

Tessere Incontri di Dracula - TRADUZIONE

- IMBOSCATA (3)-



Incontrata: Potete pescare 1 tessera dagli Incontri disponibili e scartarne una di vostra scelta.

Maturata: Potete giocare una qualunque tessera Incontro, presente nella vostra mano, direttamente sulla posizione di un Cacciatore che non si trovi in mare o nell'Ospedale di St. Mary e St. Joseph. Tale Cacciatore dovrà risolvere l'Incontro immediatamente, come se lo avesse incontrato. Quindi il Percorso di Dracula viene ripulito delle 3 carte più vecchie.

- PIPISTRELLI (3)-



Incontrati: Il turno del Cacciatore termina immediatamente (non ci saranno ulteriori Incontri, incluso con Dracula) e egli pone di fronte a sé questa tessera. Al suo prossimo turno, egli vi restituisce, e sarete voi a controllare il suo movimento per il prossimo turno (ma dovrete muovere il Cacciatore lungo una Strada, non potrete utilizzare né la ferrovia né la nave), riponete quindi questa tessera fra gli Incontri disponibili.

Maturata: Nessun effetto.

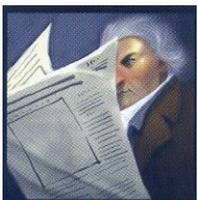
- NEBBIA (4)-



Incontrata: Il turno del Cacciatore termina immediatamente (non ci saranno ulteriori Incontri, incluso con Dracula) e egli pone di fronte a sé questa tessera. Mentre questa tessera resta davanti ad un Cacciatore, nessun altro Cacciatore potrà entrare o uscire da questa città, sebbene voi possiate muovervi liberamente. In ogni caso, i Cacciatori in una città con la Nebbia possono riposarsi, rifornirsi e commerciare come di consueto (anche se questo non è il turno in cui la Nebbia è stata incontrata). Alla fine del successivo turno del Cacciatore, questa tessera torna fra gli Incontri disponibili.

Maturata: Nessun effetto.

- BEFFA (2)-



Incontrata: Se incontrata in Europa Occidentale, il Cacciatore dovrà immediatamente scartare tutte le carte Evento possedute. Se incontrato in Europa Orientale, il Cacciatore dovrà scartare un evento di sua scelta (a patto che ne abbia almeno 1)

Maturata: Nessun effetto.



- ASSASSINO (1)-

Incontrato: Il Cacciatore è attaccato da un Agente che ha una dotazione di armi completa (tutte e 5 le carte Arma Agenti). Se il Cacciatore riesce a fuggire da questo combattimento, il suo turno termina immediatamente (non ci saranno ulteriori Incontri, incluso con Dracula).

Maturato: Nessun effetto.

- TERRA SCONSACRATA (3)-



Incontrata: Pescate 1 carta Evento. Se è una carta per i Cacciatori mettetela fra gli scarti. Altrimenti tenetela.

Maturata: Pescate tante carte Eventi fintanto che non riuscite a trovare due carte per voi. Qualsiasi carta Cacciatore pescata dovrà essere messa fra gli scarti. Quindi il Percorso di Dracula viene ripulito delle 3 carte più vecchie.



- SERVI (3 colt., 2 colt. e pistola, 2 colt. e fucile)-

Incontrati: Il Cacciatore è attaccato da un Agente armato di *Fist*, *Dodge* e altre armi (a seconda delle illustrazioni). Se un Servo viene incontrato in Europa orientale, questi otterrà un 1 su tutti i dadi di Combattimento.

Maturati: Nessun effetto.

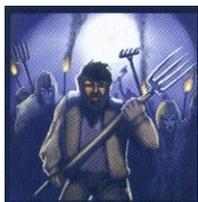
- FULMINE (2)-



Incontrato: Se il Cacciatore vi mostra di avere o un Crocifisso o un Ostia Benedetta, questo incontro viene scartato senza alcun ulteriore effetto. Altrimenti il Cacciatore perde 2 Salute e dovrà scartare 1 Oggetto di sua scelta.

Maturato: Nessun effetto.

Tessere Incontri di Dracula - TRADUZIONE



- CONTADINI (2)-

Incontrati: Se incontrati in Europa Occidentale, il Cacciatore è costretto a scartare un Oggetto di sua scelta fra quelli che ha mano e sostituirlo con uno da mazzo. Se incontrati in Europa Orientale, il Cacciatore dovrà scartare tutti gli oggetti che ha in mano e ripescarne altrettanti dal mazzo.

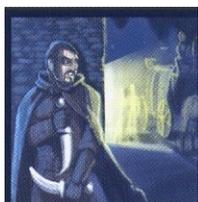
Maturati: Nessun effetto.



- TOPI (2)-

Incontrati: Se il Cacciatore ha i Cani (facci in su), questo incontro è scartato senza alcun effetto. Altrimenti il Cacciatore dovrà lanciare 4 dadi e perdere 1 Salute per ogni dado il cui punteggio è compreso fra 4 e 6 (inclusi).

Maturati: Nessun effetto.



- SPIA (2)-

Incontrata: Potete immediatamente guardare tutti gli oggetti e le carte Evento in mano ad un Cacciatore di vostra scelta, questo, infine, dovrà dirvi quale sarà il suo prossimo movimento.

Maturata: Nessun effetto.



- NUOVO VAMPIRO (6)-

Incontrato: Se è Giorno, il Cacciatore uccide il Vampiro e questa tessera viene scartata senza alcun effetto. Se è notte, tirate un dado. **1-3:** il Cacciatore è morso a meno che non esibisca un Crocifisso o un'Ostia. **4-6:** il Vampiro fugge a meno che il Cacciatore non scarti un Coltello o un Paletto, dalla sua mano. A meno che il Vampiro non fugga, la relativa tessera Incontro ritorna fra quelle disponibili (anche se il Cacciatore è sconfitto). Se il Vampiro fugge, la tessera Incontro resta dov'è ed il turno del Cacciatore ha immediatamente termine (non ci saranno ulteriori Incontri, incluso con Dracula). Il prossimo turno, il Cacciatore potrebbe restare fermo nella stessa città e affrontare nuovamente il Vampiro.

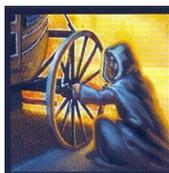
Maturato: Avanzate di 2 spazi verso la vittoria, sulla pista dei Vampiri.



- PESTE (1) -

Incontrata: Il Cacciatore perde 2 Salute.

Maturata: Nessun effetto.



- SABOTAGGIO (2) -

Incontrato: Se il Cacciatore ha i Cani (facci in su), questo incontro è scartato senza alcun effetto. Altrimenti il turno del Cacciatore termina immediatamente (nessun ulteriore Incontro, neanche con Dracula) e dovrà scartare un oggetto o un evento di sua scelta.

Maturato: Nessun effetto.



- LADRO (2) -

Incontrato: Se il Cacciatore ha i Cani (facci in su), questo incontro è scartato senza alcun effetto. Altrimenti voi pescate un oggetto o un evento, a caso, dalla mano del Cacciatore. Guardate la carta e poi scartatela.

Maturato: Nessun effetto.



- LUPI (3) -

Incontrati: Il Cacciatore perde 2 Salute. Il Cacciatore ne perde 1 solo, se mostra di avere o la Pistola o il Fucile. Non perderà nessun punto Salute se li possiederà entrambi.

Maturati: Nessun effetto.