



Ataque Traíçoeiro



Ataque — Caçador

Você Perde 2 pontos de fé.
Causa 3 pontos de dano no oponente.

Não pode ser defendido.

Crucifixo de Prata



Ataque — Caçador

Você perde 3 pontos de fé.
Causa 6 pontos de dano no oponente.

Ataque Incansável



Ataque — Caçador

Causa 1 ponto de dano no oponente.
Devolva esta carta para sua mão.

Crucifixo de Madeira



Ataque — Caçador

Você perde 1 ponto de fé.
Causa 3 pontos de dano no oponente.

Besta de Mão



Ataque — Caçador

Causa 2 pontos de dano no oponente.

Espada Sagrada



Ataque — Caçador

Você perde 1 ponto de fé.
Causa 4 pontos de dano no oponente.

Ataque com Punhos



Ataque — Caçador

Você perde 2 pontos de fé.
Causa 3 pontos de dano no oponente.

Água Benta



Ataque — Caçador

Você perde 2 pontos de fé.
Causa 1 ponto de dano no oponente.
O oponente descarta 1 carta e você compra 1 carta.

Estaca de Madeira



Ataque — Caçador

Você perde 2 ponto de fé.
Causa 5 pontos de dano no oponente.

Coroa de Alho



Ataque — Caçador

Causa 1 ponto de dano no oponente.

Demônio



Ataque — Vampiro

Causa 3 pontos de dano no oponente.

Ataque Fulminante



Ataque — Caçador

Causa 4 pontos de dano no oponente.

O oponente poderá descartar 2 cartas para anular este ataque.

Ataque Sorrateiro



Ataque — Vampiro

Você perde 1 ponto de sangue.

Causa 3 pontos de dano no oponente.

Você pode atacar novamente.

Dentada

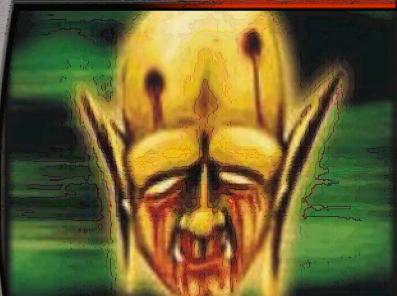


Ataque — Vampiro

Você perde 1 ponto de sangue.

Causa 2 pontos de dano no oponente.

Desesperança



Ataque — Vampiro

Causa 1 ponto de dano no oponente.

O próximo ataque do oponente não causará dano a você.

Espada Maldita



Ataque — Vampiro

Você perde 1 ponto de sangue.

Causa 4 pontos de dano no oponente.

Farpas Malditas



Ataque — Vampiro

Você perde 2 pontos de sangue.

Causa 4 pontos de dano no oponente.

Fúria do Vampiro



Ataque — Vampiro

Você perde 7 pontos de sangue.

Causa 9 pontos de dano no oponente.

Fúria Infernal



Ataque — Vampiro

Você perde 5 pontos de sangue.
Causa 6 pontos de dano no oponente.
Não pode ser defendido.

113/162

Garras Afiadas



Ataque — Vampiro

Causa 2 pontos de dano no oponente.

115/162

Garras do Vampiro

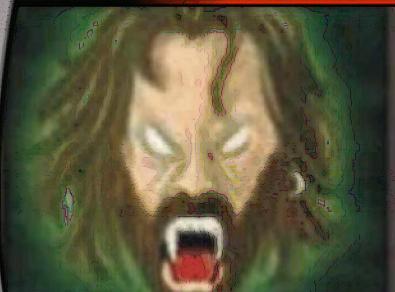


Ataque — Vampiro

Você perde 2 pontos de sangue.
Causa 5 pontos de dano no oponente.

116/162

Soberania Vampiresca



Ataque — Vampiro

Causa 2 pontos de dano no oponente. Se o oponente tiver mais vida que você este ataque não pode ser defendido e você o recupera do descarte.

117/162

Lança de Sangue



Ataque — Vampiro

Causa 1 ponto de dano no oponente.
Você poderá descartar esta carta para causar 1 ponto de dano a mais no oponente no seu próximo ataque.

118/162

Mordida



Ataque — Vampiro

Você perde 1 ponto de sangue.
Causa 3 pontos de dano no oponente.

119/162

Olhar penetrante



Ataque — Vampiro

Causa 4 pontos de dano no oponente.
O oponente poderá fazer você comprar 2 cartas para anular este ataque.

120/162

Revoada Noturna



Ataque — Vampiro

Você perde 1 ponto de sangue.
Causa 5 pontos de dano o oponente.
Você não poderá defender o próximo ataque.

121/162

Sopro do Inferno



Ataque — Vampiro

Causa 1 ponto de dano no oponente.

122/162















Ataque com Punhos



Ataque — Caçador

Você perde 2 pontos de fé.
Causa 3 pontos de dano no oponente.

Aurora



Magia

Todos os jogadores compram 2 cartas.

Besta de Mão



Ataque — Caçador

Causa 2 pontos de dano no oponente.

Capa do Vampiro



Defesa — Vampiro

Evita a perda de até 2 pontos de sangue.

Crucifixo de Madeira



Ataque — Caçador

Você perde 1 ponto de fé.
Causa 3 pontos de dano no oponente.

Dentada



Ataque — Vampiro

Você perde 1 ponto de sangue.
Causa 2 pontos de dano no oponente.

Auxílio Místico



Magia

Você ganha 3 pontos de fé ou sangue.

Coroa de Alho



Ataque — Caçador

Causa 1 ponto de dano no oponente.

Escudo de Madeira



Defesa — Caçador

Evita a perda de até 2 pontos de fé.





Estaca de Madeira



Ataque — Caçador

Você perde 2 ponto de fé.
Causa 5 pontos de dano no oponente.

Falácia



Magia

O oponente descarta 1 carta.

Fé em Luz



Ataque — Caçador

Causa 2 pontos de dano no oponente.
Se este ataque for defendido, você ganha 2 pontos de fé.

Fé na Vitoria



Ataque — Caçador

Causa 2 pontos de dano no oponente.
O oponente revela sua mão.

Força Interior



Magia

Você ganha 4 pontos de fé ou sangue.

Garras do Vampiro



Ataque — Vampiro

Você perde 2 pontos de sangue.
Causa 5 pontos de dano no oponente.

Horda Enfurecida



Ataque — Caçador

Você perde 1 ponto de fé.
Causa 5 pontos de dano o oponente.
Você não poderá defender o próximo ataque.

Lança de Luz



Ataque — Caçador

Você perde 2 pontos de fé.
Causa 4 pontos de dano no oponente.

Telepatia



Ataque — Vampiro

Causa 2 pontos de dano no oponente.
O oponente revela sua mão.





