

RETARD

Le Chasseur donnant cette carte à Dracula ne jouera pas au prochain tour.

A Jouer Immédiatement

BLASPHEME

Dracula envoie un de ses sbires afin de détruire une Hostie Divine placée sur une ville. Le marqueur Hostie posé sur le plateau et le pion Arme du Chasseur concerné sont immédiatement défaussés.

A Conserver

PIÈGE

En jouant cette carte, Dracula ou un de ses Agents pourra rajouter 1 à son jet d'initiative pour le round de combat de son choix.

A Conserver

RETARD

Le Chasseur donnant cette carte à Dracula ne jouera pas au prochain tour.

A Jouer Immédiatement

MAUVAIS TUYAU

Lorsqu'un Chasseur tente d'attraper un train, jouez cette carte au lieu de le laisser effectuer un jet sur la Table Ferroviaire. Le Chasseur subira automatiquement un "retard bureaucratique".

A Conserver

RETARD

Le Chasseur donnant cette carte à Dracula ne jouera pas au prochain tour.

A Jouer Immédiatement

VISITE NOCTURNE

A jouer sur n'importe quel Chasseur mordu : celui-ci devra endurer immédiatement deux Blessures. S'il n'y a pas de Chasseur mordu, rejetez cette carte.

A Jouer Immédiatement

HEURE DES TÉNÉBRES

Au lieu d'effectuer un jet Jour/Nuit, jouez cette carte au début d'un combat contre les Chasseurs. Le combat aura alors lieu automatiquement de nuit.

A Conserver

ORDRE DÉMONIAQUE

A la fin de son tour, Dracula peut immédiatement réarranger tous les pions Rencontre qu'il a déjà disposés sur son plateau.

A Conserver

RENFORTS TZIGANES

Jouez cette carte immédiatement après qu'un Chasseur ait affronté un Tzigane (en le tuant, en s'enfuyant ou même en l'évitant à l'aide d'une carte Événement). Le Chasseur devra rencontrer un second tzigane, avant de pouvoir tenter quoi que ce soit d'autre.

A Conserver

WALPURGIS NACHT

Dracula doit passer un tour pour jouer cette carte. Il regagnera immédiatement un nombre de Points de Sang équivalent au résultat d'un jet de dé.

A Conserver

PIÈGE

En jouant cette carte, Dracula ou un de ses Agents pourra rajouter 1 à son jet d'initiative pour le round de combat de son choix.

A Conserver

RAPIDITE DÉMONIAQUE

A la fin de son tour, Dracula peut jouer cette carte qui lui permettra d'avoir droit à un nouveau tour. Il sera obligé de se déplacer au cours de ce tour supplémentaire.

A Conserver

INFLUENCE VAMPIRIQUE

Jouez immédiatement cette carte sur n'importe quel Chasseur mordu. S'il n'y en a aucun, rejetez la carte. Vous pouvez regarder toutes les Cartes Événement/Pions de Combat du Chasseur. Celui-ci doit également vous révéler quel sera son prochain déplacement.

A Jouer Immédiatement

FOUILLE À LA DOUANE

Jouez cette carte au moment où un Chasseur entre dans un port ou franchit la Limite Est/Ouest. Il devra immédiatement rejeter tous ses pions Arme et n'aura pas le droit de jouer au prochain tour. Il pourra terminer normalement son tour actuel. Dracula ne peut pas jouer cette carte si la ville dans laquelle le Chasseur pénètre contient un pion Rencontre.

A Conserver

PIÈGE

En jouant cette carte, Dracula ou un de ses Agents pourra rajouter 1 à son jet d'initiative pour le round de combat de son choix.

A Conserver

PRESSE À SENSATION

Si les Chasseurs jouent la carte Événement *Reportage*, jouez celle-ci juste derrière. Vous pourrez alors citer deux villes dont une sera votre localisation exacte.

A Conserver

SÉDUCTION

Lorsqu'un Chasseur découvre un pion Rencontre Vampire durant sa Phase d'Action, jouez cette carte même si le Chasseur n'a pas l'intention de détruire le Vampire. Le Chasseur est mordu et le pion Vampire retourne dans la réserve de pions Rencontre.

A Conserver

RAGE

Au début du combat, une fois le jet Jour/Nuit effectué, Dracula peut voir tous les pions Arme des Chasseurs impliqués dans la bataille. Il peut ensuite arracher l'une des Armes des mains de son adversaire, obligeant celui-ci à la défausser immédiatement. Le combat se déroule ensuite normalement, mais Dracula ne pourra pas tenter de s'enfuir avant 1 à 6 rounds (lancez un dé).

A Conserver

POUVOIR DÉMONIAQUE



Jouez cette carte immédiatement après qu'un Chasseur ait joué une carte Événement. Elle permet d'en annuler les effets.

A Conserver



CONTRÔLE DES TEMPÊTES

Jouez cette carte sur n'importe quel Chasseur ou groupe de Chasseurs se trouvant dans un secteur maritime au début de sa Phase de Déplacement. Son mouvement s'achèvera instantanément dans l'un des ports se trouvant à une distance de trois Déplacements Maritimes. Ne tenez aucun compte de la règle concernant les voyages en mer lorsque vous utilisez cette carte.





A Conserver



ÉVASION

Dracula peut immédiatement quitter le lieu où il se trouve (même un secteur maritime) pour se rendre dans n'importe quelle ville du plateau. Le déplacement est bien sûr effectué en secret.



A Jouer Immédiatement

EAU CLAIRE

Dracula doit passer son prochain tour même s'il se trouve en mer.

A Jouer Immédiatement

ATTAQUE À L'AURORE

Au lieu d'effectuer un jet Jour/Nuit, jouez cette carte au début d'un combat vous opposant à Dracula. La rencontre aura automatiquement lieu de jour.

A Conserver

TRANSFUSION SANGUINE

Si le Chasseur joue cette carte au début de sa Phase de Déplacement, il peut se retirer une Morsure ou deux Blessures. Une seule de ces cartes peut être jouée par tour et par Chasseur.

A Conserver

AGENTS EN MER

Lorsque cette carte est jouée, elle est placée face visible à côté du plateau afin que tous la voient. Jusqu'à la fin de la partie, Dracula doit rendre compte de tous ses déplacements en mer mais n'a pas à révéler sa localisation.

A Jouer Immédiatement

REPORTAGE

Dracula doit immédiatement révéler sa localisation à tous les Chasseurs.

A Jouer Immédiatement

REPORTAGE

Dracula doit immédiatement révéler sa localisation à tous les Chasseurs.

A Jouer Immédiatement

TEMPS EXCELLENT

Le Chasseur qui *embarque* au cours de sa Phase de Déplacement peut jouer cette carte. Elle lui permet d'effectuer quatre déplacements maritimes consécutifs au lieu du seul prévu par les règles.

A Conserver

REPORTAGE

Dracula doit immédiatement révéler sa localisation à tous les Chasseurs.

A Jouer Immédiatement

PLAN D'ATTAQUE

En jouant cette carte, le Chasseur pourra rajouter 1 à son jet d'initiative pour le round de combat de son choix.

A Conserver

PLAN D'ATTAQUE

En jouant cette carte, le Chasseur pourra rajouter 1 à son jet d'initiative pour le round de combat de son choix.

A Conserver

ISSUE DE SECOURS

Si le Chasseur joue cette carte juste avant le début d'un combat, il peut s'échapper immédiatement. Le combat n'a pas lieu et le Chasseur demeure dans la ville. Toutefois, il ne peut pas prendre de pions Arme et de Cartes Evénement à la fin de sa Phase d'Action.

A Conserver

TRANSFUSION SANGUINE

Si le Chasseur joue cette carte au début de sa Phase de Déplacement, il peut se retirer une Morsure ou deux Blessures. Une seule de ces cartes peut être jouée par tour et par Chasseur.

A Conserver

CHEVAUX SAUVAGES

Jouez cette carte si un Chasseur attaque Dracula. Le joueur incarnant le Comte pourra déplacer la figurine du Chasseur dans n'importe quelle ville voisine. Le Chasseur aura alors une autre Phase d'Action dans cette ville.

A Conserver

PLAN D'ATTAQUE

En jouant cette carte, le Chasseur pourra rajouter 1 à son jet d'initiative pour le round de combat de son choix.

A Conserver

FORCE TITANESQUE

Lorsque vous êtes blessé ou mordu d'une façon quelconque, jouez cette carte afin d'annuler les dommages. La Morsure ou la/les Blessures ne sont pas endurées.

A Conserver

TEMPS EXCELLENT

Le Chasseur qui *embarque* au cours de sa Phase de Déplacement peut jouer cette carte. Elle lui permet d'effectuer quatre déplacements maritimes consécutifs au lieu du seul prévu par les règles.

A Conserver

QUESTION D'URGENCE

Le Chasseur tirant cette carte peut immédiatement rejouer.

A Jouer Immédiatement

NOUVEL ÉQUIPEMENT

A utiliser ou à jeter. Le Chasseur peut échanger un de ses pions Arme contre un pion Arme de son choix dans la Réserve.

A Jouer Immédiatement

HOSTIE DIVINE

Le Chasseur peut déplacer le pion Hostie d'une ville à une autre sur le plateau. S'il n'y en a aucun, utilisez le marqueur Hostie supplémentaire. Si Dracula se trouve dans la ville choisie, il doit le déclarer et la quitter au tour suivant.

A Jouer Immédiatement

QUESTION D'URGENCE

Le Chasseur tirant cette carte peut immédiatement rejouer.

A Jouer Immédiatement

MERS DÉMONTÉES

Le Chasseur peut jouer cette carte au début de son tour. Il choisit un secteur maritime de son choix sur le plateau dans lequel ne se trouve aucun autre Chasseur. Personne ne pourra pénétrer dans ce secteur pendant deux tours entiers. Si Dracula s'y trouve déjà, il doit le révéler et se rendre immédiatement dans un Port adjacent de son choix au vu et au su de tous les Chasseurs.

A Conserver

ÉCLAIREURS

Lancez un dé :
1-2 = 1 ville
3-4 = 2 villes
5-6 = 3 villes
Suivant le résultat obtenu, désignez les villes de votre choix sur le plateau. Si Dracula y a placé des pions Rencontre, il devra les révéler afin de permettre leur identification.

A Jouer Immédiatement

TRANSFUSION SANGUINE

Si le Chasseur joue cette carte au début de sa Phase de Déplacement, il peut se retirer une Morsure ou deux Blessures. Une seule de ces cartes peut être jouée par tour et par Chasseur.

A Conserver

ÉCLAIREURS

Lancez un dé :
1-2 = 1 ville
3-4 = 2 villes
5-6 = 3 villes
Suivant le résultat obtenu, désignez les villes de votre choix sur le plateau. Si Dracula y a placé des pions Rencontre, il devra les révéler afin de permettre leur identification.

A Jouer Immédiatement

TRANSFUSION SANGUINE

Si le Chasseur joue cette carte au début de sa Phase de Déplacement, il peut se retirer une Morsure ou deux Blessures. Une seule de ces cartes peut être jouée par tour et par Chasseur.

A Conserver

RECHERCHE MYSTIQUE

Dracula doit immédiatement révéler aux Chasseurs les Cartes Événements qu'il possède et leur en décrire l'usage. S'il n'en a pas, cette carte ne sert à rien.

A Jouer Immédiatement

TRAIN INESPÉRÉ

Lorsque le Chasseur tente d'attraper un train, il peut jouer cette carte au lieu d'effectuer un jet sur la Table Ferroviaire. Le Chasseur attrapera automatiquement un Express s'il se trouve dans la partie occidentale du plateau, ou un Rapide s'il se trouve dans la partie orientale.

A Conserver

HYPNOSE

Tout Chasseur mordu peut jouer cette carte ou accepter qu'on la joue sur lui. Le joueur doit passer un tour (la carte est jouée au début du tour) et lancer un dé :
1-2 = aucun effet, le tour et la carte sont perdus
3-6 = Dracula doit révéler sa localisation, quel sera son prochain déplacement et combien de Vampires il a déjà placés.

A Conserver

JONATHAN HARKER

Ayant appris le retour de Dracula, cet ex-Chasseur fouille la cité dans laquelle il se trouve. Le Chasseur doit donner le nom d'une ville. Si Dracula ne s'y trouve pas, la carte est rejetée sans effet. Si Dracula y réside, il doit le déclarer et Harker l'attaquera immédiatement. Le combat se déroule suivant les règles normales. Harker possède trois Armes et ne peut jamais s'enfuir. S'il est battu, il devient Vampire.

A Jouer Immédiatement

HYPNOSE

Tout Chasseur mordu peut jouer cette carte ou accepter qu'on la joue sur lui. Le joueur doit passer un tour (la carte est jouée au début du tour) et lancer un dé :
1-2 = aucun effet, le tour et la carte sont perdus
3-6 = Dracula doit révéler sa localisation, quel sera son prochain déplacement et combien de Vampires il a déjà placés.

A Conserver

EAU CLAIRE

Dracula doit passer son prochain tour même s'il se trouve en mer.

A Jouer Immédiatement

CONNAISSANCE VAMPIRIQUE

Si un Chasseur découvre le pion Rumeurs Locales, il peut grâce à cette carte obliger Dracula à révéler sa localisation actuelle, lui faire avouer quel sera son prochain déplacement et quels sont les cinq pions qu'il possède actuellement dans sa Réserve Rencontre.

A Conserver

NOUVEL ÉQUIPEMENT

A utiliser ou à jeter. Le Chasseur peut échanger un de ses pions Arme contre un pion Arme de son choix dans la Réserve.

A Jouer Immédiatement

QUESTION D'URGENCE

Le Chasseur tirant cette carte peut immédiatement rejouer.

A Jouer Immédiatement

CHANCE

Jouez cette carte immédiatement après que Dracula ait joué une carte Événement. Elle permet d'en annuler les effets.

A Conserver

ASSAUT HÉROÏQUE

Si le Chasseur attaque Dracula, il peut jouer cette carte. Le combat normal n'a pas lieu. Dracula perd immédiatement un nombre de Points de Sang égal à un jet de dé que l'on multipliera par deux. Cependant, le Chasseur endurera également un nombre de Blessures équivalent au jet de dé.

A Conserver

PORTEURS ÉPOUVANTÉS

Lancez un dé. Sur un jet de 1 ou 2, rejetez la carte. Il n'y a aucun effet. Sur un jet de 3 à 6, le cercueil contenant Dracula est jeté à l'eau par des porteurs trop superstitieux. Le Comte doit immédiatement perdre deux Points de Sang.

A Jouer Immédiatement

AVERTI

Lorsque vous découvrez un pion Rencontre (à l'exception d'un Vampire), vous pouvez jouer cette carte. Le pion sera défaussé et vous n'aurez pas à l'affronter. La partie continue ensuite normalement.

A Conserver