



VAMPYRIA
COURTISANS



INVENTAIRE DES CARTES



+ 2 Force sur l'aspirant de votre choix.
ET
Si épreuve de Courtoisie,
+ 1 Force supplémentaire sur ce même aspirant.



- 2 Influence sur l'un de vos aspirants.
(cette action requiert au moins 2 Influence sur cet aspirant)
PUIS
- 2 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur.
Vous choisissez cet aspirant.



REGARDEZ LA DERNIÈRE CARTE DE LA CHAMBRE MORTUAIRE.

Saignée (OPTIONNEL)
Vous pouvez défausser une autre carte pour jouer cette carte en dehors de votre tour.



+ 1 Force sur l'aspirant de votre choix
ET
- 1 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur.
PUIS
Saignée (Optionnel)
Vous pouvez défausser 1 autre carte pour placer cette carte gratuitement dans la Chambre Mortuaire.



MÉLANGEZ LA PILE CHAMBRE MORTUAIRE.
Regardez les cartes puis remplacez l'une d'elles par une carte de votre main, sans la dévoiler, et sans jouer votre action Chambre Mortuaire.
La carte remplacée revient dans votre main.



DÉSIGNEZ UN JOUEUR QUI CHOISIT L'UN DE CES EFFETS :
Il défausse 1 carte
OU
Il dévoile 1 carte de sa main et la place dans la Chambre Mortuaire sans dépenser son action Chambre Mortuaire.



+ 1 Force sur l'aspirant de votre choix
ET
+ 1 Influence sur l'un de vos aspirants.



+ 2 Force sur l'aspirant de votre choix.
ET
Si épreuve Équestre, + 1 Force supplémentaire sur ce même aspirant.



+ 2 Force sur l'aspirant de votre choix
OU
+ 2 Influence sur l'un de vos aspirants.



+ 1 Influence sur 2 de vos aspirants.



**+ 2 Force sur l'aspirant de votre choix.
ET
Si épreuve de Conversation,
+ 1 Force supplémentaire sur ce même aspirant.**



**CHOISISSEZ UN DES EFFETS :
+ 2 Influence sur l'aspirant de votre choix
OU
- 1 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur.**



**- 2 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur
PUIS
CE JOUEUR CHOISIT L'UN DES EFFETS SUIVANTS :
Il place gratuitement 1 carte de sa main (sans la dévoiler) dans la Chambre Mortuaire.
OU
Après avoir mélangé la Chambre Mortuaire, il y retire 1 carte de son choix.**



**- 2 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur
PUIS
CE JOUEUR CHOISIT L'UN DES EFFETS SUIVANTS :
Il place gratuitement 1 carte de sa main (sans la dévoiler) dans la Chambre Mortuaire.
OU
Après avoir mélangé la Chambre Mortuaire, il y retire 1 carte de son choix.**



**- 1 Influence sur l'un de vos aspirants (cette action requiert au moins 1 d'Influence sur ledit aspirant).
PUIS
+ 3 Force sur cet aspirant.**



**- 1 Influence sur l'un de vos aspirants (cette action requiert au moins 1 d'Influence sur ledit aspirant).
PUIS
+ 3 Force sur cet aspirant.**



**REGARDEZ LES 3 DERNIÈRES CARTES DE LA DÉFAUSSE.
Vous pouvez en jouer une.
Si vous jouez la carte dans la Chambre Mortuaire, vous ne pouvez plus le faire pour le tour.**



**REGARDEZ LES 3 DERNIÈRES CARTES DE LA DÉFAUSSE.
Vous pouvez en jouer une.
Si vous jouez la carte dans la Chambre Mortuaire, vous ne pouvez plus le faire pour le tour.**



**+ 2 Influence sur l'un de vos aspirants
ET
-1 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur.**



**+ 2 Force sur l'aspirant de votre choix.
ET
Si épreuve Martiale,
+ 1 Force supplémentaire sur ce même aspirant.**



**+ 2 Influence sur l'un de vos aspirants
ET
-1 Influence sur l'aspirant d'un autre joueur.**



**- 2 Force sur l'aspirant de votre choix (cette action requiert au moins 2 de Force sur ledit aspirant)
PUIS
+ 3 Influence sur cet aspirant.**



**- 2 Force sur l'aspirant de votre choix (cette action requiert au moins 2 de Force sur ledit aspirant)
PUIS
+ 3 Influence sur cet aspirant.**



**PIOCHEZ 3 CARTES, REGARDEZ-LES.
Choisissez-en une, donnez-la à un autre joueur sans la montrer aux autres. Défaussez les autres cartes. Ce joueur choisit de placer la carte dans la Chambre Mortuaire ou de la défausser. Cette action ne consomme pas son action Chambre Mortuaire.**



**+ 2 Influence sur l'un de vos aspirants.
PUIS
Désignez un autre joueur.
Il augmente son Influence de 1 sur l'un de ses aspirants.**



**CHOISISSEZ UN DE CES EFFETS :
+ 2 Force sur l'aspirant de votre choix
OU
- 1 Force sur l'aspirant de votre choix.**



**DÉSIGNÉ UN AUTRE JOUEUR.
Il augmente son Influence de +1 sur l'un de ses aspirants.
PUIS
Saignée (OPTIONNEL)
Vous pouvez défausser 1 carte pour que ce joueur augmente son Influence de +2 supplémentaires sur ce même aspirant.**



**+ 1 Force sur l'aspirant de votre choix
ET
+ 1 Influence sur l'un de vos aspirants.**