

39.5

103.5

167.5

7

BRAQUEUR



Chaque autre joueur avec 5 cartes ou plus en main défausse une copie d'une carte que vous avez en jeu (ou révèle qu'il ne peut pas). Au début de votre prochain tour, + **3**.

6 NUIT - DURÉE - ATTAQUE 

Illustration: Mark Poole

CHANGELIN



Écartez ceci. Recevez une copie d'une carte que vous avez en jeu.

Dans les parties utilisant ceci, quand vous recevez une carte coûtant **3** ou plus, vous pouvez l'échanger pour un Changelin.

3 NUIT

Illustration: Jason Slavin

CHIEN FIDÈLE



+2 Cartes

Quand vous défaussez ceci hors de l'Ajustement, vous pouvez la mettre de côté, et la mettre dans votre main à la fin du tour.

2 ACTION - RÉACTION 

Illustration: Lynell Ingram

CONCLAVE



+ **2**

Vous pouvez jouer une carte Action de votre main dont vous n'avez aucune copie en jeu. Si vous le faites, +1 Action.

4 ACTION 

Illustration: Joshua Stewart

CORDONNIER



Au début de votre prochain tour, recevez une carte coûtant jusqu'à **4** dans votre main.

5 NUIT - DURÉE 

Illustration: Brian Brinlee

CRYPTE



Mettez de côté n'importe quel nombre de Trésor non Durée que vous avez en jeu, face cachée (sous ceci). Tant qu'il en reste, au début de chacun de vos tours, mettez-en un dans votre main.

5 NUIT - DURÉE 

Illustration: Lynell Ingram

DRUIDE



+1 Achat

Recevez un des Dons mis de côté (le laissant là).

Mise en place : Mettez de côté les 3 premiers Dons face visible.

2 ACTION - DESTIN 

Illustration: Grant Hansen

EXORCISTE



Écartez une carte de votre main. Recevez un Esprit de coût moindre de l'une des piles d'Esprits.

4 NUIT

Illustration: Joshua Stewart

FARFADET



Recevez un Or. Si vous avez exactement 7 cartes en jeu, recevez un Vœu. Sinon, recevez un Envoûtement.

3 ACTION - FATALITÉ 

Illustration: Brian Brinlee

103

199