENTALE

UPGRADE SLOTS

Emporio

\$525

CAPPELLO DI FRONTIERA

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo



Finché sei in Città, tira 1 dado extra in tutti i test di Attributo. In Città cominci con 1 Grinta extra.

UPGRADE SLOTS

\$1,650

CAPPELLO LEGGENDARIO

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo



All'inizio di ogni Avventura, hai un Segnalino Rivivere a tuo uso esclusivo.

UPGRADE SLOTS

\$7,000

CAPPELLO NERO

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo



Subisci 1 Colpo Corruzione per Curare 3 Ferite.

UPGRADE SLOTS

\$7,000

DOPPIETTA

Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Fucile



GITTATA: 4
SPARI: 2

Usa il D8 Per Colpire e per il Danno (6, 7 e 8 sono considerati Colpi Critici).

UPGRADE SLOTS

\$2,800

FUCILE DA CACCIA

Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Lunga Gittata



GITTATA: 12
SPARI: 1
DANNO +2

UPGRADE SLOTS

\$1,500

FUCILE

Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Fucile



GITTATA: 5
SPARI: 1

Usa il D8 Per Colpire e per il Danno (6, 7 e 8 sono considerati Colpi Critici).

UPGRADE SLOTS

\$1,200

GIACCA LUNGA

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Vestito



+4 SALUTE

UPGRADE SLOTS

\$1,500

GIACCA

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Vestito



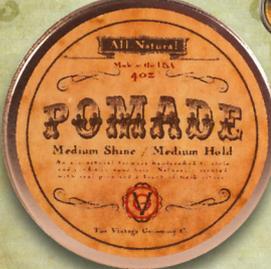
+1 SALUTE
+1 SANITÀ MENTALE

UPGRADE SLOTS

\$400

LOZIONE PER CAPELLI

Attrezzatura ♦ Pulizia



In Città puoi iniziare con +1 Grinta. Dopo ogni uso, scartala se ottieni 1 o 2 tirando un D6.
Limite 1

UPGRADE SLOTS

\$50

PISTOLA AD ESTRAZIONE RAPIDA
 Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Pistola



Emporio

GITTATA: 6
SPARI: 2

+1 Iniziativa nel primo turno di Combattimento.

UPGRADE SLOTS

\$1,050

PISTOLA DA MANICA
 Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Pistola ♦ Leggera



Emporio

Attacco Gratuito
 (una volta per Combattimento)

GITTATA: 3
SPARI: 1

Colpi Critici ottenendo 5 o 6.

SOLO ARTISTA

UPGRADE SLOTS

\$800

© 2014, Flying Frog Productions, LLC.

PISTOLA DEL PISTOLERO
 Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Pistola



Emporio

GITTATA: 7
SPARI: 3

UPGRADE SLOTS

\$2,450

PISTOLA LEGGERA
 Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Pistola ♦ Leggera



Emporio

GITTATA: 6
SPARI: 2

Non infligge Colpi Critici.

UPGRADE SLOTS

\$250

PISTOLA
 Attrezzatura ♦ Arma da Fuoco ♦ Pistola



Emporio

GITTATA: 6
SPARI: 2

UPGRADE SLOTS

\$500

© 2014, Flying Frog Productions, LLC.

PONCHO
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Spalle



Emporio

+2 SALUTE
 Ignora gli effetti Climatici.

**SOLO FUORILEGGE
 O VIAGGIATORE**

UPGRADE SLOTS

\$950

PROIETTILI D'ARGENTO
 Attrezzatura ♦ Munizioni



Emporio

Scarta questa carta:
 Fino alla fine dell'Avventura, tutti i tuoi Colpi con **Armi da Fuoco** infliggono +1 Danno contro Nemici **Bestia** (o +2 contro **Lupi Mannari**).

Limite 1 Munizioni alla volta.

\$50

PROIETTILI DEL VUOTO
 Attrezzatura ♦ Munizioni



Emporio

Scarta questa carta:
 Fino alla fine dell'Avventura, tutti i tuoi Colpi con **Armi da Fuoco** infliggono +1 Danno contro Nemici **Vuoto**.

Limite 1 Munizioni alla volta.

\$50

PROIETTILI DEMON
 Attrezzatura ♦ Munizioni



Emporio

Scarta questa carta:
 Fino alla fine dell'Avventura, tutti i tuoi Colpi con **Armi da Fuoco** infliggono +1 Danno contro Nemici **Demone**.

Limite 1 Munizioni alla volta.

\$50

PROIETTILI SACRI

Attrezzatura ♦ Munizioni



Scarta questa carta:
Fino alla fine dell'Avventura, tutti
i tuoi Colpi con *Armi da Fuoco*
infliggono +1 Danno contro
Nemici *Non Morto*.

Limite 1 Munizioni alla volta.

\$50

SOMBRERO

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo



A meno che tu non sia KO, Cura
1 Sanità all'inizio di ogni turno.

SOLO FUORILEGGE

UPGRADE SLOTS



\$3,800

SPOLVERINO

Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Vestito



ARMATURA 6+

UPGRADE SLOTS



\$1,800

TENDA

Attrezzatura ♦ Sopravvivenza



Ottieni +1 in tutti i tiri
sulla Tabella dei Pericoli
dell'Accampamento.

Limite 1

\$1,200

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™





FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

ANTICA RUNA

Upgrade ♦ Runa




Collegala ad un qualsiasi Oggetto.

Bonus:
Attacco Gratuito
Una volta per Avventura, infliggi D6 Danni a tutti i Nemici adiacenti, ignorando la Difesa.

RICHIESTE



ASSEMBLAGGIO DEL VUOTO

Upgrade ♦ Pietra Oscura ♦ Vuoto




Collegalo ad una qualsiasi **Arma da Fuoco**.

Bonus:
Una volta per Combattimento, aggiungi 1 Dado Pericolo al Danno inflitto da un singolo Colpo di questa **Arma da Fuoco**. +15

RICHIESTE



\$2,200

CANNA IN PIETRA OSCURA

Upgrade ♦ Pietra Oscura




Collegala ad una qualsiasi **Arma da Fuoco**.

Bonus:
L'**Arma da Fuoco** ora ottiene +4 Gittata. +6

RICHIESTE



\$225

CASSAFORTE

Attrezzatura ♦ Contenitore




Contiene fino a 8 **Pietre Oscure**. Ogni **Pietra Oscura** all'interno è **Nascosta** e non causa **Colpi Corruzione**.

RICHIESTE



\$600

CAVALLO DA CAVALLERIA

Trasporto ♦ Animale



Ottieni 10 XP ogni volta che **Viaggi**.
+2 Forza mentre stai **Viaggiando**.
Limite 1 Trasporto

\$600

CAVALLO INDIANO

Trasporto ♦ Animale



Ottieni 10 XP ogni volta che **Viaggi**.
+2 Spirito mentre stai **Viaggiando**.
Limite 1 Trasporto

\$600

CAVALLO SPITFIRE

Trasporto ♦ Animale



Ottieni 10 XP ogni volta che **Viaggi**.
Tira un dado extra in tutti i test di Attributo mentre stai **Viaggiando**.
Limite 1 Trasporto

SOLO ARTISTA o SHOWMAN

\$800

CAVALLO VELOCE

Trasporto ♦ Animale



Ottieni 10 XP ogni volta che **Viaggi**.
+2 Agilità mentre stai **Viaggiando**.
Limite 1 Trasporto

\$600

CORAZZA DEL VUOTO

Attrezzatura ♦ Pietra Oscura ♦ Indumento ♦ Busto ♦ Vuoto



-1 AGILITÀ
ARMATURA 4+ +12

\$3,800

DILIGENZA

Trasporto ♦ Animale ♦ Carro



Può trasportare fino a 6 Eroi. Quando la tua Banda di Eroi **Viaggia**, ogni Eroe nella **Diligenza** ottiene 15 XP. Inoltre, una volta per **Viaggio**, puoi cancellare un tiro appena effettuato sulla **Tabella dei Pericoli di Viaggio** (prima di risolverne gli effetti).
Limite 1 Diligenza per Banda di Eroi

\$3,200

FERRI DI CAVALLO IN PIETRA OSCURA

Update ♦ Pietra Oscura



Collegali ad un qualsiasi **Trasporto Animale**.
Bonus:
Quando effettui un tiro di dadi sulla **Tabella dei Pericoli di Viaggio**, puoi effettuare un secondo tiro e scegliere quale risultato mantenere. +4

\$800

FIBBIA DI PIETRA OSCURA

Attrezzatura ♦ Pietra Oscura ♦ Indumento ♦ Cintura



Quando effettui un tiro di dadi sulla **Tabella delle Mutazioni**, puoi effettuare un secondo tiro e scegliere quale risultato mantenere. +3

\$450

IMPUGNATURA IN PIETRA OSCURA

Upgrade ♦ Pietra Oscura



Collegala ad una qualsiasi **Arma Bianca** o **Arma da Fuoco**.
Bonus:
L'oggetto ora ottiene +1 Sparo (Arma da Fuoco) o +1 Combattività (Arma Bianca). +8

RICHIEDE

\$1,200

INTARSIO IN PIETRA OSCURA

Upgrade ♦ Pietra Oscura



Collegalo ad una qualsiasi **Arma Bianca** o **Arma da Fuoco**.

Bonus:
Una volta per Attacco con quest'Arma, puoi Ripetere un singolo tiro Per Colpire.

RICHIESTE

\$700

MARTELLLO DEL VUOTO

Attrezzatura ♦ Pietra Oscura ♦ Arma Bianca ♦ Vuoto



I tuoi Colpi Combattività infliggono +3 Danni e ogni Colpo infligge 1 Ferita automatica a tutti i Nemici adiacenti al bersaglio, ignorando la Difesa.

\$4,800

MUSTANG

Trasporto ♦ Animale



Ottieni 10 XP ogni volta che Viaggi. +1 Grinta in Viaggio/Città.

Limite 1 Trasporto

\$1,200

PROIETTILI DI PIETRA OSCURA

Attrezzatura ♦ Pietra Oscura ♦ Munizioni



Scartali per fare in modo che tutti i tuoi Colpi con **Armi da Fuoco** infliggano +1 Danno fino alla fine dell'Avventura.

Limite 1 Munizioni alla volta

\$200

RUNA DEL CORAGGIO

Upgrade ♦ Runa



Collegala ad un qualsiasi Oggetto.

Bonus:
Una volta per Avventura, puoi ottenere automaticamente un successo da un singolo tiro di dado di **Forza di Volontà**, anche se quel risultato non è andato a buon fine.

UPGRADE SLOTS

\$600

RUNA DELLA PROTEZIONE

Upgrade ♦ Runa



Collegala ad un qualsiasi Oggetto.

Bonus:
Una volta per Avventura, puoi ottenere automaticamente un successo da un singolo tiro di dado di **Difesa**, anche se quel risultato non è andato a buon fine.

UPGRADE SLOTS

\$600

RUNA DELLA RICGENERAZIONE

Upgrade ♦ Runa



Collegala ad un qualsiasi Oggetto.

Bonus:
All'inizio di ogni turno, se non sei KO puoi Curare 1 Ferita. Distruggi questa Runa (scartala) per Curare una Lesione o una Mutazione.

UPGRADE SLOTS

\$1,800

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN
ITEMS



SHADOWS
OF
BRIMSTONE™



BOTTE
 Attrezzatura ♦ Contenitore



Saloon

Può contenere fino a 3 Segnalini Whiskey.

UPGRADE SLOTS

\$300

CAPPELLINO
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo



Saloon

Una volta per Avventura, puoi rimuovere 1 punto Corruzione.

SOLO PIANISTA

UPGRADE SLOTS

\$2,450

CAPPELLINO
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Copricapo



Saloon

Una volta per Avventura, puoi rimuovere 1 punto Corruzione.

SOLO RAGAZZA DEL SALOON

UPGRADE SLOTS

\$2,450

CERA PER BAFFI
 Spinta ♦ Attrazione



Saloon

Alla fine di ogni turno in cui hai Curato 1 o più Ferite/Sanità ad altri Eroi tramite la tua abilità *Presenza Confortante*, guadagni +5 XP. Scarta questa carta alla fine dell'Avventura. *Limite 1*

SOLO PIANISTA

\$100

CORSETTO A STECCHE
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Busto



Saloon

ARMATURA 6+

SOLO RAGAZZA DEL SALOON

UPGRADE SLOTS

\$1,200

CORSETTO DI PIETRA OSCURA
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Busto ♦ Pietra Oscura



Saloon

ARMATURA 5+ +1 GRINTA MAX

SOLO RAGAZZA DEL SALOON +8

\$3,200

DADI FORTUNATI
 Attrezzatura ♦ Monile



Saloon

+1 FORTUNA

Una volta per Avventura, puoi aggiungere +1 ad un singolo risultato di un qualsiasi dado che hai appena tirato. *Limite 1*

UPGRADE SLOTS

\$1,000

GILET DI PELLE
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Busto



Saloon

ARMATURA 6+

SOLO PIANISTA

UPGRADE SLOTS

\$1,200

GILET DI PIETRA OSCURA
 Attrezzatura ♦ Indumento ♦ Busto ♦ Pietra Oscura



Saloon

ARMATURA 5+ +1 GRINTA MAX

SOLO PIANISTA +8

\$3,200

MAZZO DI CARTE DEL GIOCATORE D'AZZARDO
 Attrezzatura ♦ Monile



+1 ASTUZIA
 Una volta per Avventura, puoi Cancellare e ripescare una carta Oscurità appena pescata.
 Limite 1

\$850

PROFUMO
 Spinta ♦ Attrazione



Alla fine di ogni turno in cui hai Curato 1 o più Ferite/Sanità ad altri Eroi tramite la tua abilità *Presenza Confortante*, guadagni +5 XP. Scarta questa carta alla fine dell'Avventura. **Limite 1**

SOLO RAGAZZA DEL SALOON

\$100

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS

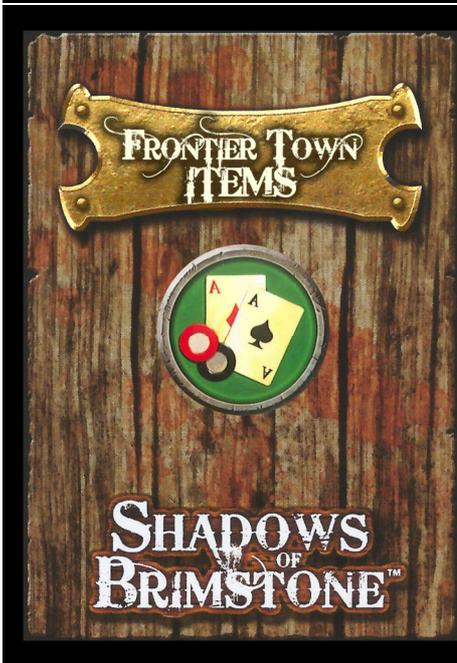
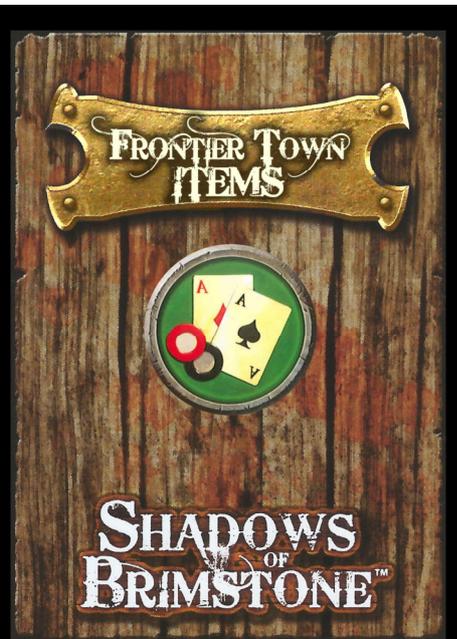
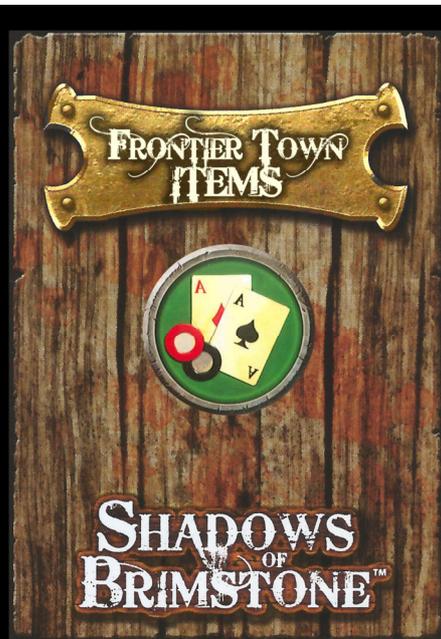
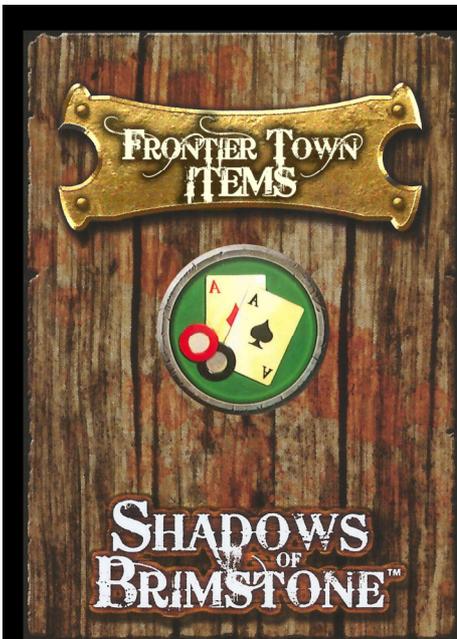


SHADOWS OF BRIMSTONE™

FRONTIER TOWN ITEMS



SHADOWS OF BRIMSTONE™



RIFINITURA
Upgrade ♦ Pietra Oscura

Collegala ad
una qualsiasi
Arma da Fuoco
o **Arma Bianca**.

Bonus:
Questo Oggetto ora infligge +1 Danno.
Limite 1

SOLO EROE RANCHER +12

RICHIEDE

\$0

Rancher (Upgrade
Trascinato
Fabbricare)

A card with a parchment-like background. At the top is a metal banner with the text "RIFINITURA" and "Upgrade ♦ Pietra Oscura". Below is an illustration of a revolver and a cowboy hat. To the left of the illustration is a purple icon of a hand holding a card. To the right is a small circular icon of a cowboy. Below the illustration is the text "Collegala ad una qualsiasi Arma da Fuoco o Arma Bianca." followed by "Bonus: Questo Oggetto ora infligge +1 Danno. Limite 1". At the bottom left is a red banner with "SOLO EROE RANCHER" and "+12" next to a small icon. Below that is "RICHIEDE" and a small icon. At the bottom right is a gold circle with "\$0".

