

Cartes du joueur vampire



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un personnage de type **SERVANT**.



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un personnage de type **CLERGY**.



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un personnage de type **NOBLE**.



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'une carte **CLERGY** ou **CLERGY**.



A jouer pendant le combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'une carte **CLERGY** OU à utiliser comme une carte combat vampire.



Nommez un des six types de cartes (**NOBLE**, **SERVANT**, **CLERGY**, **SUPPORT**, **HOLY WATER**, **VAMPIRE**). Votre adversaire doit révéler sa main et défausser toutes les cartes de ce type dans ses oubliettes (même les cartes bicolors correspondantes).



A jouer uniquement lorsqu'au moins un vampire révélé se trouve dans le château. Choisissez une carte du grenier de votre adversaire, montrez-la lui puis défaussez-la dans ses oubliettes. Remettez ensuite dans la ville un vampire révélé présent dans le château.



Piochez 2 cartes dans la ville. Parmi les 5 personnages visibles, choisissez les 3 que vous placez dans le château. Les 2 autres personnages retournent au-dessus de la pioche ville, dans l'ordre de votre choix.



A jouer juste après la mort d'un vampire révélé. Remplacez sa carte dans la ville (mélanger la pioche ville).



Piochez 3 cartes de votre paquet.



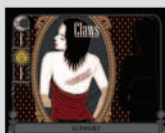
Placez un marqueur attaque/défense +1 (ou +2 pour le « Cook ») sur un personnage de type **SERVANT** présent dans le château.



Placez un marqueur attaque/défense +1 (ou +2 pour la « Lady ») sur un personnage de type **NOBLE** présent dans le château.



Placez un marqueur attaque/défense +1 (ou +2 pour le « Bishop ») sur un personnage de type **CLERGY** présent dans le château.



A jouer pendant le combat comme une carte combat de valeur 3 (peu importe la profession du personnage).



Annule une carte holy water avant qu'elle ne puisse permettre d'identifier la nature d'un personnage.



A jouer pendant le combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un vampire révélé
OU
jouez trois cartes combat vampire pour renvoyer un personnage du château au pied de la pioche ville.

👤 Cartes du joueur humain 👤



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un personnage de type **SERVANT**.



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un personnage de type **CLERGY**.



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'un personnage de type **NOBLE**.



A jouer pendant un combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'une carte 🧟👤 ou 🧟👤.



A jouer pendant le combat pour augmenter l'attaque ou la défense d'une carte 🧟👤. OU à utiliser comme une carte holy water.



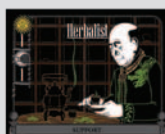
Placez cette carte près de la ville. Prenez la carte de l'un des personnages du château et placez-la sur celle-ci. Ce personnage rejoindra le château lorsque la pioche ville sera épuisée.



A jouer à tout moment pendant le combat pour qu'il se termine immédiatement. Les personnages concernés dans le château. Toutes les cartes jouées sont défaussées dans les oubliettes.



Choisissez 3 cartes combat de vos oubliettes, montrez-les à votre adversaire et remélangez-les dans votre pioche.



A jouer juste après la mort d'un personnage humain. Remplacez sa carte dans la ville (mélanger la pioche ville).



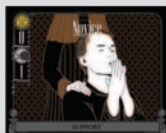
Choisissez une carte dans le grenier de votre adversaire, montrez-la lui et ajoutez-la à votre main.



Placez un marqueur attaque/défense +1 (ou +2 pour le « Butler ») sur un personnage de type **SERVANT** présent dans le château.



Placez un marqueur attaque/défense +1 (ou +2 pour l'« Officer ») sur un personnage de type **NOBLE** présent dans le château.



Placez un marqueur attaque/défense +1 (ou +2 pour le « Nun ») sur un personnage de type **CLERGY** présent dans le château.



A jouer pendant le combat comme une carte combat de valeur 3 (peu importe la profession du personnage).



A jouer pour annuler les effets de n'importe quelle carte que vient de jouer votre adversaire.



A jouer pendant le combat pour augmenter l'attaque ou la défense contre un vampire révélé. OU jouez deux cartes holy water pour que votre adversaire dévoile la nature d'un personnage.