

39.5

7

103.5

167.5

**PERSÉCUTEUR**

+ 2

Si vous n'avez aucune autre carte en jeu, recevez un Diablotin. Sinon, chaque autre joueur reçoit le prochain Envoûtement.

**5** ACTION - ATTAQUE - FATALITÉ
 

Illustration: Claus Stephan

**POOKA**

Vous pouvez écarter un Trésor autre qu'un Or maudit de votre main pour +4 Cartes.

Patrimoine : Or maudit

**5** ACTION
 

Illustration: Harald Lieske

**TRAQUEUR**

+ 1

Ce tour-ci, quand vous recevez une carte, vous pouvez la mettre sur votre pioche. Recevez un Don.

Patrimoine : Pochette

**2** ACTION - DESTIN
 

Illustration: Martin Hoffmann

**VAMPIRE**

Chaque autre joueur reçoit le prochain Envoûtement. Recevez une carte coûtant jusqu'à **5** autre qu'un Vampire. Échangez ceci pour une chauve-souris.

**5** NUIT - ATTAQUE - FATALITÉ
 

Illustration: Martin Hoffmann

**VEILLEUR DE NUIT**

Regardez les 5 cartes du dessus de votre pioche, défaussez-en n'importe quel nombre et replacez le reste dans l'ordre voulu.

Ceci est reçu dans votre ain (pas dans votre défausse).

**3** NUIT
 

Illustration: Elisa Cella

**VILLAGE BÉNI**

+1 Carte  
+2 Actions

Quand vous recevez ceci, prenez un Don. Recevez-le maintenant ou au début de votre prochain tour.

**4** ACTION - DESTIN
 

Illustration: Brian Brinlee

**VILLAGE MAUDIT**

+2 Actions

Piochez des cartes jusqu'à ce que vous en ayez 6 en main.

Quand vous recevez ceci, recevez un Envoûtement.

**5** ACTION - FATALITÉ
 

Illustration: Joshua Stewart

**VILLE FANTÔME**

Au début de votre prochain tour, +1 Carte et +1 Action.

Ceci est reçu dans votre main (pas dans votre défausse).

**3** NUIT - DURÉE
 

Illustration: Marcel-André Casasola Merkle

**CHAUVE-SOURIS**

Écartez jusqu'à 2 cartes de votre main. Si vous en avez écarté au moins une, échangez ceci pour un Vampire.

(N'est pas dans la Réserve.)

**2** NUIT
 

Illustration: Martin Hoffmann